

Ghidul utilizatorului

**EH-LS10500**

Home Projector





## Utilizarea fiecărui ghid

Ghidurile acestui proiector sunt organizate conform indicațiilor de mai jos.

### Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță/Ghidul de service și asistență tehnică

Conțin informații referitoare la utilizarea în siguranță a proiectorului, cât și un ghid de service și asistență tehnică, liste pentru depanare ș.a.m.d. Înainte de a utiliza proiectorul, trebuie să citiți acest ghid.



### Ghidul utilizatorului (acest ghid)

Conține informații referitoare la instalarea și executarea operațiilor de bază efectuate înainte de utilizarea proiectorului, folosind meniul Configurare, și informații referitoare la gestionarea problemelor și efectuarea operațiilor uzuale de întreținere.



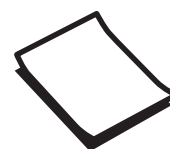
### Ghidul de pornire rapidă

Conține informații referitoare la configurarea proiectorului. Notă preliminară.



### Ochelari 3D Ghidul utilizatorului

Conține informații și avertismente, etc. referitoare la manevrarea ochelarilor 3D.





## Notații utilizate în acest ghid

### Simboluri folosite pentru marcarea informațiilor de siguranță

Ghidul utilizatorului și proiectorul utilizează simboluri grafice pentru a vă arăta cum să utilizați în siguranță proiectorul.

Mai jos sunt prezentate simbolurile folosite și semnificația acestora. Este important să înțelegeți și să respectați aceste simboluri de atenționare pentru a evita accidentarea persoanelor sau prejudicierea proprietății.



#### Avertisment

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






#### Atenție

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

### Simboluri folosite la marcarea informațiilor generale

#### Atenție

Indică procedurile care ar putea produce daune sau defecțiuni.

	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: <b>Image - Color Mode</b>
Nume buton	Indică butoanele de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul 

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

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

## Organizarea ghidului și semnificația notațiilor folosite în ghid

### Utilizarea fiecărui ghid ..... 1

### Notații utilizate în acest ghid ..... 2

Simboluri folosite pentru marcarea informațiilor de siguranță .....	2
Simboluri folosite la marcarea informațiilor generale .....	2
Despre utilizarea sintagmelor "acest produs" sau "acest proiector" .....	2

## Pregătirea

### Denumirea și funcțiile componentelor

### ..... 6

În față/pe carcasă .....	6
Spate .....	7
Interfață .....	8
La bază .....	9
Panou de comandă .....	10
Telecomanda .....	11

### Instalarea ..... 15

Note referitoare la instalare .....	15
Instalarea .....	16
Așezarea și proiectarea de pe un raft .....	16
Suspendarea pe tavan și proiectarea .....	16
Valorile maxime ale distanței de proiecție și ale deplasării obiectivului .....	17

### Conectarea unui dispozitiv ..... 20

Scoaterea capacului pentru cabluri .....	20
Conectarea dispozitivelor video .....	20
Echipamente cu porturi pentru ieșire HDMI .....	21
Echipamente cu un port pentru ieșirea video .....	21
Echipamente cu porturi pentru ieșire video pe componente .....	21
Conectarea unui calculator .....	21
Calculatoare cu un port pentru ieșire RGB .....	22
Calculatoare cu port pentru ieșire HDMI .....	22
Conectarea dispozitivelor externe .....	22

Conectarea la porturile Trigger out 1/Trigger out 2 .....	22
Conectarea la portul LAN .....	23
Fixarea cablurilor folosind clema pentru cabluri .....	23

### Pregătirea telecomenzii ..... 24

Instalarea acumulatorilor .....	24
Intervalul de funcționare a telecomenzii .....	24
Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta) .....	25
Intervalul de funcționare (de sus în jos) .....	25

## Operații de bază

### Pornirea și oprirea proiectorului ..... 26

Pornirea .....	26
Oprirea .....	27

### Utilizarea meniului de configurare .... 28

### Ajustarea ecranului proiectat ..... 30

Afișarea șablonului de test .....	30
Ajustarea înclinării proiectorului .....	30
Funcția de reglare a obiectivului (focalizare, zoom, deplasare obiectiv) .....	30
Reglarea focalizării .....	31
Reglarea dimensiunii proiecției (reglare zoom) .....	31
Reglarea poziției imaginii proiectate (deplasare obiectiv) .....	32
Keystone .....	32
Selectarea unei alte surse .....	33
Aspect .....	33
Ascunderea temporară a imaginii .....	35

### Vizionarea imaginilor 3D ..... 36

Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D .....	36
Proiectarea imaginilor 3D .....	38
Când proiectorul detectează un format 3D .....	39
Când proiectorul nu poate detecta un format 3D .....	39
Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată ....	39
Pregătirea ochelarilor 3D .....	40
Încărcarea ochelarilor 3D .....	40

Asocierea ochelarilor 3D .....	40
Purtarea și vizionarea cu ochelarii 3D .....	41
Intervalul de vizionare a imaginilor 3D .....	41
Convertirea imaginilor 2D în imagini 3D și vizionarea acestora .....	42

## Configurarea calității imaginii

### Setări elementare ..... 43

Color Mode .....	43
Super-resolution/4K Enhancement .....	44
Îmbunătățirea detaliilor .....	46
Contrast dinamic .....	46
Frame Interpolation .....	47

### Reglarea precisă a imaginii ..... 48

Nuanță, saturație și luminozitate .....	48
Gamma .....	48
Selectarea și ajustarea valorii de corecție . . . .	49
Reglați în timp ce vizualizați imaginea . . . . .	49
Reglați folosind graficul de reglare gamma .....	49
RGB (Offset/Gain) .....	50
Color Temp. ....	50
Skin Tone .....	51
Sharpness .....	51
Obiectiv cu diafragmă .....	52
Panel Alignment .....	52
Image Processing .....	53

## Funcții utile

### Conexiune HDMI ..... 55

Funcția conexiune HDMI .....	55
Configurarea conexiunii HDMI .....	55
Selectarea dispozitivului conectat .....	56

### Funcția de poziționare a obiectivului ..... 57

Salvarea poziției obiectivului .....	57
Încărcarea poziției obiectivului .....	57
Ștergerea poziției obiectivului .....	58
Redenumirea poziției obiectivului .....	58

### Funcția de memorie ..... 59

Setările care pot fi salvate .....	59
Salvarea memoriei .....	59
Încărcarea memoriei .....	60
Ștergerea memoriei salvate .....	60
Redenumirea memoriei .....	60

### Picture in Picture ..... 62

Tipurile de ecrane care pot fi afișate simultan .....	62
Activarea și dezactivarea funcției Picture in Picture .....	62
Configurarea Picture in Picture .....	63

### Funcționarea și configurarea în rețea ..... 64

Configurarea și efectuarea operațiilor folosind un browser web .....	64
Modificarea setărilor proiectorului (Web Control) .....	64
Operarea proiectorului (Web Remote) .....	65
Utilizarea funcției de notificare prin e-mail pentru raportarea problemelor .....	67
Instrucțiuni pentru citirea mesajelor de notificare primite prin e-mail .....	67

## Meniul de configurare

### Funcțiile meniului de configurare ..... 69

Tabelul meniului configurare .....	69
Meniul Image .....	69
Meniul Signal .....	71
Meniul Settings .....	75
Meniul Memory .....	79
Meniul Network .....	79
Meniul Info .....	83
Meniul Reset .....	84
Meniul Picture in Picture .....	84

## Depanarea

### Rezolvarea problemelor ..... 85

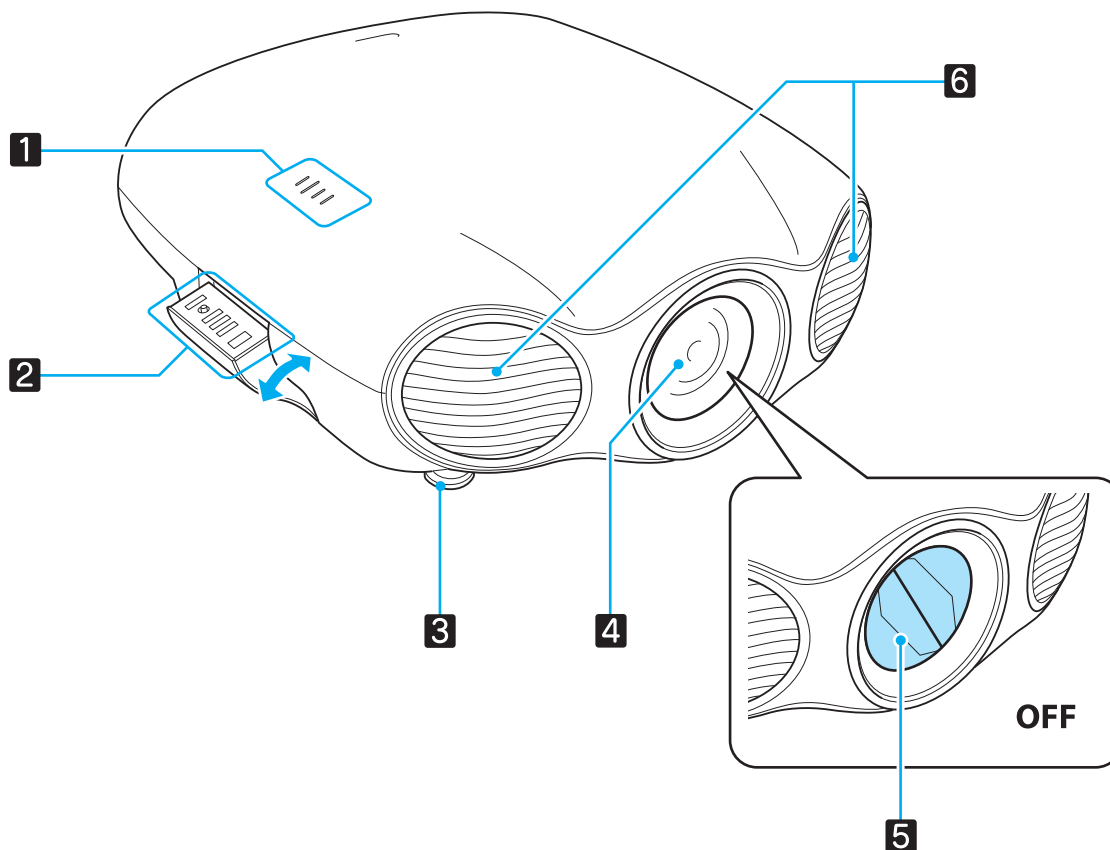
Citirea indicatoarelor .....	85
Starea indicatorului în cazul apariției unei erori sau a unei avertizări .....	85
Starea indicatorului în cazul funcționării normale .....	86


Când indicatoarele nu vă pot ajuta . . . . .	87	Notificare generală . . . . .	116
Verificați problema . . . . .	87		
Probleme cu imaginile . . . . .	88		
Probleme la pornirea proiecției . . . . .	93		
Probleme cu telecomanda . . . . .	94		
Probleme la panoul de comandă . . . . .	94		
Probleme cu imaginile 3D . . . . .	94		
Probleme HDMI . . . . .	95		
<b>Întreținerea</b>			
<b>Întreținerea . . . . .</b>	<b>96</b>		
Curățarea componentelor . . . . .	96		
Curățarea și înlocuirea filtrului de aer . . . . .	96		
Curățarea unității principale . . . . .	97		
Curățarea ochelarilor 3D . . . . .	98		
<b>Apendice</b>			
<b>Accesorii opționale și consumabile . . . .</b>	<b>99</b>		
Articole opționale . . . . .	99		
Consumabile . . . . .	99		
<b>Rezoluții Acceptate . . . . .</b>	<b>100</b>		
Semnale de intrare HDMI1/HDMI2 . . . . .	100		
Video pe componente . . . . .	100		
Video compozit . . . . .	100		
Semnale recepționate de la calculator (RGB Analogic) . . . . .	100		
Semnale de intrare 3D . . . . .	101		
<b>Observații privind transportul . . . . .</b>	<b>102</b>		
Deplasarea în apropiere . . . . .	102		
În timpul transportării . . . . .	102		
Pregătirea ambalării . . . . .	102		
Observații privind ambalarea și transportarea . . . . .	102		
<b>Specificații . . . . .</b>	<b>103</b>		
<b>Aspect . . . . .</b>	<b>106</b>		
<b>Glosar . . . . .</b>	<b>107</b>		
<b>Informații Generale . . . . .</b>	<b>109</b>		
Avertismente și atenționări privind laserul . . . .	110		
Traietorie optică laser . . . . .	112		
Lista simbolurilor de siguranță . . . . .	114		



## Denumirea și funcțiile componentelor

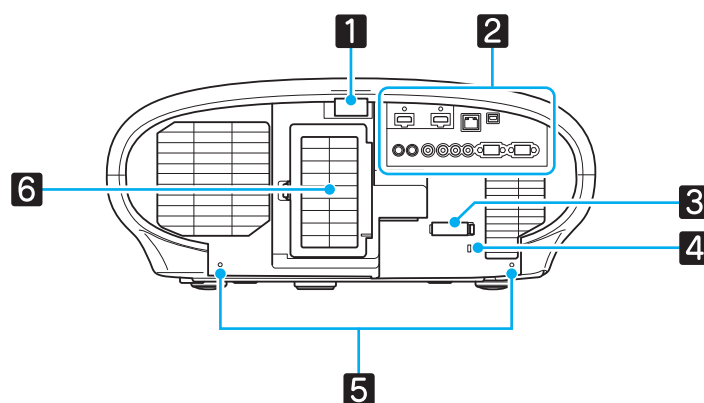
În față/pe carcasă




Nume		Funcție
<b>1</b>	Indicatoare	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiectorului. 🖱️ <a href="#">p.10</a>
<b>2</b>	Panou de comandă	Panou de comandă retractabil pe laterala proiectorului. 🖱️ <a href="#">p.10</a>
<b>3</b>	Picior frontal reglabil	Când așezați și efectuați proiecții, reglați înclinarea față de orizontală a proiectorului. 🖱️ <a href="#">p.30</a>
<b>4</b>	Obiectiv proiector	Imaginile sunt proiectate de aici. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>Avertisment</b>            În timpul proiecției, nu priviți direct în obiectiv.         </div>
<b>5</b>	Obturator	Face legătura cu funcția de pornire/oprire a proiectorului și deschide și închide automat obturatorul. 🖱️ <a href="#">p.26</a>

Nume	Funcție
<b>6</b> Gură de evacuare a aerului	<p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>⚠ Atenție</b></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 provenit de la gura de evacuare poate produce arsuri, curbarea suprafețelor sau se pot produce accidente.</p> </div>

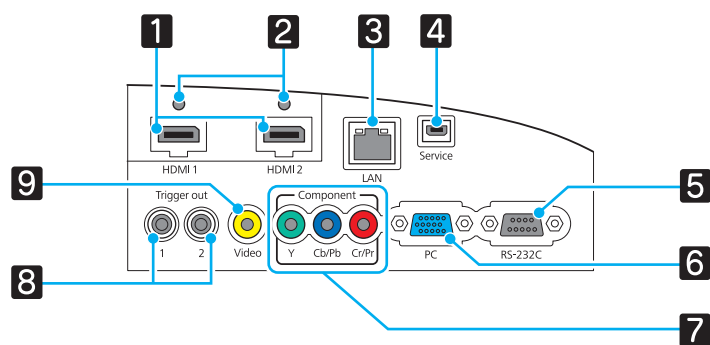
## Spate



Nume	Funcție
<b>1</b> Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă. ➡ p.24
<b>2</b> Panoul de interfață	Este prevăzut cu porturi, etc. pentru conectarea echipamentelor externe. ➡ p.8
<b>3</b> Clemă pentru cabluri	Este folosită pentru fixarea cablurilor. ➡ p.23
<b>4</b> Slot de securitate (  )	Slotul de securitate compatibil cu sistemul de securitate MicroSaver produs de Kensington. Pentru alte detalii, vizitați site-ul Kensington la adresa <a href="http://www.kensington.com/">http://www.kensington.com/</a> .
<b>5</b> Orificii pentru fixarea capacului pentru cabluri în șuruburi	Orificii pentru fixarea capacului pentru cabluri pe poziție, folosind șuruburi. ➡ p.20
<b>6</b> Gură de ventilare/Capac filtru de aer	Gura de ventilare este utilizată pentru răcirea proiectorului. La curățarea sau înlocuirea filtrului de aer, deschideți acest capac și scoateți filtrul de aer. ➡ p.96

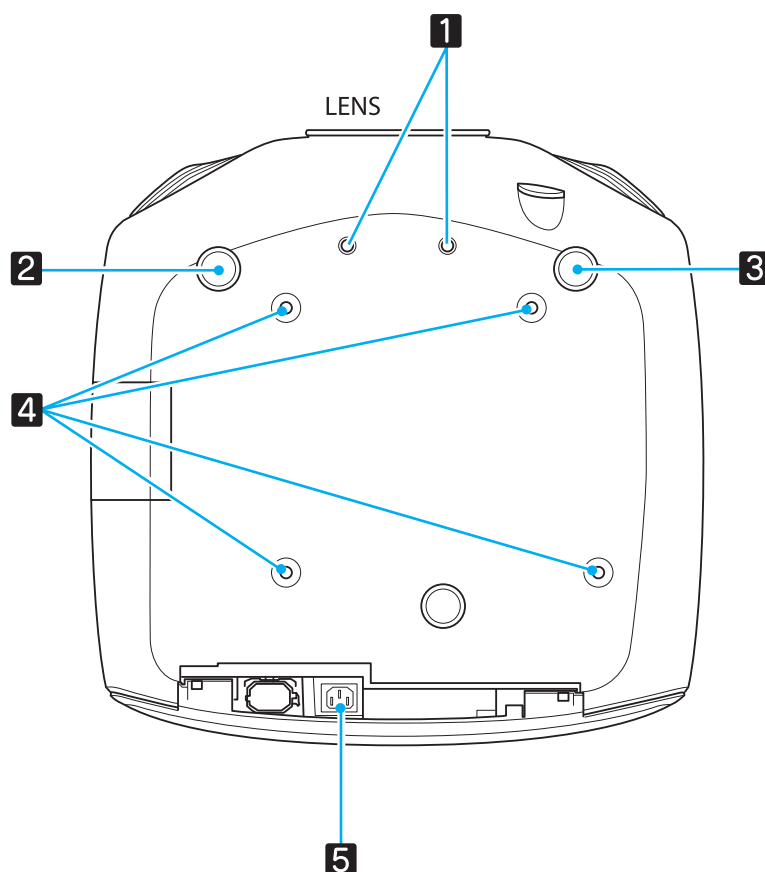


## Interfață



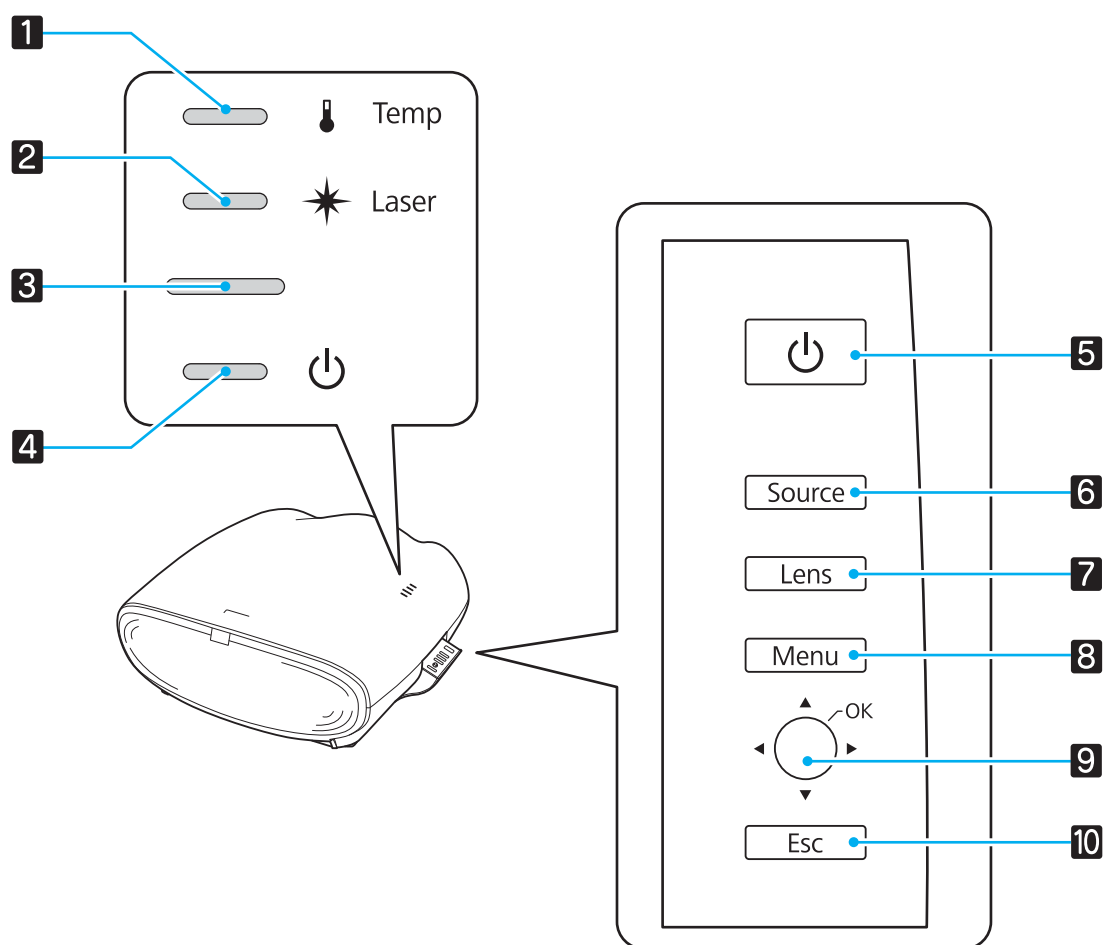
Nume	Funcție
<b>1</b> Porturi HDMI1/HDMI2	Pentru conectarea dispozitivelor video compatibile HDMI și a calculatoarelor. ➡ <a href="#">p.21</a> Portul HDMI1 acceptă HDCP 2.2.
<b>2</b> Suporturi pentru cabluri	Introduceți clema pentru cablu HDMI inclusă. Deoarece cablurile HDMI groase, cu diametru exterior mare, se pot deconecta cu ușurință datorită greutateii cablului, fixați cablurile cu clema de fixare pentru cabluri HDMI. ➡ <a href="#">p.21</a> , <a href="#">p.22</a>
<b>3</b> Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea. ➡ <a href="#">p.23</a>
<b>4</b> Port Service	Acest port este un port de serviciu și în mod normal nu este utilizat.
<b>5</b> Portul RS-232C	Pentru a controla proiectorul, conectați proiectorul la calculator folosind un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal.
<b>6</b> Port PC	Permite conectarea la portul ieșirii RGB a unui calculator. ➡ <a href="#">p.22</a>
<b>7</b> Porturi Component	Pentru conectarea la porturile ieșirii pe componente (YCbCr sau YPbPr) ale dispozitivelor video. ➡ <a href="#">p.21</a>
<b>8</b> Porturile Trigger out 1/Trigger out 2	Se conectează la dispozitive externe, precum ecranele motorizate. ➡ <a href="#">p.22</a>
<b>9</b> Portul Video	Pentru conectarea la portul ieșirii video compozit a dispozitivelor video. ➡ <a href="#">p.21</a>



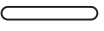




## La bază



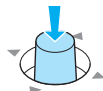


Nume		Funcție
<b>1</b>	Orificii pentru obiectivul anamorfic	Orificii pentru fixarea obiectivului anamorfic în șuruburi.
<b>2</b>	Picioar frontal reglabil	Când așezați și efectuați proiecții, reglați înclinarea față de orizontală a proiectorului. ➡ <a href="#">p.30</a>
<b>3</b>	Picioar lateral reglabil	
<b>4</b>	Puncte de fixare ale suportului pe tavan (patru puncte)	Fixați suportul de montare pe tavan aici dacă suspendați proiectorul de tavan.
<b>5</b>	Mufă de alimentare	Conectați cablul de alimentare la proiector. ➡ <a href="#">p.26</a>

## Panou de comandă

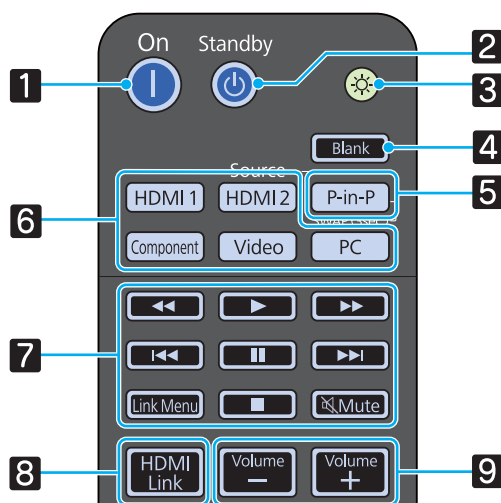





	Butoane/Indicatoare	Funcție
1		Luminează intermitent și are culoarea portocaliu dacă temperatura internă este prea mare. Afișează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ <a href="#">p.85</a>
2		Dacă în secțiunea laser se produce o eroare, se aprinde și are culoarea portocaliu. Afișează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ <a href="#">p.85</a>
3		Luminează intermitent pentru a indica faptul că operația de încălzire sau de răcire este în curs de execuție. Afișează starea proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ <a href="#">p.85</a>
4		Este aprins dacă proiectorul este pornit. Afișează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ <a href="#">p.85</a>
5		Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ➡ <a href="#">p.26</a>
6		Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. ➡ <a href="#">p.33</a>
7		Modifică elementul de reglare al funcției obiectiv motorizat. Sunt disponibile următoarele elemente de reglare. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Focalizare ➡ <a href="#">p.31</a></li> <li>• Zoom ➡ <a href="#">p.31</a></li> <li>• Decalare obiectiv ➡ <a href="#">p.32</a></li> </ul>

Butoane/Indicatoare	Funcție
<b>8</b> <div>Menu</div>	Permite afișarea și închiderea meniului de configurare. 🖱️ <a href="#">p.28</a> Din meniul de configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: semnal, imagine, semnal de intrare ș.a.m.d. 🖱️ <a href="#">p.69</a>
<b>9</b> <div>   </div>	Mișcați pe verticală și pe orizontală pentru a selecta valoarea de ajustare a elementului din meniul de configurare. 🖱️ <a href="#">p.28</a> Mișcați pe verticală în timp ce proiectați o imagine pentru a corecta distorsiunile trapezoidale. 🖱️ <a href="#">p.32</a>
<div>  </div>	Dacă este afișat meniul de configurare, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. 🖱️ <a href="#">p.28</a>
<b>10</b> <div>Esc</div>	Dacă este afișat meniul de configurare, acesta trece la nivelul anterior al meniului. 🖱️ <a href="#">p.28</a>

## Telecomanda

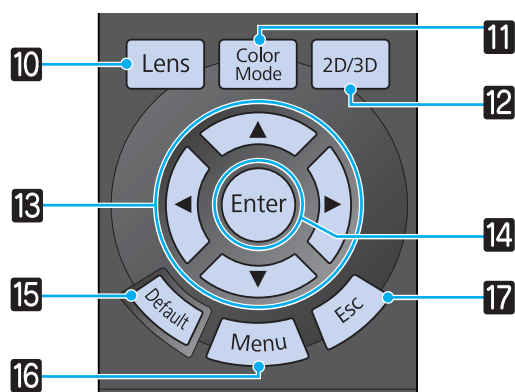
Butoanele din secțiunea de sus








Buton	Funcție
<b>1</b> <div>On</div> 	Permit pornirea proiectorului. 🖱️ <a href="#">p.26</a>
<b>2</b> <div>Standby</div> 	Permit oprirea proiectorului. 🖱️ <a href="#">p.27</a>
<b>3</b> 	Butoanele telecomenzii se aprind pentru circa 10 secunde. Acest lucru este util în cazul în care utilizați telecomanda în întuneric.
<b>4</b> <div>Blank</div>	Permite ascunderea sau afișarea temporară a imaginii. 🖱️ <a href="#">p.35</a> În timp ce este afișat meniul de configurare, meniul va fi temporar ascuns și pictograma 🖱️ va fi afișată în dreapta sus, pe ecran.
<b>5</b> <div>P-in-P</div>	Activează sau dezactivează opțiunea Picture in Picture. 🖱️ <a href="#">p.62</a>

Buton	Funcție
<b>6</b> <div>HDMI 1</div> <div>HDMI 2</div> <div>Component</div> <div>Video</div> <div>PC</div>	Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. 🖱️ p.33
<b>7</b> <div>⏮️</div> <div>▶️</div> <div>⏭️</div> <div>⏮️</div> <div>⏸️</div> <div>⏭️</div> <div>Link Menu</div> <div>■</div> <div>🔇 Mute</div>	Se pot efectua operații precum începerea sau oprirea redării pentru dispozitivele conectate compatibile cu standardele HDMI CEC. 🖱️ p.55
<b>8</b> <div>HDMI Link</div>	Afișează setările meniului HDMI Link. 🖱️ p.55
<b>9</b> <div>Volume —</div> <div>Volume +</div>	Ajustează volumul pentru dispozitivele conectate care corespund standardelor HDMI CEC.

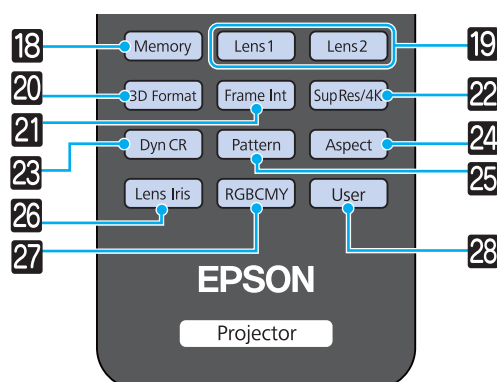
### Butoanele din secțiunea de mijloc


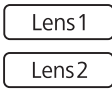
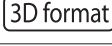
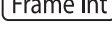

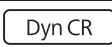


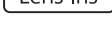


Buton	Funcție
<b>10</b> <div>Lens</div>	Modifică elementul de reglare al funcției obiectiv motorizat. Sunt disponibile următoarele elemente de reglare. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Focalizare 🖱️ p.31</li> <li>• Zoom 🖱️ p.31</li> <li>• Decalare obiectiv 🖱️ p.32</li> </ul>
<b>11</b> <div>Color Mode</div>	Schimbă opțiunea selectată pentru <b>Color Mode</b> . 🖱️ p.43
<b>12</b> <div>2D/3D</div>	Trece de la redarea imaginilor 2D la redarea 3D și invers. 🖱️ p.38

Buton	Funcție
13	 <p>Permite selectarea elementelor din meniul de configurare și a valorilor de ajustare. 🖱️ p.28</p>
14	 <p>Dacă este afișat meniul de configurare, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. 🖱️ p.28</p>
15	 <p>Valoarea de ajustare revine la valoarea implicită dacă apăsați pe acest buton în timp ce este afișat ecranul de ajustare al meniului de configurare. 🖱️ p.28</p>
16	 <p>Permite afișarea și închiderea meniului de configurare. 🖱️ p.28 Din meniul de configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: semnal, imagine, semnal de intrare ș.a.m.d. 🖱️ p.28</p>
17	 <p>Dacă este afișat meniul de configurare, acesta trece la nivelul anterior al meniului. 🖱️ p.28</p>

### Butoanele din secțiunea inferioară



Buton	Funcție
18	 <p>Permit salvarea, încărcarea sau ștergerea unei memorii și vă permit să modificați numele unei memorii. 🖱️ p.59</p>
19	 <p>Încarcă poziția obiectivului. 🖱️ p.57</p>
20	 <p>Modificarea formatului 3D. 🖱️ p.38</p>
21	 <p>Reduce efectul de sincopare provocat de mișcările bruște, interpolând cadre și ajustează imaginea pentru a o face mai uniformă și mai clară. 🖱️ p.47</p>
22	 <p>Definește valoarea pentru <b>Super-resolution</b> pentru a reduce neclaritățile din zone precum marginile imaginii sau valoarea pentru <b>4K Enhancement</b> pentru imaginile cu definiție ultra înaltă.</p>
23	 <p>Definește valoarea pentru <b>Dynamic Contrast</b>. 🖱️ p.46</p>
24	 <p>Permite selectarea modului aspect în funcție de semnalul de intrare. 🖱️ p.33</p>
25	 <p>Permite afișarea și închide șablonul de test. 🖱️ p.30</p>
26	 <p><b>Lens Iris</b> utilizează diafragma obiectivului pentru a regla cantitatea de lumină care intră în obiectiv, și reglează contrastul imaginii. 🖱️ p.52</p>

Buton		Funcție
27	RGBCMY	Permite ajustarea valorii definite pentru nuanță, saturație și strălucire pentru fiecare culoare RGBCMY. ➡ <a href="#">p.48</a>
28	User	Execută funcția alocată butonului utilizatorului. ➡ <a href="#">p.75</a>



# Instalarea

## Note referitoare la instalare



### Avertisment

#### Instalarea pe tavan

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



### Avertisment

#### Despre produsele laser

(Europa și Japonia)

- Acest produs este un produs laser clasa 1 care respectă standardele IEC60825-1:2014 și JIS C 6802:2014.

(Alte regiuni)

- Acest produs este un produs laser clasa 2 care respectă standardele IEC60825-1:2007 și GB7247-1:2012.
- În timpul proiecției, nu priviți direct în obiectiv.
- Nu permiteți copiilor mici să efectueze operații. În cazul în care copii folosesc proiectorul, aceștia trebuie să fie supravegheați de un adult.



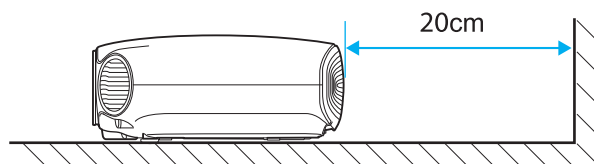
### Atenție

- La ridicarea proiectorului, fiți atenți să nu îl scăpați, deoarece este greu și vă puteți accidenta.
- La instalarea proiectorului pe un raft etc., luați măsuri suplimentare pentru a preveni căderea acestuia, de exemplu fixarea cu un cablu. În cazul în care cade, se pot produce accidente.



### Atenție

- La ridicarea proiectorului, trebuie să închideți panoul de comandă.
- Nu aplicați forță excesivă în secțiunea panoului de comandă. În acest caz proiectorul se poate defecta.
- Asigurați-vă că între perete și gura de ventilare a aerului de pe proiector este o distanță de minimum 20 cm.



- Se recomandă curățarea periodică a filtrului de aer. Curățați filtrul mai frecvent, dacă utilizați proiectorul într-un mediu în care este foarte mult praf. ➡ p.96

## Instalarea

Proiectorul poate fi instalat folosind diverse metode, de exemplu așezat pe un raft sau suspendat de tavan. Utilizând funcția de deplasare a obiectivului, aveți mai multă flexibilitate în așezarea proiectorului în locul dorit. ➡ p.32

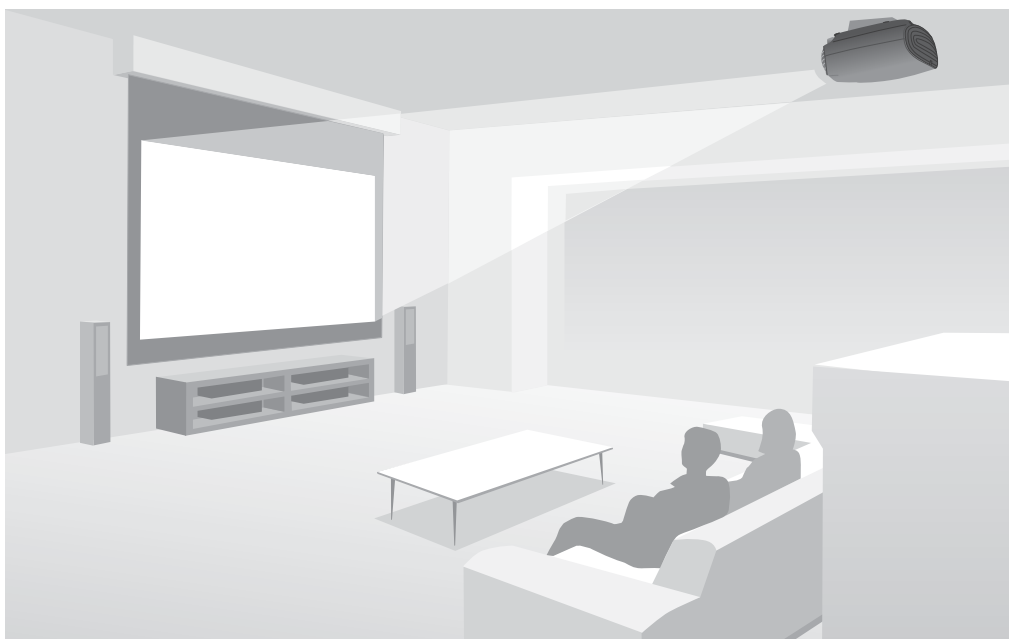
### ■ Așezarea și proiectarea de pe un raft

Pentru a proiecta imagini, puteți instala proiectorul pe un raft AV sau pe un raft din sufrageria dumneavoastră.



### ■ Suspendarea pe tavan și proiectarea

Puteți suspenda proiectorul de tavan creând o adevărată atmosferă de sală de cinematograf.



Dacă proiectorul este fixat pe tavan, selectați pentru **Projection** setările pentru proiectarea de pe tavan. ➡ **Settings - Projection** p.75

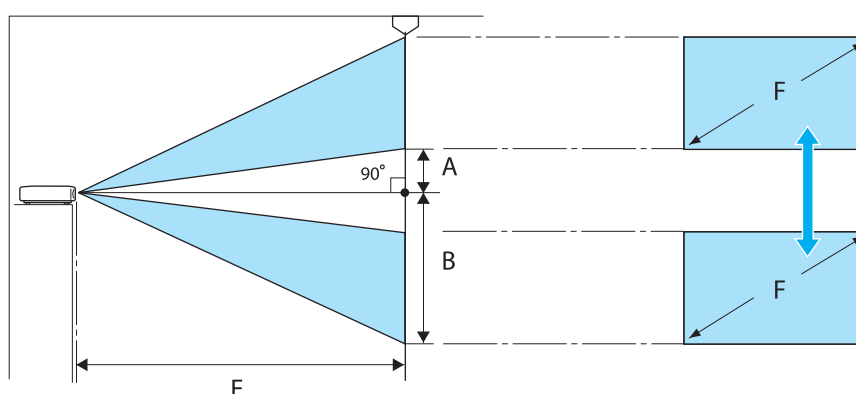
## Valorile maxime ale distanței de proiecție și ale deplasării obiectivului

Dimensiunea imaginii proiectate crește dacă proiectorul se află mai departe de ecran. Utilizați tabelul de mai jos pentru a configura proiectorul astfel încât acesta să proiecteze la dimensiunea optimă. Valorile prezentate sunt oferite numai ca valori de referință.

De asemenea, puteți regla poziția folosind funcția de deplasare a obiectivului. ➡ p.32

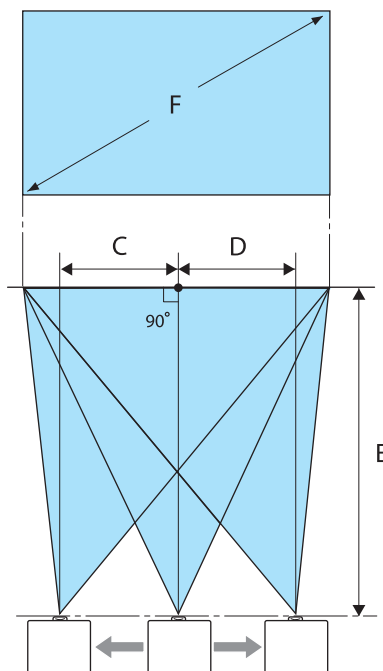
Valorile maxime de ajustare a deplasării obiectivului sunt prezentate în tabelul de mai jos.

Reglarea poziției de proiecție pe verticală folosind funcția deplasare obiectiv



- A : Distanța de la centrul obiectivului la marginea inferioară a imaginii proiectate (când deplasarea obiectivului este la cel mai ridicat nivel)
- B : Distanța de la centrul obiectivului la marginea inferioară a imaginii proiectate (când deplasarea obiectivului este la cel mai scăzut nivel)
- E : Distanța de proiecție de la proiector la ecran
- F : Dimensiunea imaginii proiectate

## Reglarea poziției de proiecție pe orizontală folosind funcția deplasare obiectiv



- C : Distanța de deplasare a centrului obiectivului la mișcarea proiectorului (când deplasarea obiectivului este la nivel maxim în dreapta)
- D : Distanța de deplasare a centrului obiectivului la mișcarea proiectorului (când deplasarea obiectivului este la nivel maxim în stânga)
- E : Distanța de proiecție de la projector la ecran
- F : Dimensiunea imaginii proiectate

Unități: cm

16:9 Dimensiunea imaginii proiectate		Distanța de proiecție (E)		Valori maxime de deplasare a obiectivului *		
F	L x H	Minim (Lat)	Maxim (Tele)	Distanță (A)	Distanță (B)	Distanță (C, D)
40"	89 x 50	111	240	20	70	35
60"	130 x 75	169	361	30	105	53
80"	180 x 100	226	482	40	139	71
100"	220 x 120	283	604	50	174	89
120"	270 x 150	341	725	60	209	106
150"	330 x 190	427	908	75	262	133
180"	440 x 250	513	1090	90	314	159

4:3 Dimensiunea imaginii proiectate		Distanța de proiecție (E)		Valori maxime de deplasare a obiectivului *		
F	L x H	Minim (Lat)	Maxim (Tele)	Distanță (A)	Distanță (B)	Distanță (C, D)
40"	81 x 61	137	294	24	85	43
60"	120 x 90	207	443	37	128	65
80"	160 x 120	277	591	49	171	87

4:3 Dimensiunea imaginii proiectate		Distanța de proiecție (E)		Valori maxime de deplasare a obiectivului *		
F	L x H	Minim (Lat)	Maxim (Tele)	Distanță (A)	Distanță (B)	Distanță (C, D)
100"	200 x 150	348	740	61	213	108
120"	240 x 180	418	889	73	256	130
150"	300 x 230	523	1112	91	320	163
200"	410 x 300	699	1483	122	427	217

\* Poziția imaginii proiectate nu poate fi mutată simultan la valorile maxime pe orizontală și pe verticală. ➡ [p.32](#)



## Conectarea unui dispozitiv

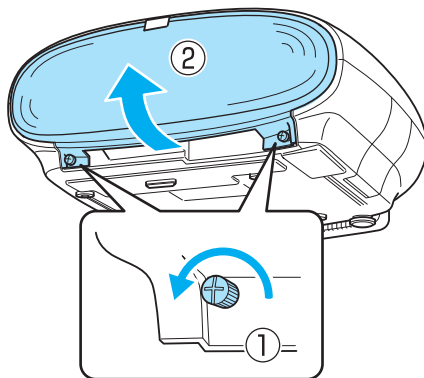
### Atenție

- Efectuați conexiunile de cablu înainte de conectarea la o priză de alimentare.
- Verificați forma conectorului cablului și forma portului și apoi conectați cablul. Dacă forțați introducerea unui conector având o formă diferită în port, acesta se poate strica și se poate produce o defecțiune.

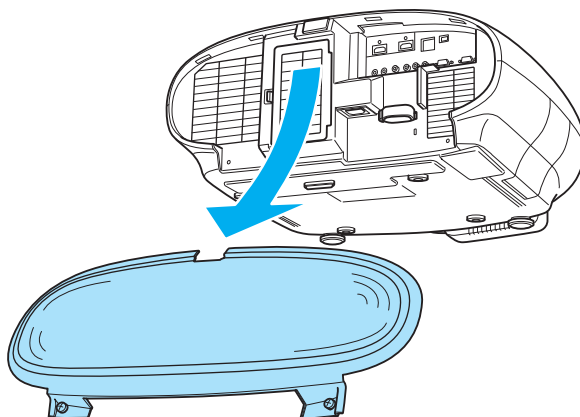
### Scoaterea capacului pentru cabluri

Pentru un aspect ordonat și îngrijit, puteți fixa capacul pentru cabluri la spatele acestui proiector. Scoateți capacul pentru a conecta dispozitive folosind cablurile sau pentru a înlocui filtrul de aer.

- 1 Desfaceți șuruburile fixate pe marginea inferioară a capacului pentru cabluri și apoi trageți în sus.



- 2 Scoateți capacul pentru cabluri prin ridicare din canelurile de la partea superioară.



Pentru a monta capacul pentru cabluri, efectuați aceleași manevre în ordine inversă.

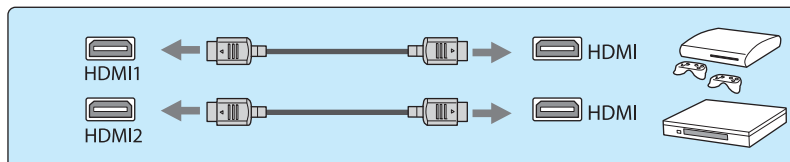
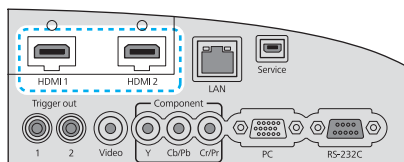
### Conectarea dispozitivelor video

Pentru proiectarea imaginilor de pe aparatele care citesc discuri Blu-ray sau de pe aparatele de înregistrare video etc., conectați aparatul la proiector folosind una din metodele de mai jos.

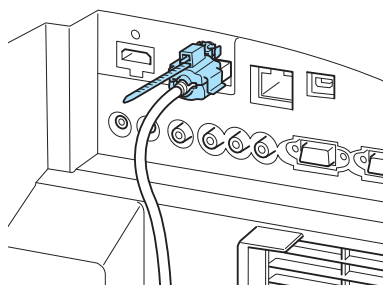


- În funcție de dispozitivul video, este posibil să fie disponibile mai multe tipuri de formate de ieșire. Verificați documentația dispozitivului video pentru a confirma tipurile de formate de ieșire.
- Acest proiector nu este prevăzut cu un difuzor încorporat. Conectați proiectorul la sistemul AV pentru a asculta semnalul audio primit de la echipamentul conectat.

## Echipamente cu porturi pentru ieșire HDMI

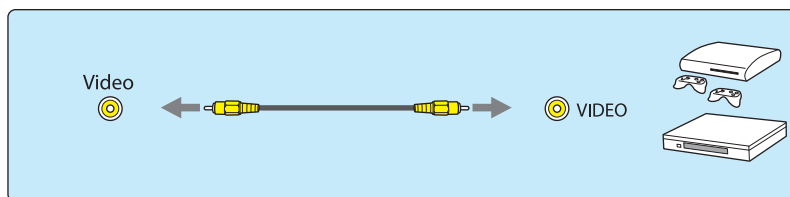
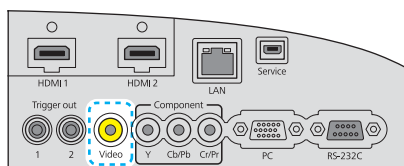


Pentru a preveni ca sub acțiunea greutății cablurile HDMI să fie deconectate de la port, acestea trebuie fixate în suportul pentru cabluri folosind o clemă pentru cabluri HDMI.

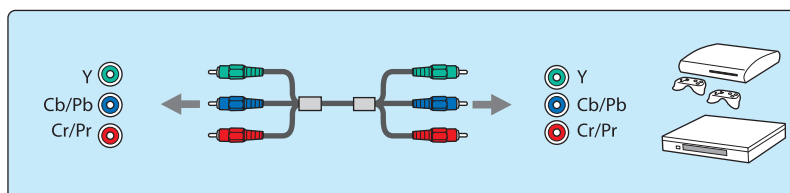
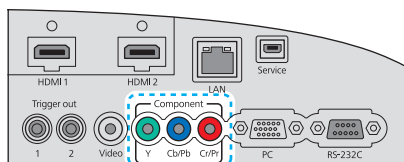


Când proiectați imagini în HDCP 2.2, realizați conectarea la portul HDMI1.

## Echipamente cu un port pentru ieșirea video



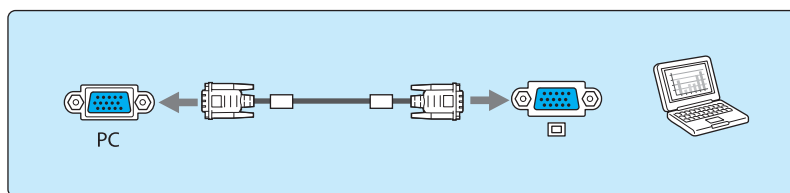
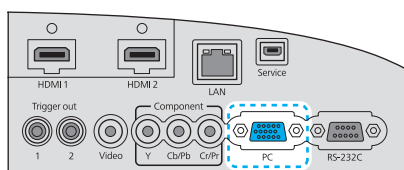
## Echipamente cu porturi pentru ieșire video pe componente



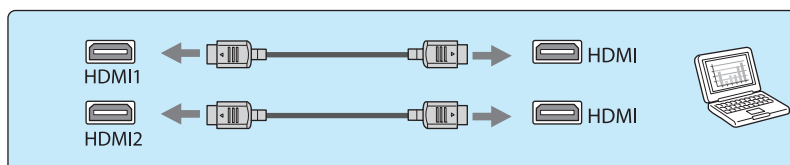
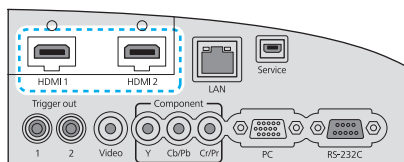
## Conectarea unui calculator

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

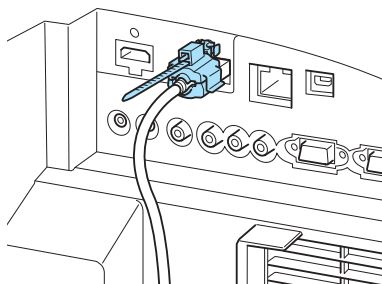
## ■ Calculatoare cu un port pentru ieșire RGB



## ■ Calculatoare cu port pentru ieșire HDMI



Pentru a preveni ca sub acțiunea greutății cablurile HDMI să fie deconectate de la port, acestea trebuie fixate în suportul pentru cabluri folosind o clemă pentru cabluri HDMI.



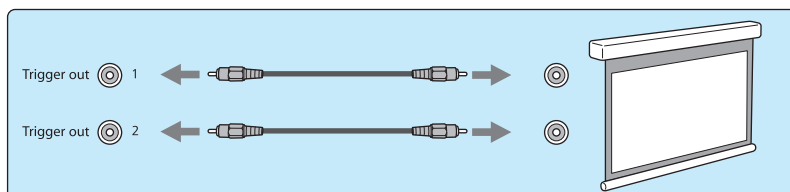
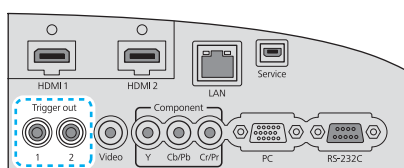
Când proiectați imagini în HDCP 2.2, realizați conectarea la portul HDMI1.

## Conectarea dispozitivelor externe

### ■ Conectarea la porturile Trigger out 1/Trigger out 2

Pentru a conecta dispozitive externe precum ecranele motorizate, conectați un cablu stereo cu mufă minijack (3,5 mm).

Dacă este activat, un semnal (12 V c.c.) este transmis de la acest port pentru a comunica starea proiectorului (pornit/oprit) la dispozitivele conectate, precum ecranele electrice.

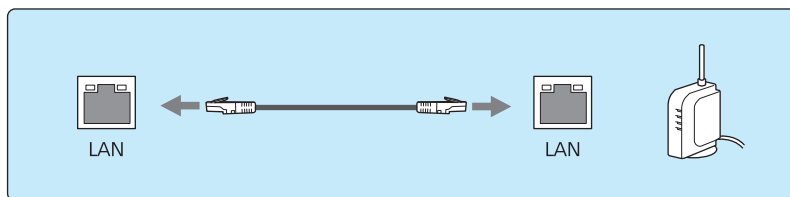
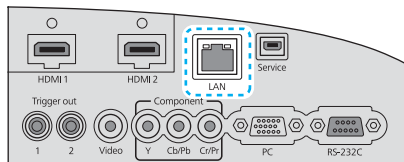


Dacă utilizați porturile Trigger out 1/Trigger out 2, definiți setările pentru Trigger Out 1/Trigger Out 2. ➡ **Settings - Operation - Trigger Out 1/Trigger Out 2** [p.75](#)

## Conectarea la portul LAN

Conectați la un ruter de rețea, la un hub, etc., folosind un cablu 100BASE-TX sau 10BASE-T LAN.

Puteți opera proiectorul și puteți verifica starea acestuia în rețea de la un calculator sau de la un dispozitiv inteligent.

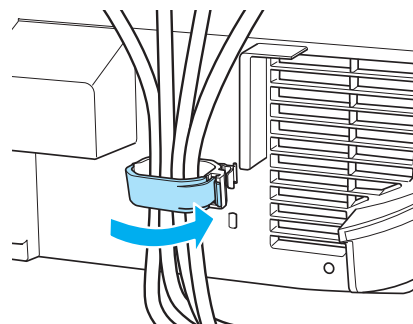
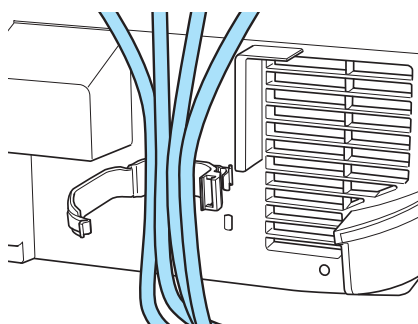
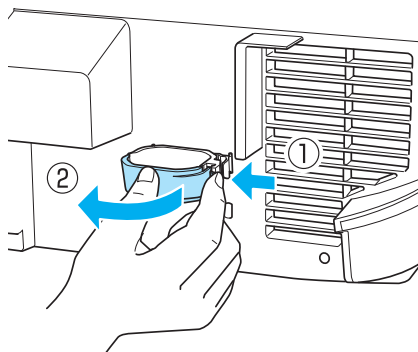


- Pentru a preveni funcționarea defectuoasă, utilizați un cablu de rețea ecranat de categoria 5 sau superioară.
- Nu puteți proiecta imagini în rețea.

## Fixarea cablurilor folosind clema pentru cabluri

Puteți utiliza clema pentru cabluri pentru a fixa cablurile conectate la proiector.

- 1** Deschideți clema pentru cabluri.  
Apăsați ușor pe suprafața clemei cu degetul pentru a deschide sistemul de închidere și apoi trageți de aceasta pentru a o deschide.
- 2** Strângeți cablurile în clema pentru cabluri.  
În clema pentru cabluri puteți aduna toate cablurile cu excepția cablului de alimentare.
- 3** Închideți clema pentru cabluri.  
Apăsați până când auziți declicul de fixare al sistemului de închidere.







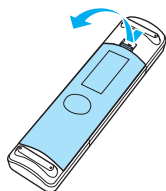
# Pregătirea telecomenzii

## Instalarea acumulatorilor

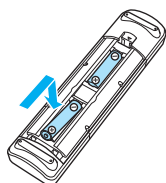
### Atenție

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

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

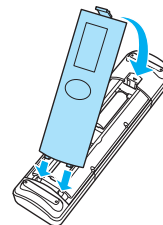


- 2** Instalați acumulatorii.  
Înainte de instalare, verificați polaritatea bateriilor (+) și (-).



- 3** Fixați la loc capacul compartimentului pentru baterii.

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

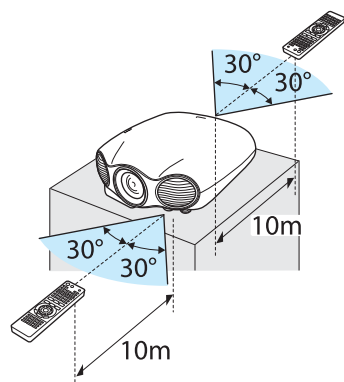


Dacă telecomanda nu mai transmite comenzile sau apar întârzieri sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii AA alcaline sau cu mangan.

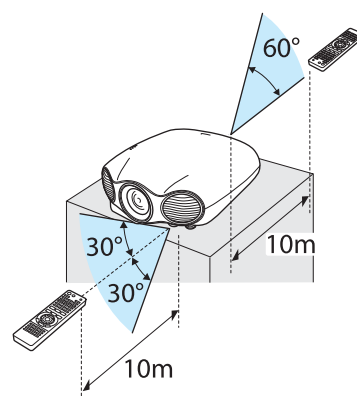
## Intervalul de funcționare a telecomenzii

Raza de funcționare a telecomenzii este prezentată în figurile de mai jos.

Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta)



Intervalul de funcționare (de sus în jos)





# Pornirea și oprirea proiecteurului

## Pornirea



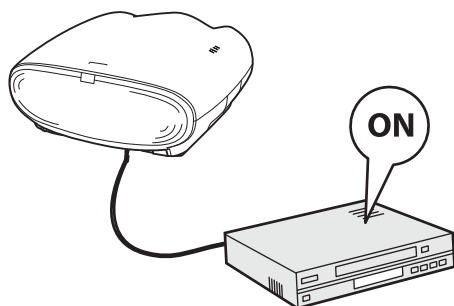
### Avertisment

- Nu permiteți copiilor mici să efectueze operații. În cazul în care copii folosesc proiectorul, aceștia trebuie să fie supravegheați de un adult.
- În timpul proiecției, nu priviți direct în obiectiv. De asemenea, nu priviți în obiectiv folosind dispozitive optice (de exemplu o lupă sau un telescop). Lumina puternică vă poate afecta ochii și poate determina apariția unor deficiențe de vedere. Familiile cu copii mici trebuie să acorde o atenție deosebită.
- La pornirea proiecteurului de la distanță folosind telecomanda, asigurați-vă că nimeni nu privește către obiectiv.

**1** Conectați echipamentul la proiector.

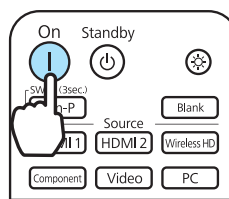
**2** Conectați cablul de alimentare.  
Conectați folosind cablul de alimentare inclus.

**3** Porniți echipamentul conectat.

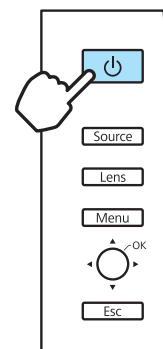


**4** Pentru a porni proiectorul, apăsați pe butonul telecomenzii sau pe butonul de pe panoul de comandă.

Telecomanda



Panou de comandă



Obturatorul se deschide și se începe proiecția.



Dacă **Direct Power On** este setat pe **On**, puteți începe proiecția prin simpla conectare a cablului de alimentare la proiector fără a mai fi nevoie să apăsați pe alte butoane. ➡ **Settings - Operation - Direct Power On** [p.75](#)

### Atenție

Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul **High Altitude Mode** opțiunea **On**. ➡ **Settings - Operation - High Altitude Mode** [p.75](#)



- Pentru a obține o calitate stabilă a imaginii, se recomandă să lăsați proiectorul pornit un timp înainte de a-l utiliza.
- Acest proiector este prevăzut cu funcția Child Lock pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii și cu funcția Control Panel Lock pentru a preveni orice operații accidentale, etc. ➡ **Settings - Lock Setting - Child Lock/Control Panel Lock** p.75
- Acest proiector este prevăzut cu porturi Trigger out 1/Trigger out 2 pentru comunicarea stării actuale de funcționare a proiectorului (pornit/oprit) către dispozitivele externe. Dacă utilizați această funcție, definiți setările pentru **Trigger Out 1/Trigger Out 2**. ➡ **Settings - Operation - Trigger Out 1/Trigger Out 2** p.75

## Oprirea


1

Opriți echipamentul conectat.

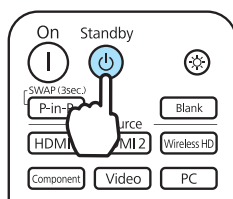


Dacă pentru **Power Off Link** este selectată opțiunea **On** în meniul **HDMI Link**, oprirea echipamentului compatibil HDMI CEC va determina oprirea proiectorului. ➡ **Settings - HDMI Link - Power Off Link** p.75

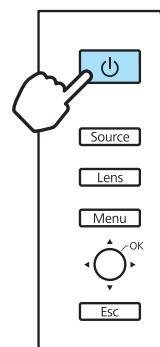
2

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

Telecomanda




Panou de comandă



Proiecția ia sfârșit, iar obturatorul se închide automat.



- Dacă pentru **Standby Confirmation** este selectată opțiunea **On**, pe ecran va fi afișat un mesaj de confirmare, iar alimentarea se va opri când apăsați din nou pe butonul  . ➡ **Settings - Display - Standby Confirmation** p.75
- Dacă opriți proiectorul, indicatorul de funcționare va lumina intermitent un anumit timp, în timp ce proiectorul se răcește. În momentul în care indicatorul de funcționare se închide, răcirea s-a terminat.

3

Deconectați cablul de alimentare.



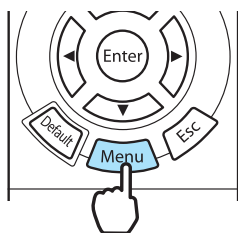
# Utilizarea meniului de configurare

Utilizând meniul de configurare, puteți modifica și puteți defini setări pentru imagini sau pentru calitatea imaginilor.



- Pentru elementele ale căror valori sunt modificate folosind cursorul, de exemplu pentru nivelul de strălucire, puteți apăsa pe butonul **Default** în timp ce ecranul este afișat pentru a restabili valorile la valorile implicite.
- De asemenea, puteți utiliza meniul de configurare de la panoul de comandă.

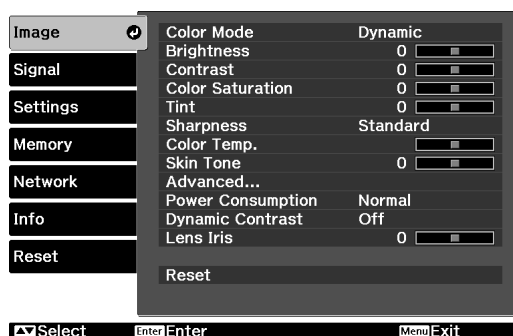
- 1** Apăsați pe butonul **Menu** de pe telecomandă.



Este afișat meniul de configurare.

- 2** Utilizați butoanele pentru a selecta meniu superior din stânga și apoi apăsați pe butonul **Enter** pentru a confirma selecția.

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



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

- 3** Utilizați butoanele pentru a selecta submeniul din dreapta și apoi apăsați pe butonul **Enter** pentru a confirma selecția.



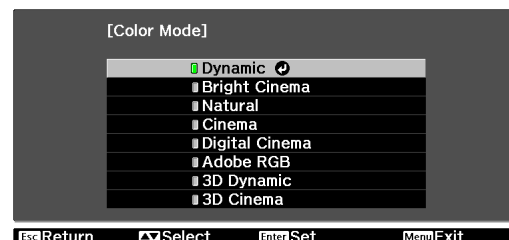
Va fi afișat ecranul de modificare al funcției selectate.

- 4** Utilizați butoanele pentru a modifica setările.

De ex.) Bara de reglare




De ex.) Opțiuni



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

Apăsați pe butonul **Esc** pentru a reveni la nivelul anterior.

5

Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.

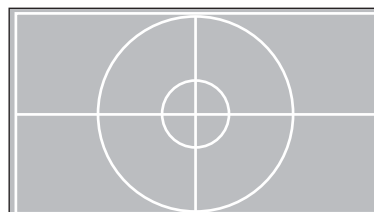
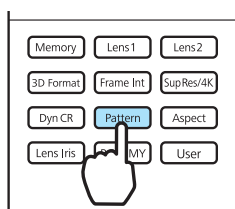


## Ajustarea ecranului proiectat

### Afișarea șablonului de test

Imediat după instalare, pentru ajustarea zoomului, a focalizării și a poziției din care se face proiecția va fi utilizat un șablon de test.

Apăsați pe butonul **Pattern** de pe telecomandă pentru a afișa șablonul de test.

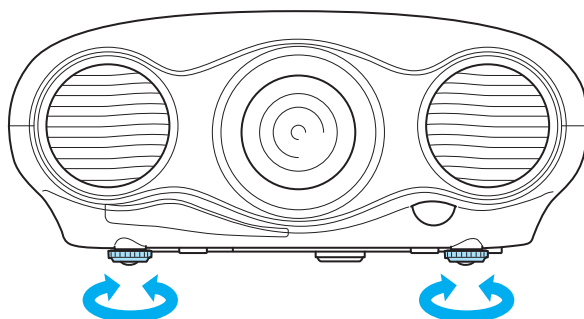


De asemenea, puteți selecta șabloane care afișează individual R (roșu), G (verde) și B (albastru), precum și șablonul folosit pentru reglarea poziției de afișare. Îl puteți utiliza ca șablon pentru a efectua ajustarea culorilor când se recepționează un semnal de imagine.

Apăsați pe butonul **Esc** sau selectați **Exit** pentru a închide afișarea șablonului de test.

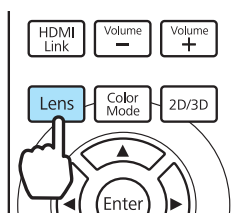
### Ajustarea înclinării proiecteurului

Dacă proiectorul este instalat pe un raft, iar imaginea proiectată este înclinată (partea din stânga și cea din dreapta a proiecteurului sunt la înălțimi diferite), reglați piciorul din față astfel încât ambele laterale ale proiecteurului să fie la același nivel.



### Funcția de reglare a obiectivului (focalizare, zoom, deplasare obiectiv)

Pentru a regla focalizarea, zoomul sau deplasarea obiectivului, apăsați pe butonul **Lens** de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă și apoi selectați parametrul pe care doriți să îl modificați.





Parametrii care pot fi reglați sunt prezentați în tabelul de mai jos.

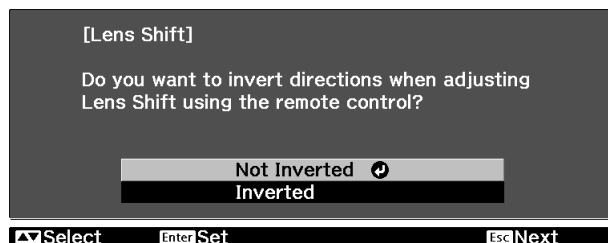
1	Reglare focalizare	<b>Adjust Focus</b> este afișat pe ecran. Este folosit pentru reglarea focalizării imaginii proiectate. <a href="#">p.31</a>
---	--------------------	---

2	Reglare zoom	<b>Adjust Zoom</b> este afișat pe ecran. Este folosit pentru reglarea poziției imaginii proiectate. 🖱️ p.31
3	Reglare deplasare obiectiv	<b>Adjust Lens Shift</b> este afișat pe ecran. Ajustează poziția imaginii proiectate. 🖱️ p.32

Pentru a finaliza reglarea, apăsați pe butonul **Lens** din Reglare deplasare obiectiv.



- Utilizând funcția de poziționare a obiectivului, puteți salva și încărca pozițiile deja stabilite ale obiectivului.
- Dacă selectați **Adjust Lens Shift** și pe ecran este afișat mesajul de mai jos, poziția imaginii este reglată în direcție opusă deplasării obiectivului folosind butoanele  .





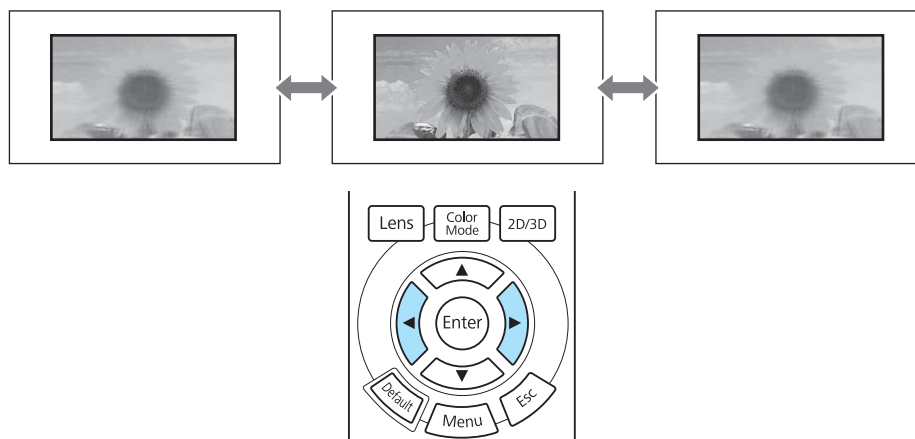
Dacă selectați următoarele opțiuni pentru **Projection**, imaginea va fi reglată în aceeași direcție cu butoanele. 🖱️ **Settings - Projection** p.75

**Front, Rear: Not Inverted**



**Front/Ceiling, Rear/Ceiling: Inverted**

## Reglarea focalizării

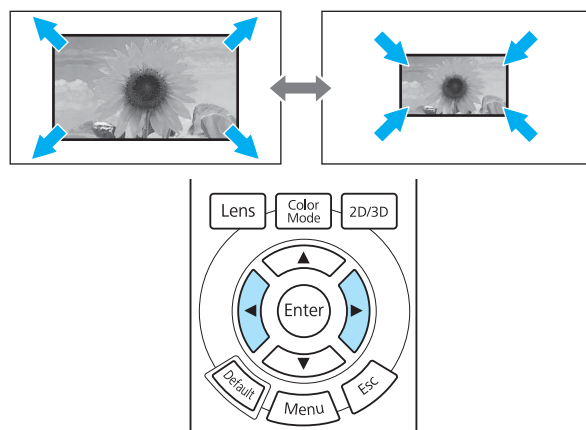
Pentru reglarea focalizării, apăsați pe butoanele  .



## Reglarea dimensiunii proiecției (reglare zoom)

Pentru reglarea dimensiunii ecranului proiectat, apăsați pe butoanele  .





## Reglarea poziției imaginii proiectate (deplasare obiectiv)

Dacă proiectorul nu poate fi montat în fața ecranului, puteți ajusta poziția imaginii cu ajutorul deplasării obiectivului.

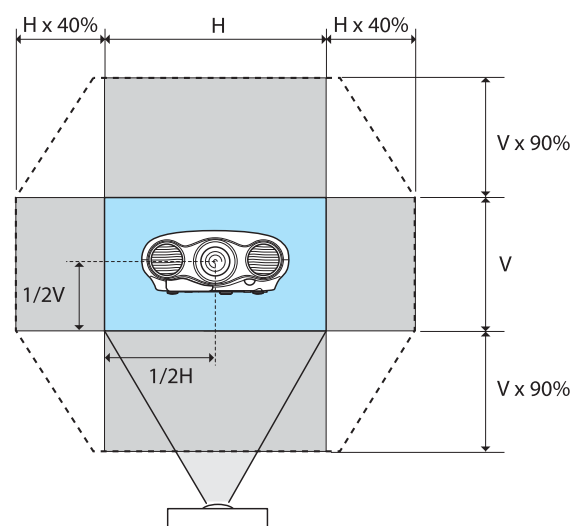
Pentru a regla poziția imaginii, utilizați butoanele



Pentru a reveni în poziția centrală, țineți apăsată butoanele



Puteți muta imaginea în intervalul indicat de linia punctată din figura din dreapta.



### Atenție

La transportul proiectorului, așezați pozițiile verticală și orizontală ale obiectivului în centru. Dacă transportați proiectorul când obiectivul este deplasat în sus, în jos, la stânga sau la dreapta, mecanismul de deplasare a obiectivului ar putea suferi deteriorări.



Dacă nu puteți instala proiectorul direct în fața ecranului, se recomandă să utilizați funcția de deplasare a obiectivului pentru a regla poziția de proiecție. Dacă aceasta nu poate fi reglată folosind deplasarea obiectivului, încercați să folosiți corecția trapezoidală.

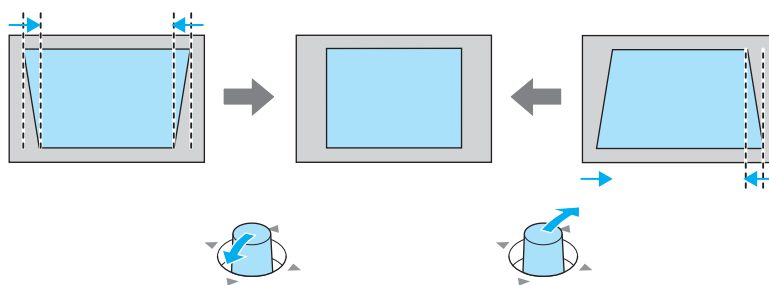
## Keystone

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

Acționați butonul în sus sau în jos pentru a afișa indicatoarele de reglare.

Dacă indicatoarele sunt afișate, acționați butonul în sus sau în jos pentru a efectua corecția verticală.

**Dacă partea de sus sau cea de jos este prea lată**

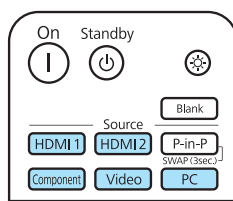


- Ecranul proiectat se va micșora în cazul în care folosiți corectarea distorsiunilor trapezoidale horizontale. Măriți distanța de proiecție pentru a adapta dimensiunile imaginii proiectate la dimensiunile ecranului.
- Puteți defini setările pentru distorsiunile trapezoidale din meniul de configurare. **Settings - Keystone p.75**
- Puteți aplica în mod eficient corecțiile dacă unghiul de proiecție este de până la 30° de sus în jos.
- Pentru a ajusta poziția, puteți menține calitatea imaginii proiectate prin efectuarea corecției cu ajutorul deplasării obiectivului. Utilizați corecția trapezoidală când nu puteți efectua ajustări prin deplasarea obiectivului.

## Selectarea unei alte surse

Puteți selecta o altă sursă folosind instrucțiunile de mai jos.

Apăsați pe butonul corespunzător portului respectiv.



- De asemenea, puteți selecta o altă sursă apăsând pe butonul **Source** de pe panoul de comandă.
- Pentru dispozitivele video, începeți mai întâi redarea și apoi schimbați sursa.
- În cazul în care culorile au un aspect artificial, după selectarea ca sursă a opțiunii **Video** sau **Component**, verificați dacă portul la care sunteți conectat este același cu cel definit pentru **Input Signal**. **Settings - Input Signal - Video Signal/Component p.75**

## Aspect

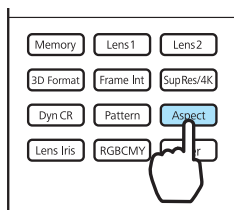
În ecranul de proiecție, puteți modifica tipul, formatul imaginii și rezoluția semnalului de intrare în funcție de setările definite pentru **Aspect**.

Opțiunile disponibile pentru **Aspect** diferă în funcție de semnalul de imagine proiectat în prezent.






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.

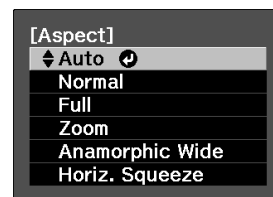
1

Apăsați pe butonul **Aspect**.

Puteți defini setările din meniul de configurare. **Signal - Aspect** p.71

2

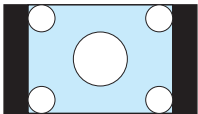
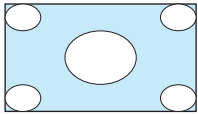
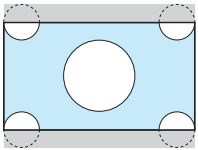
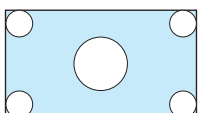
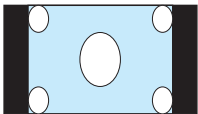
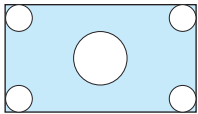
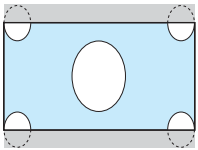
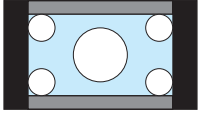
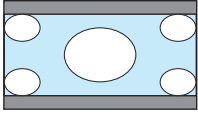
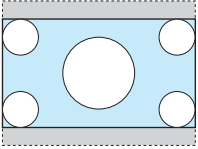
Utilizați butoanele   pentru a selecta numele setării respective și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.



În funcție de tipul de semnal, este posibil ca opțiunea **Aspect** să nu fie disponibilă.

Selectând opțiunea Auto, aspectul optim va fi utilizat pentru a afișa semnalul de intrare. Modificați setarea dacă doriți să utilizați un alt aspect.

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

Imagine de intrare	Nume setare (Aspect)		
	Normal	Full	Zoom
Imagini 4:3			
Imagini 16:9		În cazul proiectării imaginilor 16:9, Full și Zoom nu se pot selecta.	
Imaginile înregistrate folosind funcția de compresie			
Imagini letterbox*			
Note	Se adaptează la dimensiunea verticală a ecranului de proiecție. Formatul imaginii diferă în funcție de imaginea de intrare.	Utilizează în totalitate panoul de proiecție.	Păstrează formatul semnalului de intrare și se adaptează la dimensiunea orizontală a panoului de proiecție. Este posibil ca partea de sus și cea de jos a imaginii să fie trunchiate.

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

Cu acest proiector puteți defini parametrii și pentru **Anamorphic Wide** și **Horiz. Squeeze**.

Setați **Anamorphic Wide** și fixați un obiectiv anamorphic disponibil pe piață pentru a viziona DVD-uri, discuri Blu-ray, etc. cu imagini înregistrate în format Cinema Scope.

**Horiz. Squeeze** extinde pe orizontală aspectul semnalului recepționat. Astfel, puteți efectua proiecția pe întreaga lățime a ecranului dacă utilizați un obiectiv anamorphic disponibil pe piață.

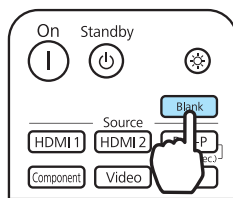





- Dacă se selectează **Anamorphic Wide** când și **Overscan** este setat, imaginea poate fi trunchiată. Setati **Overscan** la **Off**. ➡ **Signal - Advanced - Overscan** p.71
- În cazul proiectării imaginilor 3D în **Anamorphic Wide**, sunt acceptate numai semnalele 1080p/24 Hz cu combinare de cadre.
- Dacă este recepționat un semnal de imagine 4K, puteți selecta numai opțiunile **Normal**, **Anamorphic Wide** și **Horiz. Squeeze**.

## Ascunderea temporară a imaginii

Puteți utiliza această funcție pentru a ascunde temporar imaginea de pe ecran.

Apăsați pe butonul **Blank** pentru a afișa sau ascunde imaginea.



- Deoarece imaginile în mișcare continuă să fie redade chiar dacă sunt ascunse, nu puteți reveni în punctul în care ați ascuns imaginile folosind butonul **Blank**.
- Dacă apăsați pe butonul **Blank** în timp ce meniul de configurare este afișat, meniul va fi ascuns temporar, iar pictograma  va fi afișată în dreapta sus pe ecran.
- Dacă apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă în timp ce imaginile sunt ascunse, va fi afișat un mesaj de confirmare în care sunteți întrebat dacă doriți să opriți proiectorul. Pentru a opri proiectorul, apăsați din nou pe butonul .



## Vizionarea imaginilor 3D

Acest proiector permite vizionarea imaginilor 3D folosind ochelari 3D.



- Deoarece ochelarii 3D utilizează metoda cu obturator activ, aceștia trebuie să fie încărcăți în prealabil. [p.40](#)
- De asemenea, în prealabil trebuie să realizați asocierea ochelarilor 3D cu proiectorul. [p.40](#)

### Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D

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



#### Avertisment

##### Demontarea sau modificarea

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

##### Depozitarea

- Nu lăsați ochelarii 3D Glasses sau componentele incluse la îndemâna copiilor.  
Dacă nu sunt manevrați corect, aceștia pot cauza accidente.

##### Comunicații wireless (Bluetooth)

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

##### Încălzirea

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

##### Încărcarea

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

### Atenție

#### Ochelarii 3D

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

### Atenție

#### Purtarea ochelarilor 3D

- Asigurați-vă că purtați corect ochelarii 3D.  
Nu purtați ochelarii 3D invers.  
Dacă imaginea nu este afișată corect în ochiul drept și în ochiul stâng, acest lucru vă poate cauza o stare de rău.
- Nu purtați ochelarii decât în timpul vizionării imaginilor 3D.
- Modul în care imaginea 3D este percepută diferă de la o persoană la alta. Opriți utilizarea funcției 3D dacă nu vă simțiți bine sau dacă nu vedeți în 3D.  
Continuarea vizionării imaginilor 3D vă poate cauza o stare de rău.
- Întrerupeți imediat purtarea ochelarilor 3D dacă aceștia par să prezinte o anomalie sau o defectiune.  
Prin continuarea purtării ochelarilor 3D vă puteți răni sau vă poate cauza o stare de rău.
- Opriți purtarea ochelarilor 3D dacă urechile, nasul sau tâmpelile vi se înroșesc, sunt dureroase sau aveți senzație de mâncărime.  
Continuarea purtării ochelarilor 3D vă poate cauza o stare de rău.
- Opriți purtarea ochelarilor 3D dacă simțiți pe piele senzații neobișnuite.  
În situații foarte rare, vopseaua sau materialele utilizate la confecționarea ochelarilor 3D pot cauza o reacție alergică.

### Atenție

#### Durata de vizionare

- Dacă vizionați imagini 3D pentru mai mult timp, faceți pauze periodice.  
Vizionarea imaginilor 3D timp îndelungat poate provoca oboseală oculară.  
Durata și frecvența acestor pauze diferă de la persoană la persoană. Dacă încă simțiți că ochii sunt obosiți sau aveți un disconfort ocular, chiar și după ce ați făcut pauză, opriți imediat vizionarea.

### Atenție

#### Vizionarea imaginilor 3D

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

### Atenție

#### Riscuri pentru sănătate

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

### Atenție

#### Vârsta de utilizare recomandată

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

## Proiectarea imaginilor 3D

Puteți viziona imagini 3D numai de la dispozitivele conectate la portul HDMI1/HDMI2.

Proiectorul acceptă următoarele formate 3D.

- Combinare cadre

- Juxtapuse
- Sus și jos



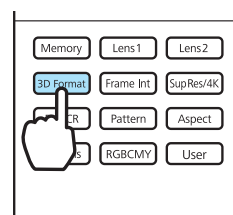
În funcție de dispozitivul folosit, este posibil ca semnalele care conțin imagini 3D să nu fie redade corect.

### ■ Când proiectorul detectează un format 3D

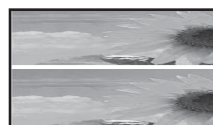
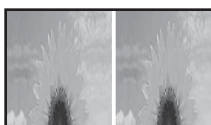
Proiectorul efectuează automat proiecția unei imagini 3D când se detectează un format 3D.

### ■ Când proiectorul nu poate detecta un format 3D

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



- Pentru detalii privind setările de format 3D din dispozitivul AV, consultați documentația care însoțește dispozitivul AV.
- Dacă formatul 3D nu a fost configurat corect, aceeași imagine va fi divizată pe orizontală sau pe verticală și nu va fi proiectată corect, ca în figurile de mai jos.



### ■ Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată

În cazul în care efectul 3D nu este aplicat corect chiar și după definirea formatelor 3D, verificați următoarele.

- Este posibil ca durata de sincronizare a ochelarilor 3D să fie inversată. Inversați sincronizarea folosind **Inverse 3D Glasses** și apoi reîncercați. 🖱️ **Signal - 3D Setup - Inverse 3D Glasses** [p.71](#)
- Imaginea nu este afișată în format 3D dacă pentru **3D Display** este selectată opțiunea **Off**. Apăsați pe butonul **2D/3D** de pe telecomandă. 🖱️ **Signal - 3D Setup - 3D Display** [p.71](#)



- Modul în care imaginea 3D este percepută diferă de la o persoană la alta.
- Dacă o imagine 3D este afișată, pe ecran va fi afișat un mesaj de avertizare referitor la vizionarea imaginilor 3D. Puteți dezactiva afișarea acestui mesaj selectând pentru **3D Viewing Notice** opțiunea **Off**. 🖱️ **Signal - 3D Setup - 3D Viewing Notice** [p.71](#)
- De asemenea, puteți converti imaginile 2D în imagini 3D. 🖱️ [p.42](#)
- În timpul unei proiecții de imagini 3D, următoarele funcții din meniul de configurare nu pot fi modificate.  
Aspect (setat pe Normal\*), Noise Reduction (setat pe Off), Overscan (setat pe Off), Advanced - Sharpness, Picture in Picture
- \*Puteți selecta Anamorphic Wide doar dacă proiectați semnale 1080p/24 Hz/frame packing.
- Modul în care imaginea 3D este vizualizată se poate modifica în funcție de temperatura mediului înconjurător. Evitați să utilizați proiectorul dacă imaginea nu este proiectată normal.



## Pregătirea ochelarilor 3D

Utilizați ochelarii 3D pentru vizionarea imaginilor 3D.



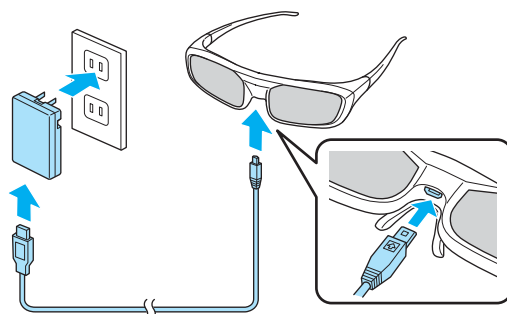
Ochelarii 3D sunt livrați având aplicat un autocolant de protecție. Înainte de utilizare, scoateți aceste autocolante.

### ■ Încărcarea ochelarilor 3D

Încărcați utilizând adaptorul de încărcare prin USB opțional.

Încărcarea folosind un Adaptor de încărcare USB

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



### Atenție

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

### ■ Asocierea ochelarilor 3D

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

Apăsați mai mult timp pe butonul [Pairing] de pe ochelarii 3D pentru a începe procesul de asociere. Pentru informații suplimentare, consultați Ghidul utilizatorului ochelarilor 3D.

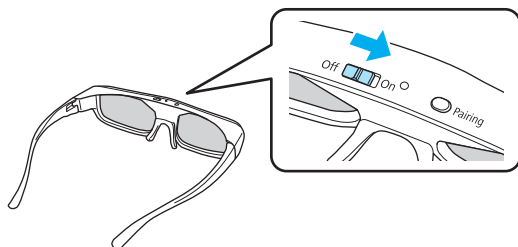


- Dacă ochelarii 3D nu au mai fost utilizați, asocierea ochelarilor 3D se va face la pornirea acestora. Nu este necesar să efectuați operația de Pairing dacă imaginile 3D pot fi vizualizate corect.
- După efectuarea operației de pairing, puteți viziona imaginile 3D după următoarea pornire a dispozitivelor.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

## Purtarea și vizionarea cu ochelarii 3D

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

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



### 2 Puneți-vă ochelarii 3D și distracție plăcută!

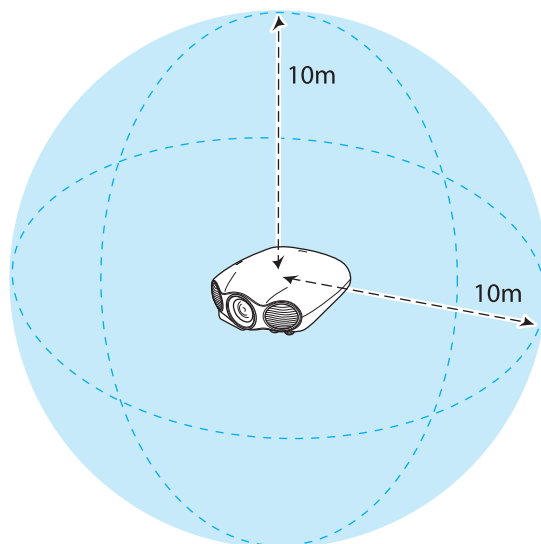


- Dacă ați terminat de utilizat ochelarii 3D, opriți funcționarea lor împingând butonul [Power] în poziția Off.
- Dacă ochelarii 3D nu sunt utilizați minimum 30 de secunde, se vor închide automat. Pentru a reporni ochelarii 3D, împingeți întrerupătorul [Power] în poziția Off și apoi înapoi în poziția On.
- Dacă mai multe persoane vizionează imaginile 3D, aveți nevoie de mai multe perechi de ochelari 3D. ➡ [p.99](#)

## Intervalul de vizionare a imaginilor 3D

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



Puteți viziona imagini 3D la o distanță de până la 10 m față de proiector.




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

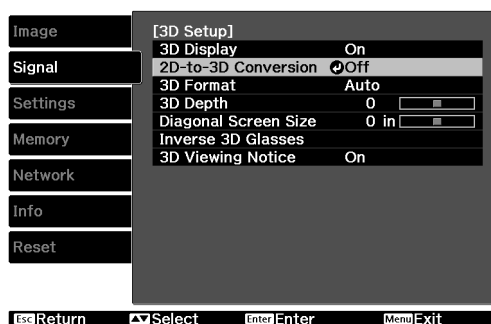
## Convertirea imaginilor 2D în imagini 3D și vizionarea acestora


Puteți realiza conversia imaginilor 2D transmise către portul HDMI1/HDMI2 în imagini 3D.

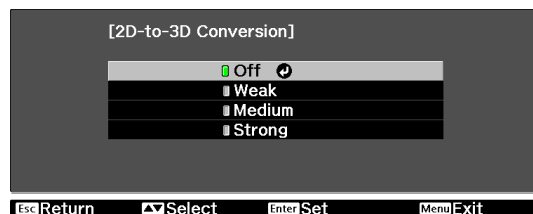
- 1 Apăsați pe butonul , selectați **Signal - 3D Setup** din meniul de configurare și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.


Va fi afișat ecranul **3D Setup**.

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




- 3 Selectați puterea efectului 3D și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.



- 4 Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.



Dacă pentru **3D Display** este selectată opțiunea **Off**, după definirea setărilor apăsați pe butonul  de pe telecomandă.



- Dacă utilizați funcția **2D-to-3D Conversion**, selectați pentru **3D Format** opțiunea **Auto** sau **2D**. ➡ **Signal - 3D Setup - 3D Format** [p.71](#)
- Nu se poate seta când **Image Processing** este setat pe **Fast** în meniul **Signal**. ➡ **Signal - Advanced - Image Processing** [p.71](#)




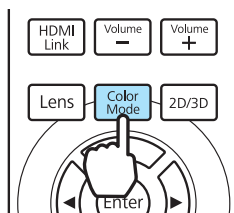
## Setări elementare

### Color Mode

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

1




Apăsați pe butonul .

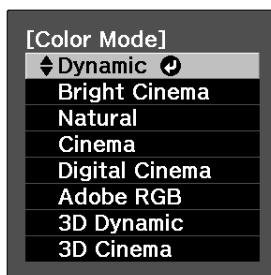


Puteți defini setările din meniul de configurare.  **Image - Color Mode** [p.69](#)

2

**Selecțați Color Mode.**

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



Sunt disponibile următoarele moduri de culoare.

- ✓ : Disponibil  
 - : Indicat cu gri și indisponibil

Mod	Imagine proiectată		Aplicație
	2D	3D	
Dynamic	✓	-	Acesta este modul de luminozitate maximă. Cel mai bun mod pentru prioritizarea luminozității.
Bright Cinema	✓	-	Cea mai bună setare pentru proiectarea imaginilor vii.
Natural	✓	-	Cea mai bună setare pentru reproducerea fidelă a culorii imaginii sursă. Vă recomandăm să selecțați acest mod atunci când efectuați ajustări ale culorilor imaginii.
Cinema	✓	-	Cea mai bună setare pentru vizionarea conținutului, de exemplu filmele.
Digital Cinema	✓	-	Proiectează imagini în spațiul de culoare Digital Cinema. Cea mai bună setare pentru prioritizarea culorilor.
Adobe RGB	✓	-	Proiectează folosind spațiul cromatic Adobe RGB. Este ideal în cazul în care profilul cromatic al imaginii este Adobe RGB.
3D Dynamic	-	✓	Un mod 3D dedicat, optim pentru prioritizarea luminozității.
3D Cinema	-	✓	Un mod 3D dedicat, optim pentru redarea conținutului, de exemplu filme.

## Super-resolution/4K Enhancement

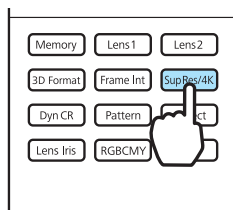
Sunt disponibile două tipuri de setări, Super-resolution și 4K Enhancement.

Dacă proiectorul primește o imagine cu o rezoluție mică, aceasta va fi crescută la 1920 x 1080 pixeli. Super-resolution mărește claritatea imaginilor, îmbunătățind detaliile aparente ale imaginii prin creșterea rezoluției semnalului de imagine.

4K Enhancement proiectează imagini 4K (3840 x 2160 pixeli) folosind "4K Enhancement Technology" (Tehnologia 4K Enhancement), utilizând procesarea folosind super-rezoluția și crearea unor imagini cu definiție ultra înaltă.



1

Apăsați pe butonul **SupRes/4K**.



- Puteți defini setările din meniul de configurare. ➡ **Signal - Super-resolution/4K** p.71
- Această opțiune nu poate fi selectată dacă semnalul de imagine este recepționat de la un calculator.
- Nu poate fi selectată în cazul convertirii imaginilor 2D în imagini 3D. ➡ **Signal - 3D Setup - 2D-to-3D Conversion** p.71
- Modul în care imaginea este vizualizată se poate modifica în funcție de temperatura mediului înconjurător. Se recomandă să lăsați proiectorul pornit un anumit timp, înainte de a începe operațiile.

2

Utilizați butoanele   pentru a selecta elementul respectiv și apoi apăsați pe butonul **Enter** pentru a confirma selecția.

Selectați una din opțiunile disponibile, **1 - 5**, pentru a defini super-rezoluția.

Selectați una din opțiunile disponibile, **4K-1 - 4K-5** pentru proiectarea imaginilor 4K și definirea super-rezoluției.

Cu cât numărul opțiunii selectate este mai mare, cu atât efectul este mai puternic.



- În funcție de imagine, este posibil ca distorsiunile de la marginea imaginii să fie evidențiate. Dacă observați distorsiuni, selectați o altă opțiune.
- **4K Enhancement** nu poate fi folosit dacă proiectați imagini 3D. **Super-resolution** este activată numai pentru semnale 1080p/24 Hz/combinare cadre.
- Opțiunile de la **1 - 5** nu vor putea fi selectate dacă recepționați un semnal de imagine 4K.
- Opțiunile **4K-1 - 4K-5** nu vor putea fi selectate dacă pentru **Image Processing** este selectată opțiunea **Fast**. Selectați **Fine**. ➡ **Signal - Advanced - Image Processing** p.71

3



Apăsați pe butonul **SupRes/4K** pentru a ieși din meniu.



- Următoarele restricții se aplică la proiectarea unei imagini 4K.
- **Aspect:** sunt disponibile numai opțiunile **Normal**, **Anamorphic Wide** și **Horiz. Squeeze**
  - Opțiunea **Frame Interpolation:** este disponibilă numai dacă este recepționat un semnal 1080p/24 Hz și este fixat la **Off** dacă sunt recepționate alte semnale
  - **Image Processing:** este fixat la **Fine**

## Îmbunătățirea detaliilor





Această funcție îmbunătățește detaliile unei imagini pentru a crea contururi clare.

- 1 Apăsați pe butonul , selectați **Signal - Detail Enhancement** din meniul de configurare și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

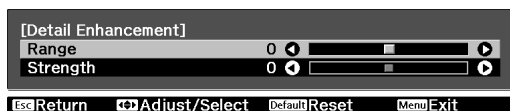
Este afișat ecranul de modificare a parametrilor **Detail Enhancement**.







- Această opțiune nu poate fi selectată dacă semnalul de imagine este recepționat de la un calculator sau este o imagine 4K.
- Nu poate fi selectată în cazul convertirii imaginilor 2D în imagini 3D. ➔ **Signal - 3D Setup - 2D-to-3D Conversion** [p.71](#)
- Când proiectați imagini 3D, această setare este permisă doar pentru semnale de 1080p/24 Hz cu combinare de cadre.

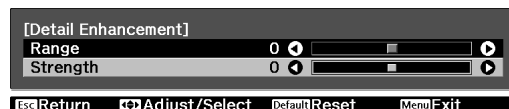
- 2 Utilizați butoanele   pentru a selecta **Range** și apoi utilizați butoanele   pentru a face modificările dorite.


Cu cât numărul este mai mare, cu atât va fi mai mare zona de contur afectată de funcția de îmbunătățire.



- 3 Utilizați butoanele   pentru a selecta **Strength** și apoi utilizați butoanele   pentru a face modificările dorite.

Cu cât numărul este mai mare cu atât contururile vor fi mai pronunțate.



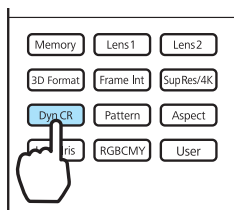
- 4 Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.

## Contrast dinamic

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

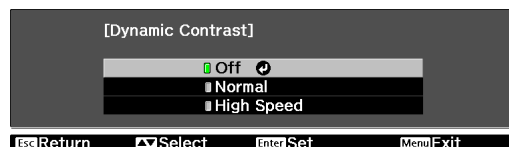
Puteți selecta urmărirea ajustării luminanței pentru modificarea luminozității imaginii afișate selectând pentru **Normal** opțiunea **High Speed**.

## 1 Apăsați pe butonul **Dyn CR**.



Puteți defini setările din meniul de configurare. **Image - Dynamic Contrast** p.69

## 2 Utilizați butoanele pentru a selecta elementul respectiv și apoi apăsați pe butonul **Enter** pentru a confirma selecția.



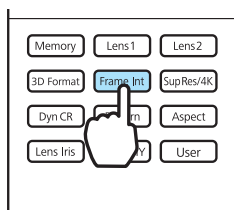
## 3 Apăsați pe butonul **Dyn CR** pentru a ieși din meniu.

## Frame Interpolation

Această setare compară cadrele actuale și cadrele anterioare, și apoi creează un cadru între acestea pentru a obține imagini clare chiar și pentru filmele înregistrată cu viteză mare.

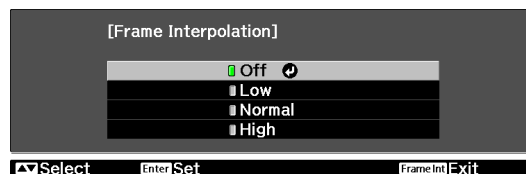
Puteți fixa gradul de interpolare pe **Low**, **Normal** sau pe **High**.

## 1 Apăsați pe butonul **Frame Int**.



- Puteți defini setările din meniul de configurare. **Signal - Frame Interpolation** p.71
- Nu se poate seta când **Image Processing** este setat pe **Fast** în meniul **Signal**. **Signal - Advanced - Image Processing** p.71
- Această opțiune nu poate fi selectată dacă semnalul de imagine este recepționat de la un calculator.
- La proiectarea imaginilor 3D și dacă pentru **Super-resolution/4K** din meniul **Signal** este selectată opțiunea **4K**, această setare este disponibilă numai pentru semnale 1080p/24 Hz **Signal - Super-resolution/4K** p.71

## 2 Utilizați butoanele pentru a selecta elementul respectiv și apoi apăsați pe butonul **Enter** pentru a confirma selecția.



- Dacă observați distorsiuni după modificarea setării, selectați **Off**.
- Dacă este recepționat un semnal de imagine 4K, această setare este fixată la **Off**, iar opțiunile **Low**, **Normal** și **High** nu pot fi selectate.

## 3 Apăsați pe butonul **Frame Int** pentru a ieși din meniu.





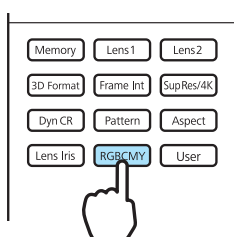
## Reglarea precisă a imaginii

### Nuanță, saturație și luminozitate

Puteți ajusta nuanța, saturația și strălucirea pentru fiecare culoare R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben).

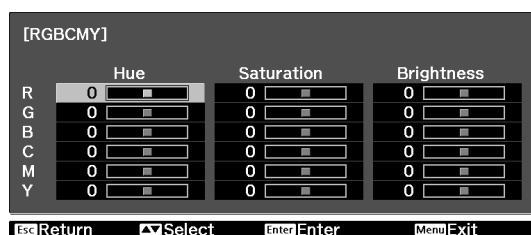
Hue	Permite ajustarea culorii globale din imagine spre albastru, verde sau roșu.
Saturation	Permite ajustarea intensității globale a culorilor din imagine.
Brightness	Permite ajustarea strălucirii globale a culorilor din imagine.

1 Apăsați pe butonul **RGBCMY**.



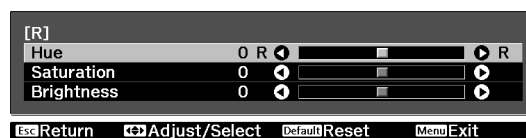
Puteți defini setările din meniul de configurare. **Image - Advanced - RGBCMY p.69**

2 Utilizați butoanele pentru a selecta culoarea pe care doriți să o ajustați și apoi apăsați pe butonul **[Enter]** pentru a confirma selecția.



3 Utilizați butoanele pentru a selecta **Hue**, **Saturation** sau **Brightness**.

4 Utilizați butoanele pentru a face ajustările dorite.



Apăsați pe butonul **[Esc]** pentru a ajusta o altă culoare.

Apăsați pe butonul **[Default]** pentru a restabili valorile implicite.

5 Apăsați pe butonul **RGBCMY** pentru a ieși din meniu.

### Gamma


Puteți modifica micile diferențe de culoare care pot să apară datorită utilizării dispozitivului periferic în timp ce o imagine este afișată.

Puteți utiliza una din următoarele trei metode selectate din meniul de configurare.

Metoda de configurare	Setările meniului
Selectarea și ajustarea valorii de corecție	<b>Image - Advanced - Gamma</b>
Reglați în timp ce vizualizați imaginea	<b>Image - Advanced - Gamma - Customized - Adjust it from the image</b>

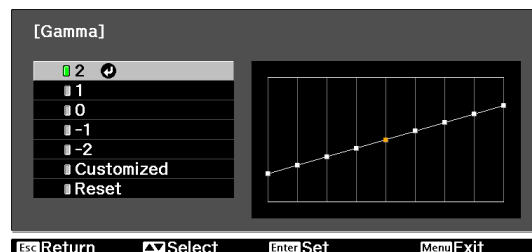
Metoda de configurare	Setările meniului
Reglați folosind graficul de reglare gamma	<b>Image - Advanced - Gamma - Customized - Adjust it from the graph</b>


## Selectarea și ajustarea valorii de corecție

Selectați valoarea de ajustare și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

Cu cât valoarea este mai mare, cu atât se vor deschide mai mult porțiunile întunecate ale imaginii, însă zonele strălucitoare pot fi decolorate. Partea superioară a graficului de ajustare gamma se rotunjește.


Cu cât valoarea este mai mică, cu atât se întunecă mai mult porțiunile deschise ale imaginii. Partea inferioară a graficului de ajustare gamma se rotunjește.



- Axa orizontală a graficului de ajustare gamma afișează nivelul semnalului de intrare, iar axa verticală afișează nivelul semnalului de ieșire.
- Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.




## Reglați în timp ce vizualizați imaginea

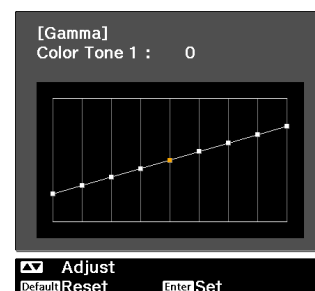
Selectați un punct de pe imagine în care doriți să reglați strălucirea și reglați doar tonul selectat.

- Deplasați pictograma gamma afișată pe imaginea proiectată în zona în care doriți să modificați strălucirea și apoi apăsați pe butonul .





Va fi afișat graficul de ajustare gamma.

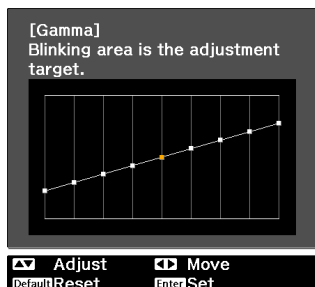
- Utilizați butoanele   pentru a ajusta strălucirea și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.






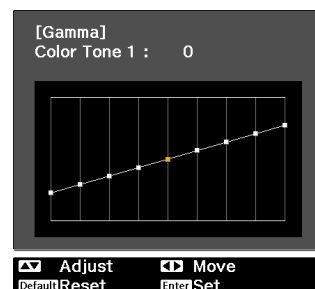
## Reglați folosind graficul de reglare gamma

Selectați un punct de ton de pe grafic și realizați ajustarea.

- 1 Utilizați butoanele   pentru a selecta partea pe care doriți să o ajustați din grafic.



- 2 Utilizați butoanele   pentru a ajusta strălucirea și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.







## RGB (Offset/Gain)

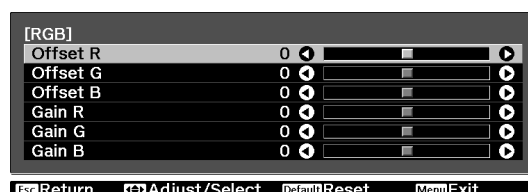
Pentru strălucirea imaginii puteți ajusta zonele întunecate (Offset) și zonele luminoase (Gain) pentru R (roșu), G (verde) și B (albastru). Măriți valoarea pentru a obține o imagine mai luminoasă și scădeți valoarea pentru o imagine mai întunecată.

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

Meniul este afișat în ordinea următoare.

### Image - Advanced - RGB

Utilizați butoanele   pentru a selecta elementul dorit și apoi utilizați butoanele   pentru a face modificările dorite.





Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.

## Color Temp.


Puteți ajusta temperatura culorii. Dacă imaginea are o tentă albastruie sau roșiatică, modificați valorile respective.

Meniul este afișat în ordinea următoare.

### Image - Color Temp.

Utilizați butoanele   pentru a face ajustările dorite. Tenta albastruie a imaginii crește odată cu creșterea valorii, iar tenta roșiatică a imaginii crește dacă valoarea scade.



- Setarea **Color Temp.** variază în funcție de setarea **Color Mode**.
- Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.

## Skin Tone

Puteți ajusta tonalitatea pielii. Dacă tonul pielii este prea roșiatic sau prea verzui, modificați valorile respective.

Meniul este afișat în ordinea următoare.

### Image - Skin Tone

Utilizați butoanele   pentru a face ajustările dorite.

Măriți valoarea pentru a obține o tentă verzuie a culorilor și scădeți valoarea pentru o tentă roșiatică a culorilor.



Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.

## Sharpness



Puteți îmbunătăți claritatea imaginii. Sunt disponibile două tipuri, **Standard** și **Advanced** care permit efectuarea unor modificări detaliate.

Opțiunea **Advanced** nu poate fi modificată în următoarele situații.


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

Mai jos sunt prezentați parametrii care pot fi definiți și procedurile pentru **Advanced**.





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

- 1 Apăsați pe butonul , selectați **Image - Sharpness** din meniul de configurare și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

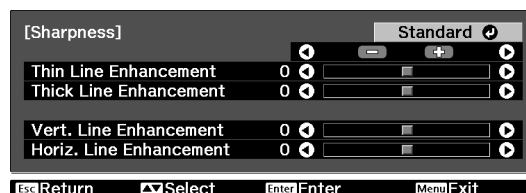
Este afișat ecranul de modificare a valorii definite pentru **Sharpness**.

- 2 Selectați **Advanced** din colțul din dreapta sus al ecranului și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

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


- 3 Utilizați butoanele   pentru a selecta elementul dorit și apoi utilizați butoanele   pentru a face modificările dorite.

Imaginea va fi intensificată dacă deplasați cursorul spre dreapta (pozitiv) și mai umbră dacă deplasați cursorul spre stânga (negativ).



Bara de sus este folosită pentru ajustarea simultană a zonelor înalte și joase.


Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.

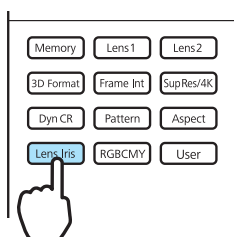
- 4 Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.



### Obiectiv cu diafragmă


Reduce cantitatea de lumină din obiectivul de proiecție și reglează luminozitatea imaginii.



Spre deosebire de contrastul dinamic care reglează automat cantitatea de lumină în funcție de luminozitatea imaginii, acesta permite ajustarea cantității de lumină pentru imaginile cu multe scene luminoase.

- 1 Apăsați pe butonul .



 Puteți defini setările din meniul de configurare.  **Image - Lens Iris** [p.69](#)



- 3 Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.

- 2 Utilizați butoanele   pentru a face ajustările dorite.

Dacă micșorați numărul, imaginile vor avea culori mai vii.




Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.



 Valorile și setările implicite diferă în funcție de setările definite pentru **Color Mode** și de poziția obiectivului de zoom.  **Image - Color Mode** [p.69](#)

### Panel Alignment

Ajustează abaterea culorilor pixelilor din ecranul LCD.

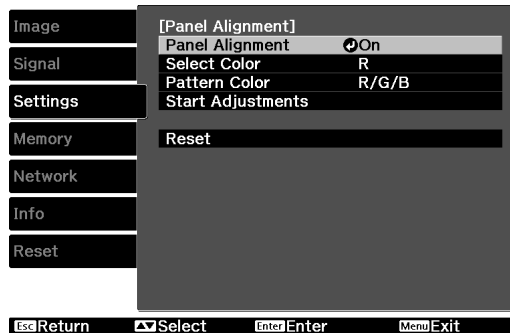


- Dacă proiectați folosind funcția de deplasare a obiectivului pentru a regla poziția imaginii, după obținerea unei poziții adecvate, efectuați o aliniere a panoului.  [p.32](#)
- Alinierea panoului nu poate fi efectuată corect dacă proiectați folosind o corecție trapezoidală maximă. Instalați proiectorul într-o poziție care nu necesită utilizarea corecției trapezoidale.

- 1 Apăsați pe butonul , selectați **Settings - Panel Alignment** din meniul de configurare și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

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

- 2 Setați **Panel Alignment** pe **On**.





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






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

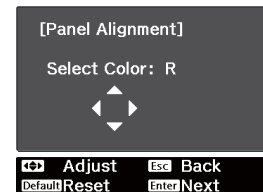
- 4 Selectați culoarea grilei afișate la efectuarea reglajelor respective din **Pattern Color**.


Selectați **Pattern Color** și apoi apăsați pe butonul .






- 5 Selectați **Start Adjustments**, și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

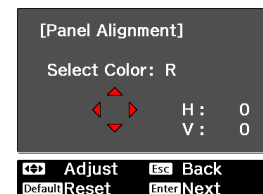
Mai întâi, ajustați întregul afișaj LCD. Dacă este afișat un mesaj de confirmare a pornirii, apăsați pe butonul  pentru a începe ajustarea.


- 6 Utilizați butoanele     pentru ajustări și apoi apăsați pe butonul .

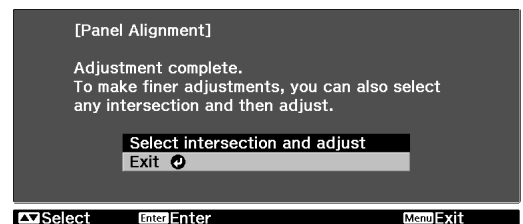


- 7 Atunci când efectuați ajustări mai detaliate, selectați **Adjust the four corners** și apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.


- 8 Utilizați butoanele     pentru a ajusta, și apoi apăsați butonul  pentru a trece la următorul punct de ajustare.





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






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

- 10 Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.

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

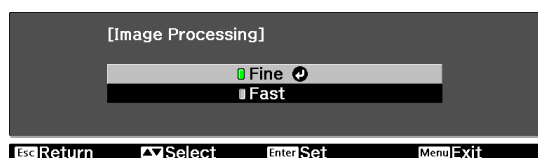
- 1 Apăsați pe butonul , selectați **Signal - Advanced - Image Processing** din meniul de configurare și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.


Este afișat ecranul de modificare a parametrilor **Image Processing**.

- 2 Utilizați butoanele   pentru a selecta elementul respectiv și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

**Fine:** îmbunătățește calitatea imaginii.

**Fast:** îmbunătățește viteza de răspuns.



- 3 Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.



- În următoarele situații, acesta este fixat la **Fine** și este indicat cu gri.
  - Dacă se recepționează o imagine 3D
  - Dacă se recepționează un semnal de imagine 4K
- Dacă pentru **Image Processing** este selectată opțiunea **Fast**, următoarele setări vor fi aplicate și elementele meniului vor fi indicate cu gri.
  - **Noise Reduction, Frame Interpolation, 2D-to-3D Conversion:** sunt fixate la **Off**
  - **Sharpness - Advanced, Super-resolution/4K - 4K:** nu sunt disponibile
- Dacă pentru **Super-resolution/4K** este selectată opțiunea **4K**, iar pentru **Image Processing** este selectată opțiunea **Fast**, va fi afișat un mesaj în care sunteți informați că funcția 4K Enhancement a fost anulată. Selectați **Yes** și selectați pentru **Super-resolution/4K** opțiunea **Off**. Dacă selectați **No**, ecranul afișat la pasul 2 va fi afișat din nou.
- Dacă se recepționează un semnal cu o rată de reîmprospătare de 24 Hz sau de 30 Hz, va fi utilizată opțiunea **Fine**.



# Conexiune HDMI

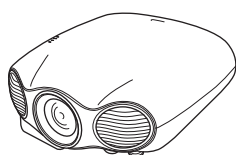
## Funcția conexiune HDMI

Dacă un dispozitiv AV care îndeplinește standardele HDMI CEC este conectat la porturile HDMI1/HDMI2 ale proiectorului, puteți efectua operațiuni interconectate precum pornirea și reglarea volumului sistemului AV folosind o singură telecomandă.



- Conectarea cu un cablu HDMI de mare viteză.
- Cât timp dispozitivul AV îndeplinește standardele HDMI CEC, puteți utiliza funcția Conexiune HDMI chiar dacă sistemul AV intermediar nu îndeplinește standardele HDMI CEC.
- Este posibil ca anumite dispozitive conectate sau funcții ale acestor dispozitive să nu funcționeze corect chiar dacă acestea îndeplinesc standardele HDMI CEC. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc.

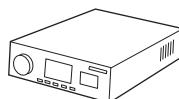
### Exemplu de conectare



Proiector



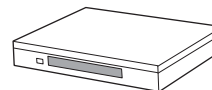
HDMI



Amplificator





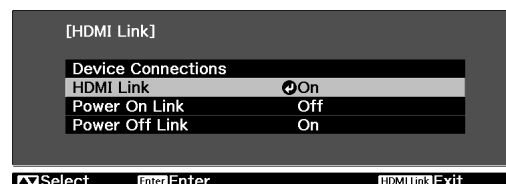
HDMI



Cititoare multimedia, etc.

## Configurarea conexiunii HDMI

Apăsând pe butonul  al telecomenzii și selectând pentru **HDMI Link** opțiunea **On**, puteți utiliza următoarele funcții.  [p.75](#)



Funcție	Explicație
Power on link (interconectare la pornire)	Pornește proiectorul în momentul în care conținutul este redat pe dispozitivul conectat. Sau, pornește dispozitivul conectat dacă proiectorul este pornit.
Power off link (interconectare la oprire)	Oprește dispozitivul conectat dacă proiectorul este oprit. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Această funcție nu poate fi utilizată dacă funcția CEC de pornire legată a dispozitivului conectat este activată.</li> <li>• Țineți cont de faptul că în funcție de starea dispozitivului conectat (de exemplu, dacă înregistrează), este posibil ca dispozitivul să nu se închidă.</li> </ul>
Input change link (interconectare la schimbarea intrării)	Permite schimbarea sursei de intrare a proiectorului, fiind selectată opțiunea HDMI, la redarea conținutului pe dispozitivul conectat.
Connected devices operations (operații efectuate de dispozitivele conectate)	Permite utilizarea telecomenzii proiectorului pentru efectuarea unor operații precum: Redare, Opre, Derulare rapidă înainte, Derulare înapoi, Capitolul următor, Capitolul anterior și Pauză.



Pentru a utiliza funcția Conexiune HDMI, trebuie să configurați dispozitivul conectat. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat.



## Selectarea dispozitivului conectat

Este afișată o listă cu dispozitivele care pot fi operate folosind funcția de interconectare HDMI (HDMI Link) și apoi selectați dispozitivul pe care doriți să îl utilizați.

1

Apăsați pe butonul  și apoi selectați **Device Connections**.

Este afișată lista **Device Connections**.

Dispozitivele care au afișată în stânga o pictogramă de culoare verde sunt legate.





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



Este recunoscut un singur amplificator AV. Dacă sunt conectate mai multe amplificatoare, va fi afișat primul amplificator recunoscut.

2

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

[Device Connections]		
Type	Name	Source
 Recorder 1	BW-XXX	HDMI1
 Player 1	DWR-XXX	HDMI2
 Recorder 2		WirelessHD
 AV System	YSP-XXX	HDMI2

 Return  Select  Set  Exit



# Funcția de poziționare a obiectivului

Pentru reglarea obiectivului puteți salva pozițiile de focalizare, de zoom și pe cea de deplasare a obiectivului.

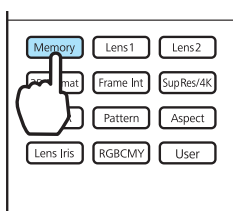
Astfel puteți încărca poziția salvată a obiectivului pentru a configura rapid obiectivul în poziția optimă de proiecție.

De exemplu, puteți încărca cu ușurință o poziție a obiectivului salvată la proiectarea pe un ecran cinematografic sau dacă ați utilizat mai multe ecrane cu diferite aspecte.

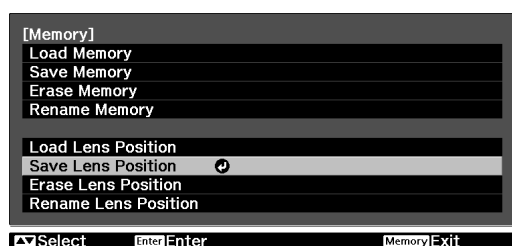
## Salvarea poziției obiectivului

**1** Reglați focalizarea, zoomul și deplasarea obiectivului pentru starea pe care doriți să o salvați.

**2** Apăsați pe butonul **Memory**.



**3** Utilizați butoanele pentru a selecta **Save Lens Position** și apoi apăsați pe butonul **Enter** pentru a confirma selecția.



Este afișat ecranul **Save Lens Position**.

**4** Utilizați butoanele pentru a selecta numele dorit pentru poziția obiectivului care va fi salvată și apoi apăsați pe butonul **Enter** pentru a confirma selecția.

Valorile definite sunt salvate.

Dacă marcajul din stânga numelui definit pentru poziția obiectivului are culoarea verde, atunci poziția obiectivului a fost deja înregistrată. Dacă selectați o poziție a obiectivului deja înregistrată, pe ecran va fi afișat un mesaj în care vi se solicită să confirmați suprascrierea poziției respective a obiectivului. Dacă selectați **Yes**, setările precedente sunt șterse și setările curente sunt înregistrate.



- Puteți salva până la 10 poziții ale obiectivului.
- Dacă salvați în **Memory1** sau **Memory2**, puteți încărca setările apăsând pe butonul **Lens1** sau **Lens2** de pe telecomandă.



## Încărcarea poziției obiectivului

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


Este afișat ecranul **Load Lens Position**.

- 2 Selectați numele corespunzător poziției obiectivului pe care doriți să o încărcați. Valorile pentru zoom, focalizare și deplasare obiectiv vor fi ajustate la valorile salvate. În timpul efectuării reglajelor respective, pe ecran va fi afișat un mesaj, iar proiectorul nu poate fi operat.



- Dacă ați salvat în **Memory1** sau **Memory2**, puteți încărca setările apăsând pe butonul  sau  de pe telecomandă.
- Această funcție nu garantează că starea salvată va fi complet restaurată. Se pot produce erori.

## Ștergerea poziției obiectivului


- 1 Apăsați pe butonul  și apoi selectați **Erase Lens Position**. Este afișat ecranul **Erase Lens Position**.
- 2 Selectați numele corespunzător poziției obiectivului pe care doriți să o ștergeți. Va fi afișat un mesaj de confirmare. Selectați **Yes** pentru a șterge conținutul memoriei salvate.








Dacă doriți să ștergeți toate pozițiile salvate pentru obiectiv, selectați **Reset - Reset Lens Position** din meniul de configurare. ➡ [p.84](#)

## Redenumirea poziției obiectivului

Puteți schimba numele poziției obiectivului folosind maximum 12 caractere. Poate fi util să utilizați un nume de memorie ușor de reținut, pentru a-l putea identifica ușor la încărcare.

- 1 Apăsați pe butonul  și apoi selectați **Rename Lens Position**. Este afișat ecranul **Rename Lens Position**.
- 2 Selectați numele corespunzător poziției obiectivului pe care doriți să o modificați.
- 3 Introduceți un nume. Va fi afișată tastatura virtuală. ➡ [p.82](#)

Utilizați butoanele     pentru a selecta un caracter și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția. Introduceți cel mult 12 caractere.

Dacă ați terminat, selectați **Finish**.

Numele poziției obiectivului a fost modificat.







# Funcția de memorie

## Setările care pot fi salvate

Puteți salva câteva setări pentru meniul de configurare (Save Memory).

Prin salvarea setărilor, puteți încărca setările definite pentru anumite imagini sau scene folosind telecomanda (Load Memory).

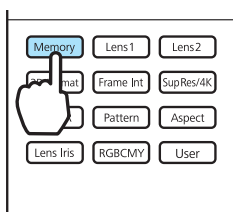
Puteți salva următoarele setări din meniul de configurare.

Image  p.69	Color Mode, Power Consumption, Brightness, Contrast, Color Saturation, Tint, Sharpness, Color Temp., Skin Tone, Dynamic Contrast	
	Advanced	Sharpness, Offset, Gain, Gamma, Hue, Saturation, Brightness, EPSON Super White
Signal  p.71	Deinterlacing, Motion Detection, Super-resolution/4K, Detail Enhancement	
	Advanced	Noise Reduction, Setup Level, Overscan, HDMI Video Range

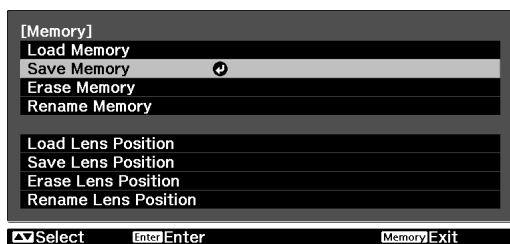
## Salvarea memoriei

1 Definiți setările pe care doriți să le salvați în meniul de configurare.




2 Apăsați pe butonul **Memory**.

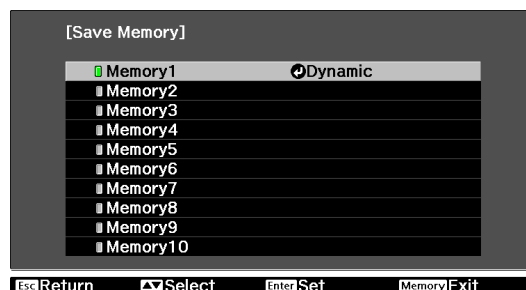


3 Utilizați butoanele   pentru a selecta **Save Memory** și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.



Este afișat ecranul **Save Memory**.

4 Utilizați butoanele   pentru a selecta memoria care va fi salvată și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.



Setările actuale ale proiectorului vor fi salvate într-o memorie.

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



Puteți salva cel mult 10 memorii.

## Încărcarea memoriei

- 1 Apăsați pe butonul **Memory** și apoi selectați **Load Memory**.  
Este afișat ecranul **Load Memory**.

- 2 Selectați numele memoriei pe care doriți să o încărcați.



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

## Ștergerea memoriei salvate

- 1 Apăsați pe butonul **Memory** și apoi selectați **Erase Memory**.  
Este afișat ecranul **Erase Memory**.

- 2 Selectați numele memoriei pe care doriți să o ștergeți.  
Va fi afișat un mesaj de confirmare. Selectați **Yes** pentru a șterge conținutul memoriei salvate.



Puteți șterge toate memoriile salvate selectând **Reset - Reset Memory** din meniul de configurare. ➡ [p.84](#)

## Redenumirea memoriei

Puteți modifica numele memoriei folosind cel mult 12 caractere. Poate fi util să utilizați un nume de memorie ușor de reținut, pentru a-l putea identifica ușor la încărcare.

- 1 Apăsați pe butonul **Memory** și apoi selectați **Rename Memory**.  
Este afișat ecranul **Rename Memory**.

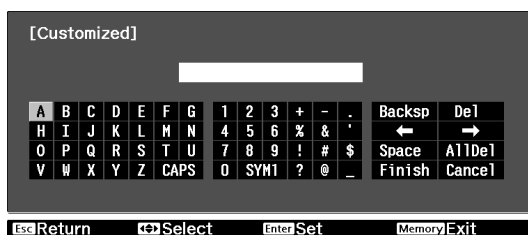
- 2 Selectați numele memoriei pe care doriți să îl modificați.






3

Selectați din lista de nume sau introduceți numele dorit.

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

Pentru a introduce numele dorit, selectați **Customized** și apoi introduceți numele folosind tastatura virtuală. ➡ [p.82](#)



Utilizați butoanele     pentru a selecta un caracter și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția. Introduceți cel mult 12 caractere.

Dacă ați terminat, selectați **Finish**.

Numele memoriei s-a modificat.

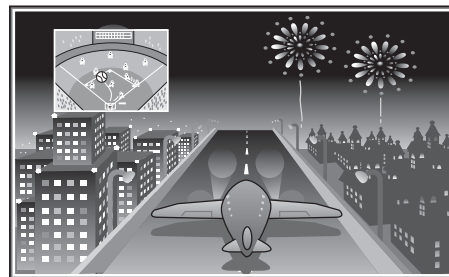


## Picture in Picture

Folosind opțiunea Picture in Picture se pot proiecta imagini din două surse diferite, una pe ecranul principal (ecranul mare), iar cealaltă pe ecranul secundar (ecranul mic).

### Tipurile de ecrane care pot fi afișate simultan

HDMI1 și HDMI2 sunt exemple de surse de intrare care pot fi afișate în Picture in Picture.



Combinarea surselor de intrare pentru proiectarea folosind funcția Picture in Picture

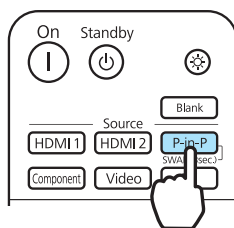
Ecran principal	Ecran secundar
HDMI1	HDMI2
HDMI2	HDMI1

Proiectorul utilizează tehnologia InstaPrevue Technology de la Silicon Image, Inc.

### Activarea și dezactivarea funcției Picture in Picture

#### Activare

Apăsați pe butonul **P-in-P** de pe telecomandă în timpul proiectiei.



Imaginea recepționată în prezent se afișează pe Picture in Picture.

Ecran principal: imaginea curentă

Ecran secundar: sursa diferă față de cea afișată pe ecranul principal

#### Dezactivare



Pentru a dezactiva funcția, apăsați pe butonul **P-in-P**.



- Dacă sursa recepționată nu este compatibilă, în Picture in Picture nu va fi afișat nimic.
- Nu puteți utiliza afișarea Picture in Picture pentru a proiecta imagini 3D sau imagini 4K.
- Dacă o imagine 3D sau o imagine 4K este recepționată în afișarea Picture in Picture, afișarea folosind funcția Picture in Picture va fi dezactivată.

## Configurarea Picture in Picture

Utilizați meniul **Picture in Picture** pentru a modifica dimensiunea sau poziția ecranului secundar.

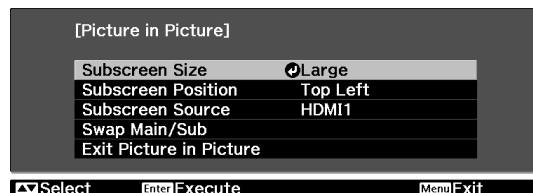
- 1 Apăsați pe butonul , selectați **Settings - Picture in Picture** din meniul de configurare și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

Este afișat **Picture in Picture**.



Meniul **Picture in Picture** este afișat direct prin apăsarea butonului  în timpul proiecției Picture in Picture.

- 2 Definiți setările dorite pentru funcțiile afișate.



Funcții disponibile în meniul **Picture in Picture**

Funcție	Explicație
Subscreen Size	Selectează dimensiunea ecranului secundar folosind <b>Small</b> și <b>Large</b> .
Subscreen Position	Modifică poziția ecranului secundar folosind <b>Top Right</b> , <b>Bottom Right</b> , <b>Top Left</b> și <b>Bottom Left</b> .
Swap Main/Sub	Schimbă ecranele principal și secundar.
Exit Picture in Picture	Iese din ecranul Picture in Picture.





## Funcționarea și configurarea în rețea

Dacă proiectorul este conectat la o rețea, puteți configura și controla proiectorul în rețea de la un calculator sau folosind un dispozitiv inteligent.

### Configurarea și efectuarea operațiilor folosind un browser web

Dacă un calculator sau un dispozitiv inteligent pe care rulează un browser web este conectat în aceeași rețea cu proiectorul, puteți modifica setările proiectorului în același mod în care utilizați o telecomandă.

Modificarea setărilor folosind opțiunea Web Control și efectuarea operațiilor folosind Web Remote.

Următoarele browsere web sunt compatibile.

Windows: Internet Explorer 8, 9 și 10 (cu excepția Metro)

Mac OS X: Safari



Dacă setați **Standby Mode** la **Communication On**, puteți utiliza browserul Web pentru a realiza setări și a executa controale, chiar dacă proiectorul se află în modul standby (când alimentarea este oprită). ➡ **Settings - Standby Mode** [p.75](#)

### Modificarea setărilor proiectorului (Web Control)

Folosind Web Control, puteți modifica setările proiectorului.



Dacă browserul web este configurat pentru a se conecta printr-un server proxy, ecranul Web Control nu va putea fi afișat. Pentru a afișa Web Control, trebuie să configurați sistemul astfel încât să excludeți posibilitatea conectării printr-un server proxy.

### Afișarea ecranului Web Control pe calculatorul dumneavoastră

1

Deschideți browserul web și apoi introduceți adresa IP a proiectorului în caseta de introducere a adresei din browserul web.

Va fi afișat ecranul Web Control.

Dacă selectați opțiunea Web Control Password în meniul Network din meniul de configurare al proiectorului, va fi afișat ecranul de introducere a parolei. Introduceți textul definit în Web Control Password. ➡ [p.79](#)



Din meniul de configurare, puteți verifica adresa IP a proiectorului. ➡ **Network - Net. Info. - Wired LAN** [p.79](#)

2

Se afișează ecranul de introducere a ID-ului de utilizator și a parolei. Introduceți "EPSONWEB" ca ID de utilizator.

Parola implicită este "admin".

## Afișarea ecranului Web Control pe dispozitivele inteligente

- 1 Deschideți browserul web și apoi introduceți adresa IP a proiectorului în caseta de introducere a adresei din browserul web.

Pictogramele **remote** și **config** sunt afișate în browserul web.



- 2 Atingeți pictograma **config**.

Va fi afișat ecranul Web Control.

Dacă selectați opțiunea Web Control Password în meniul Network din meniul de configurare al proiectorului, va fi afișat ecranul de introducere a parolei. Introduceți textul definit în Web Control Password. 🖱️ [p.79](#)

- 3 Se afișează ecranul de introducere a ID-ului de utilizator și a parolei. Introduceți "EPSONWEB" ca ID de utilizator.

Parola implicită este "admin".

Elementele din meniul de configurare nu pot fi definite folosind Web Control

- **Settings - User Button**
- **Settings - Operation - High Altitude Mode**
- **Settings - Display - Menu Position**
- **Settings - Display - Menu Color**
- **Settings - Display - Standby Confirmation**
- **Settings - Panel Alignment**
- **Settings - Language**
- **Reset - Reset All**

Setările pentru elementele din fiecare meniu sunt identice cu cele din meniul de configurare al proiectorului. 🖱️ [p.69](#)

## Operarea proiectorului (Web Remote)

---

Folosind Web Remote, puteți opera proiectorul folosind un browser web.

## Afișarea ecranului Web Remote pe calculatorul dumneavoastră

- 1 Afișați ecranul Web Control.

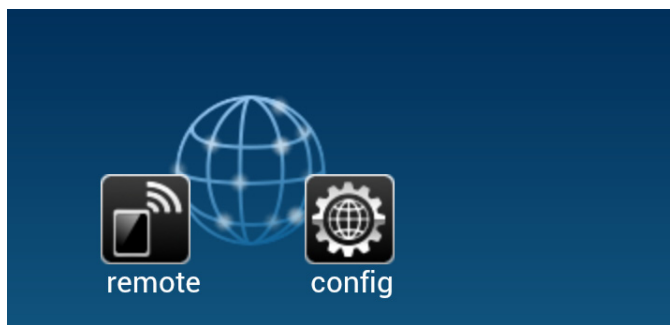
🖱️ [p.64](#)

- 2 Faceți clic pe Web Remote.  
Este afișat ecranul Web Remote.

#### Afișarea ecranului Web Remote pe dispozitivul dumneavoastră inteligent

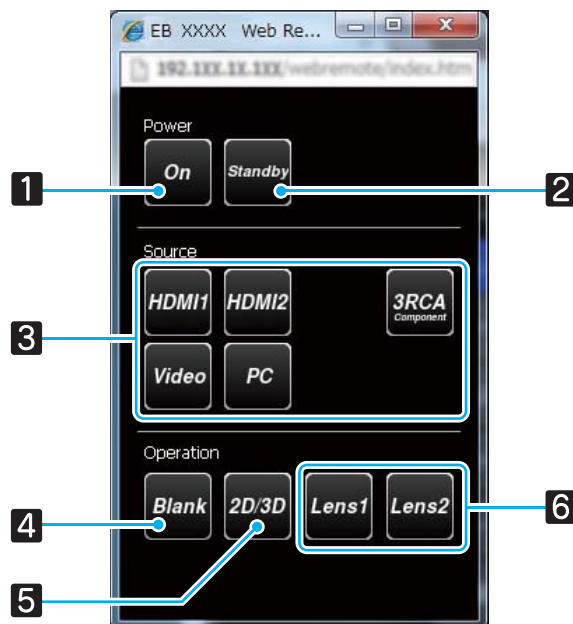
- 1 Deschideți browserul web și apoi introduceți adresa IP a proiectorului în caseta de introducere a adresei din browserul web.



Pictogramele **remote** și **config** sunt afișate în browserul web.
















- 2 Atingeți pictograma **remote**.  
Este afișat ecranul Web Remote.


#### Butoanele din ecranul Web Remote



Buton		Funcție
1		Permit pornirea proiectorului. 🖱️ <a href="#">p.26</a>
2		Permit oprirea proiectorului. 🖱️ <a href="#">p.27</a>


Buton		Funcție
3	    	Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare.  <a href="#">p.33</a>
4		Permite ascunderea sau afișarea temporară a imaginii.  <a href="#">p.35</a>
5		Trece de la redarea imaginilor 2D la redarea 3D și invers.  <a href="#">p.38</a>
6	 	Încarcă poziția obiectivului.  <a href="#">p.57</a>

## Utilizarea funcției de notificare prin e-mail pentru raportarea problemelor

Dacă definiți opțiunea Mail Notification din meniul de configurare, dacă apare o problemă sau dacă proiectorul vă trimite un mesaj de avertizare, mesajele de notificare vor fi expediate la adresele de e-mail prestabilite. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.  **Network - Mail - Mail**

**Notification** [p.79](#)



- Se pot înregistra până la trei destinații pentru notificări (adrese), iar mesajele de notificare se pot trimite simultan la toate cele trei destinații.
- Dacă la nivelul unui proiector apare o problemă critică, iar acesta se oprește brusc, este posibil să nu se poată trimite un mesaj pentru a-l notifica pe utilizator cu privire la apariția problemei.
- Dacă selectați pentru **Standby Mode** opțiunea **Communication On**, puteți monitoriza proiectorul chiar dacă acesta se află în modul standby (când alimentarea este oprită).  **Settings - Standby Mode** [p.75](#)

## Instrucțiuni pentru citirea mesajelor de notificare primite prin e-mail

Dacă pentru Mail Notification este selectată opțiunea On și apare o problemă sau un mesaj de avertizare privind proiectorul, se va trimite următorul e-mail.

Subiect: EPSON Projector

Rândul 1: Numele proiectorului la care a apărut problema

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

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

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

Mesaj	Conținut	Rezolvare
No-signal	Semnalul nu este recepționat	Proiectorul nu recepționează niciun semnal. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă este pornită alimentarea sursei de semnal.

Mesaj	Conținut	Rezolvare
Internal error	Eroare internă Eroare driver laser Eroare fatală Eroare capac obiectiv	Gestionarea erorilor și a avertismentelor se face ca și în cazul verificării stării indicato- rilor. 🖱️ <a href="#">p.85</a>
Fan related error	Eroare ventilator	
Sensor error	Eroare senzor Eroare senzor de lumină	
Cinema Filter Error	Eroare filtru cinema	
Laser Error	Eroare laser Laserul nu s-a aprins	
Internal temperature error	Eroare temperatură ridicată	
High-speed cooling in progress	Avertizare temperatură ridicată	
Cinema Filter Warning	Avertizare filtru cinema	
Static Iris Warning	Avertizare diafragmă statică	
Lens Iris Warning	Avertizare obiectiv cu diafragmă	
Static Iris Error	Eroare diafragmă statică	







# Funcțiile meniului de configurare

## Tabelul meniului configurare

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

### Meniul Image

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Color Mode	Dynamic, Bright Cinema, Natural, Cinema, Digital Cinema, Adobe RGB, 3D Dynamic, 3D Cinema		Selectați calitatea imaginii în funcție de mediul înconjurător și de imaginea proiectată. <a href="#">p.43</a>
Brightness			Reglează luminozitatea imaginilor.
Contrast			Permite ajustarea contrastului dintre zonele luminoase și umbrite din imagini. Prin mărirea contrastului, imaginile sunt mai vii.
Color Saturation* <sup>1</sup>			Reglează nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tint* <sup>1</sup>			Permite ajustarea tentei imaginilor.
Sharpness	Standard		Reglați calitatea întregii imagini.
	Advanced* <sup>1</sup>	Thin Line Enhancement, Thick Line Enhancement, Vert. Line Enhancement, Horiz. Line Enhancement	Reglează claritatea imaginii. Utilizați această funcție pentru a ajusta anumite zone. <a href="#">p.51</a>
Color Temp.	-3 - 6 (10 niveluri)* <sup>2</sup>		Permite ajustarea tentei imaginilor. Imaginea are o tentă albastruie dacă această valoare este ridicată și o tentă roșiatică dacă valoarea este scăzută.
Skin Tone			Măriți valoarea pentru a obține o tentă verzuie a culorilor și scădeți valoarea pentru o tentă roșiatică a culorilor.








Funcție	Meniu/Setări			Explicație
Advanced	Gamma	2, 1, 0, -1, -2		Permite efectuarea ajustărilor gamma. Puteți selecta o valoare brută sau puteți ajusta valoarea gamma examinând imaginea sau graficul. 🖱️ p.48
		Customized	Adjust it from the image, Adjust it from the graph	
		Reset		
	RGB	Offset R/G/B		Permite ajustarea valorilor pentru offset și gain (câștig) pentru fiecare culoare R, G și B. 🖱️ p.50
		Gain R/G/B		
	RGBCMY	R/G/B/C/M/Y	Hue, Saturation, Brightness	
EPSON Super White*3		On, Off	(Se poate seta numai dacă pentru <b>Color Mode</b> este selectată opțiunea <b>Natural</b> , <b>Cinema</b> , <b>Adobe RGB</b> , <b>Digital Cinema</b> sau <b>3D Cinema</b> , și când se primește semnal de intrare de la portul HDMI1 sau HDMI2.) Selectați <b>On</b> dacă zonele albe din imagine sunt supraexpuse în imagine. Dacă este selectată opțiunea <b>On</b> , setările pentru <b>HDMI Video Range</b> vor fi dezactivate.	
Power Consumption	High, Medium, ECO			Puteți selecta pentru luminozitate una din cele trei opțiuni disponibile. Selectați <b>ECO</b> dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare. Dacă opțiunea <b>ECO</b> este selectată, consumul de energie în timpul proiecției scade, iar zgomotul produs de rotirea ventilatorului este diminuat.
Dynamic Contrast	Off, Normal, High Speed			Puteți selecta urmărirea modificării luminanței la modificarea luminozității imaginii afișate. Selectați <b>Off</b> pentru ca luminanța să nu fie ajustată. 🖱️ p.46
Lens Iris				Reglează cantitatea de lumină care intră în obiectiv folosind diafragma obiectivului, care reglează contrastul imaginii. 🖱️ p.52
Reset	Yes, No			Puteți reseta toate valorile de ajustare ale funcției <b>Image</b> la setările implicite.

\*1 Această opțiune nu este afișată dacă semnalul de imagine este recepționat de la un calculator.




\*2 Dacă pentru **Color Mode** este selectată opțiunea **Natural** sau **Adobe RGB**, setările se modifică la **5000K - 10000K**.

\*3 Setările sunt salvate pentru fiecare tip de sursă sau Color Mode.


## Meniul Signal

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
3D Setup <sup>*1 *2</sup>	3D Display	On, Off	Permite activarea sau dezactivarea funcției de afișare a imaginilor 3D.  p.38
	2D-to-3D Conversion	Off, Weak, Medium, Strong	Permite definirea puterii efectului 3D folosit la conversia imaginilor 2D în imagini 3D.  p.42
	3D Format	Auto, Side by Side, Top and Bottom, 2D	Permite definirea formatului 3D al semnalului de intrare. Când este selectată opțiunea <b>Auto</b> , formatul va fi recunoscut automat.
	3D Depth	De la -10 la 10	Permite definirea adâncimii imaginii 3D.
	Diagonal Screen Size	De la 60 la 300	Permite definirea dimensiunii proiecției imaginii 3D. Pentru a obține un efect 3D optim, definiți această valoare în funcție de dimensiunile reale.
	Inverse 3D Glasses	Yes, No	Permite inversarea timpilor de sincronizare a obturatoarelor stâng/drept de pe ochelarii 3D și a imaginilor din stânga/dreapta. Activați această funcție dacă efectul 3D nu este afișat corect.
	3D Viewing Notice	On, Off	Activează sau dezactivează notificările afișate la vizionarea conținutului imaginilor 3D.
Aspect <sup>*3</sup>	Auto, Normal, Full, Zoom, Anamorphic Wide, Horiz. Squeeze		Permite selectarea modului aspect.  p.33
Tracking <sup>*3 *4</sup>	Diferă în funcție de semnalul de intrare.		Ajustați imaginile provenite de la un calculator dacă în imagini apar dungi verticale.
Sync. <sup>*3 *4</sup>	De la 0 la 31		<p>Ajustați imaginile provenite de la un calculator dacă în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajustarea valorilor definite pentru <b>Brightness</b>, <b>Contrast</b> sau <b>Sharpness</b> poate provoca scintilarea imaginii sau imaginea poate deveni neclară.</li> <li>Ajustarea sincronizării după ce folosirea funcției de urmărire a ajutărilor permite efectuarea unor ajustări mai precise.</li> </ul>
Position <sup>*3 *5</sup>	   		Ajustați poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta dacă lipsește o porțiune din imagine, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată.



Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Deinterlacing <sup>*3</sup>	Off, Video, Film/Auto <sup>*6</sup>		<p>(Această opțiune poate fi setată numai în cazul recepționării unui semnal de intrare de la portul Video sau în cazul recepționării unui semnal de intrare de 480i, 576i ori 1080i de la portul Component, HDMI1 sau HDMI2.)</p> <p>Permite conversia semnalului din semnal întretesut (i) în semnal progresiv (p) folosind o metodă adecvată semnalului respectiv de imagine.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> este ideal pentru imagini cu mișcări dinamice.</li> <li>• <b>Video:</b> este ideal pentru vizualizarea imaginilor video generale.</li> <li>• <b>Film/Auto:</b> permite efectuarea unei conversii optime a semnalelor de intrare de tip film, CG sau de animație.</li> </ul>
Motion Detection <sup>*3 *6</sup>	De la 1 la 5		Permite definirea vitezei de deplasare a imaginii, această valoare fiind cuprinsă între 1 (încet, pentru imagini statice) și 5 (rapid, pentru filme). Modificați această setare dacă nu sunteți mulțumiți de calitatea imaginilor statice sau dacă filmele prezintă un efect de scintilare.
Frame Interpolation <sup>*2 *6</sup>	Off, Low, Normal, High		Reduce remanența imaginilor pe ecran după ce se proiectează imagini în mișcare, efectuând o interpolare între un cadru și următorul.  <a href="#">p.47</a>
Super-resolution/4K <sup>*2 *6</sup>	Off, 1, 2, 3, 4, 5, 4K-1, 4K-2, 4K-3, 4K-4, 4K-5		<p>Folosind funcția Super-resolution (de la 1 la 5) reduceți neclaritățile care apar la marginile imaginilor atunci când imaginea este mărită la 1920 x 1080 pixeli.</p> <p>Folosind funcția 4K Enhancement (de la 4K-1 la 4K-5) proiectați imagini 4K (3840 x 2160 pixeli), folosind procesarea cu super-rezoluție și crearea unor imagini cu definiție ultra înaltă.  <a href="#">p.44</a></p>
Detail Enhancement <sup>*2 *6 *7</sup>	Range, Strength	De la 0 la 100	Îmbunătățește detaliile dintr-o imagine pentru a crea contururi clare. Cu cât numărul este mai mare, cu atât va fi mai mare zona de contur afectată de funcția de îmbunătățire.  <a href="#">p.46</a>
Auto Setup <sup>*4</sup>	On, Off		Permite ajustarea automată sau nu a imaginii la fiecare schimbare a semnalului de intrare. Dacă este activată, funcțiile Tracking, Position și Sync. sunt automat configurate.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Advanced	Noise Reduction <sup>*2 *3 *6</sup>	Off, 1, 2, 3	(Se poate seta numai când <b>Image Processing</b> este setat pe <b>Fine</b> ). Netezește imaginile brute. Sunt disponibile trei moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca pentru acest parametru să selectați opțiunea <b>Off</b> dacă vizionați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, ca în cazul discurilor DVD sau Blu-ray.
	Setup Level <sup>*3 *6</sup>	0%, 7,5%	(Acesta poate fi definit în cazul recepționării unui semnal video NTSC sau pe componente de la portul Video.) Modificați această opțiune dacă utilizați dispozitive cu un alt nivel de negru (Nivel configurare), de exemplu un produs destinat pieții din Coreea. Verificați specificațiile dispozitivului conectat înainte de a modifica această setare.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
(Advanced)	Overscan <sup>*2</sup> <sup>*3</sup> <sup>*8</sup>	Auto, Off, 2%, 4%, 6%, 8%	Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b>, 2% - 8%: este folosit pentru definirea intervalului imaginii. <b>Off</b> proiectează toate intervalele. În funcție de semnalul de imagine puteți observa interferențe la partea de sus și de jos a imaginii.</li> <li>• <b>Auto</b>: Această opțiune se poate seta numai când se recepționează semnal de la portul HDMI1 sau HDMI2. Opțiunea <b>Off</b> sau <b>8%</b> poate fi definită automat în funcție de semnalul de intrare.</li> </ul>
	HDMI Video Range <sup>*1</sup> <sup>*3</sup>	Auto, Normal, Expanded	(Aceasta poate fi definită numai dacă pentru <b>EPSON Super White</b> este selectată opțiunea <b>Off</b> .) Dacă este setat pe <b>Auto</b> , nivelul video pentru semnalul de intrare DVD la portul HDMI1 sau HDMI2 este detectat și setat automat. Dacă folosiți opțiunea <b>Auto</b> și observați o sub-expunere sau o supraexpunere, definiți nivelul video al proiectorului în funcție de nivelul video al cititorului de discuri DVD/Blu-ray. Pentru cititorul de discuri DVD/Blu-ray puteți selecta Normal sau Expand. Opțiunea <b>Auto</b> nu va fi afișată în cazul unei conexiuni la portul DVI al dispozitivului conectat.
	Color Space <sup>*1</sup>	Auto, BT.709, BT.2020	Setează sistemul de conversie pentru spațiul de culoare.
	Dynamic Range <sup>*1</sup>	Auto, SDR, HDR Mode1, HDR Mode2, HDR Mode3, HDR Mode4	Când se primește un semnal HDR (High Dynamic Range - interval dinamic înalt), utilizați această funcție atunci când informațiile HDR nu sunt afișate corect în semnalul imaginii. (numai portul HDMI1)
	EDID	EDID1, EDID2	Deconectați cablul de la portul HDMI al proiectorului și apoi efectuați setările. Selectați EDID2 atunci când nu proiectați în modul HDR.
	Image Processing <sup>*6</sup>	Fine, Fast	Efectuează procesarea pentru a îmbunătăți calitatea imaginii sau timpul de răspuns.  p.53
Reset	Yes, No		Restabilește toate setările definite pentru <b>Signal</b> , cu excepția setărilor <b>Diagonal Screen Size</b> , <b>3D Viewing Notice</b> , <b>Aspect</b> și <b>Image Processing</b> , la valorile implicite.

<sup>\*1</sup> Se afișează numai dacă este introdus un semnal de imagine de la HDMI1 sau HDMI2.

<sup>\*2</sup> Această opțiune nu poate fi selectată dacă este recepționat un semnal de imagine 4K.

<sup>\*3</sup> Setările sunt salvate pentru fiecare tip de sursă sau semnal de intrare.

<sup>\*4</sup> Această opțiune este afișată numai dacă este recepționat un semnal imagine de la un PC.










<sup>\*5</sup> Această opțiune nu poate fi setată dacă semnalul de imagine este recepționat de la HDMI1 sau HDMI2.




<sup>\*6</sup> Această opțiune nu este afișată dacă este recepționat un semnal de la un PC.




<sup>\*7</sup> Setările definite pentru fiecare parametru sunt salvate în sursă, Color Mode sau Super-resolution/4K.



<sup>\*8</sup> Se afișează numai atunci când este recepționat un semnal imagine de la Component, HDMI1 sau HDMI2.

## Meniul Settings

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Keystone	De la -60 la 60		Realizează corecția trapezoidală verticală.  <a href="#">p.32</a>
HDMI Link	Device Connections	-	Afișează o listă de dispozitive conectate la portul HDMI1 sau HDMI2.
	HDMI Link	On, Off	Activează sau dezactivează funcția Conexiune HDMI.
	Power On Link	Off, Bidirectional, Device -> PJ, PJ -> Device	Permite definirea funcției Link la pornirea aparatului. Permite pornirea proiectorului la redarea unui conținut de la un dispozitiv conectat (Bidirectional sau Device -> PJ) sau pornirea unui dispozitiv conectat la pornirea proiectorului (Bidirectional sau PJ -> Device).
	Power Off Link	On, Off	Permite oprirea sau nu a dispozitivelor conectate la oprirea proiectorului.
Lock Setting	Lens Lock	On, Off	Dacă ați selectat <b>On</b> , setările definite pentru focalizare, zoom și deplasare obiectiv sunt fixate la valorile actuale. Dacă apăsați pe butonul  , iar pentru <b>Lens Lock</b> este selectată opțiunea <b>On</b> , pictograma  va fi afișată pe ecran.
	Child Lock	On, Off	Această funcție permite blocarea butonului  de pe panoul de comandă al proiectorului pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii. Dacă această opțiune este activată, puteți porni proiectorul apăsând pe butonul  pentru circa trei secunde. De asemenea, puteți opri dispozitivul de la butonul  sau folosind telecomanda. Dacă este modificată, această opțiune va fi activată după oprirea proiectorului și după finalizarea procesului de răcire. Rețineți că, și dacă <b>Child Lock</b> este setat pe <b>On</b> , proiectorul continuă să pornească la conectarea cablului de alimentare chiar și în cazul în care <b>Direct Power On</b> este setat pe <b>On</b> .
	Control Panel Lock	On, Off	Dacă este selectată opțiunea <b>On</b> , toate butoanele de pe panoul de comandă, cu excepția butonului  vor fi dezactivate.  va fi afișat pe ecran la apăsarea oricărui buton. Pentru deblocare, apăsați și țineți apăsat butonul  de pe panoul de comandă pentru cel puțin 7 secunde. Dacă este modificată, această opțiune va fi activată la închiderea meniului de configurare.

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Projection	Front, Front/Ceiling, Rear, Rear/Ceiling	<p>Modificarea acestor setări depinde de modul de instalare al proiectorului.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Front:</b> selectați această opțiune dacă proiectorul se află în fața ecranului.</li> <li>• <b>Front/Ceiling:</b> selectați această opțiune dacă proiectorul se află în fața ecranului, suspendat pe tavan.</li> <li>• <b>Rear:</b> selectați această opțiune dacă efectuați o retroproiecție, din spatele ecranului.</li> <li>• <b>Rear/Ceiling:</b> selectați această opțiune dacă efectuați o retroproiecție, din spatele ecranului, iar proiectorul este suspendat pe tavan.</li> </ul>
User Button	2D-to-3D Conversion, 3D Depth, Inverse 3D Glasses, Power Consumption, Detail Enhancement, Info	<p>Din meniul de configurare, selectați un element care va fi atribuit butonului  de pe telecomandă. Apăsând pe butonul , se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce permite efectuarea setărilor/reglărilor printr-o singură atingere de buton.</p>
Picture in Picture*	-	<p>Pornește afișarea Picture in Picture.  <a href="#">p.62</a></p>
Standby Mode	Communication On, Communication Off	<p>Dacă ați selectat <b>Communication On</b>, puteți defini setările și puteți controla proiectorul în rețea chiar dacă acesta este în standby.</p>

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Operation	Direct Power On	On, Off	Puteți configura proiectorul astfel încât proiecția să înceapă imediat ce cablul de alimentare a fost conectat fără acționarea vreunui buton. Țineți cont de faptul că dacă este selectată opțiunea <b>On</b> , proiecția va începe la restabilirea alimentării după o pană de curent sau o întrerupere a alimentării cu energie, în cazul în care cablul de alimentare este conectat la proiector.
	Sleep Mode	Off, 5min., 10min., 20min.	Dacă timpul definit este depășit și nu este recepționat niciun semnal, proiectorul se va opri automat și va intra în modul standby (veghe). Dacă este selectată opțiunea <b>Off</b> , proiectorul nu va intra niciodată în modul inactivare. În modul standby, apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă pentru a începe proiecția.
	Illumination	On, Off	Selectați opțiunea <b>Off</b> dacă indicatorii de pe panoul de comandă vă deranjează în timpul vizionării unui film într-o încăpere în care nu este lumină.
	Trigger Out 1 Trigger Out 2	Off, Power, Anamorphic Wide	Definiți funcția Trigger Out pentru a comunica dispozitivelor externe starea proiectorului, oprit sau pornit. <b>Trigger Out 1</b> corespunde portului Trigger out 1 port, iar <b>Trigger Out 2</b> corespunde portului Trigger out 2. Dacă ați selectat <b>Off</b> , din porturile Trigger out 1/Trigger out 2 nu va fi transmisă nicio tensiune. Dacă ați selectat <b>Power</b> , de la porturile Trigger out 1/Trigger out 2 se va transmite o tensiune când proiectorul este pornit. Pentru <b>Anamorphic Wide</b> , dacă proiectorul este pornit și pentru <b>Aspect</b> este selectată opțiunea <b>Anamorphic Wide</b> sau pe <b>Horiz. Squeeze</b> , tensiunea se transmite de la porturile Trigger out 1/Trigger out 2. Dacă modificați această setare, noua setare va fi aplicată după următoarea pornire a proiectorului.
	High Altitude Mode	On, Off	Selectați opțiunea <b>On</b> dacă utilizați proiectorul la altitudini mai mari de 1500 de metri.
	Lens Adjustment Mode	1, 2, 3	Definiți cu cât se va deplasa obiectivul pentru reglarea focalizării, a zoomului și a deplasării obiectivului când apăsați o singură dată pe butoanele  . Valoarea implicită este <b>2</b> . Selectați <b>1</b> pentru a micșora deplasarea obiectivului și selectați <b>3</b> pentru a mări deplasarea obiectivului.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Display	Menu Position	-	Permite definirea poziției în care meniul ar trebui să fie afișat.
	Menu Color	Color 1, Color 2	<p>Selectează culoarea meniului de configurare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Color 1</b> Meniul superior: negru Elemente selectate: gri</li> <li>• <b>Color 2</b> Meniul superior: albastru Elemente selectate: portocaliu</li> </ul>
	Messages	On, Off	<p>Permite afișarea sau nu a următoarelor mesaje (On sau Off).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Numele elementelor pentru semnalele de imagine, modurile de culoare, formatele de imagine și încărcarea memoriei.</li> <li>• Dacă temperatura internă crește și niciun semnal nu este recepționat sau este detectat un semnal incompatibil.</li> </ul>
	Display Background	Black, Blue, Logo	Permite selectarea stării ecranului în cazul în care nu este recepționat niciun semnal de imagine.
	Startup Screen	On, Off	Permite selectarea afișării sau nu a unui ecran de pornire la începerea proiecției (On sau Off). Dacă este modificată, această opțiune va fi activată după oprirea proiecteurului și după finalizarea procesului de răcire.
	Standby Confirmation	On, Off	Permite afișarea sau nu a mesajului de confirmare pentru standby (On sau Off).  <a href="#">p.27</a>
	Model Name	On, Off	Afișează numele de model al proiecteurului.
Input Signal	Video Signal	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60, SECAM	<p>Permite definirea tipului de semnal în funcție de dispozitivul video conectat la portul Video. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b>, semnalul video va fi definit automat.</p> <p>Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b> și observați apariția unor interferențe în imagine sau dacă imaginea nu poate fi vizualizată, selectați corect tipul de semnal din opțiunile disponibile.</p>
	Component	Auto, YCbCr, YPbPr	<p>Permite definirea semnalului de ieșire al dispozitivului video conectat la porturile Component. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b>, semnalul de ieșire va fi definit automat. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b> și aveți probleme cu afișarea culorilor, selectați corect tipul de semnal din opțiunile disponibile.</p>
Panel Alignment	Panel Alignment	On, Off	Activează sau dezactivează <b>Panel Alignment</b> .
	Select Color	R, B	Selectați culoarea care se va corecta.
	Pattern Color	R/G/B, R/G, G/B	Selectați șablonul utilizat la corecție.
	Start Adjustments	-	Lansează <b>Panel Alignment</b> .  <a href="#">p.52</a>
	Reset	Yes, No	Resetează valoarea de corecție.
Language	-		Permite selectarea limbii de afișare.

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Reset	Yes, No	<p>Toate valorile modificate din <b>Settings</b> vor fi re-aduse la valorile implicite, cu excepția următoarelor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Power On Link</b></li> <li>• <b>Power Off Link</b></li> <li>• <b>Projection</b></li> <li>• <b>User Button</b></li> <li>• <b>Standby Mode</b></li> <li>• <b>High Altitude Mode</b></li> <li>• <b>Component</b></li> <li>• <b>Language</b></li> </ul>

\* Nu poate fi selectată dacă este recepționat un semnal de imagine 4K.

## Meniul Memory

Funcție	Explicație
Load Memory	Permite încărcarea setărilor salvate folosind funcția <b>Save Memory</b> . ➡ p.60 Aceasta nu poate fi selectată dacă nu ați salvat nicio setare folosind funcția <b>Save Memory</b> .
Save Memory	Permite salvarea în memorie a anumitor setări de meniu definite pentru <b>Image</b> și <b>Signal</b> . ➡ p.59
Erase Memory	Permite ștergerea memoriei salvate. ➡ p.60
Rename Memory	Permite redenumirea unei memorii salvate. ➡ p.60
Load Lens Position	Încarcă valorile modificate și salvate folosind funcția <b>Save Lens Position</b> . ➡ p.57 Nu poate fi selectată dacă nu ați salvat nicio setare folosind funcția <b>Save Lens Position</b> .
Save Lens Position	Salvează valorile definite pentru focalizare, zoom și deplasare obiectiv ca o poziție a obiectivului. ➡ p.57
Erase Lens Position	Permite ștergerea poziției salvate a obiectivului. ➡ p.58
Rename Lens Position	Permite redenumirea unei poziții salvate a obiectivului. ➡ p.58

## Meniul Network

Dacă ați definit setările de rețea ale proiectorului și vă conectați la un calculator sau la un dispozitiv inteligent din rețea, puteți modifica setările folosind browserul dumneavoastră fără a afișa meniul de configurare sau puteți utiliza calculatorul sau dispozitivul inteligent ca telecomandă.

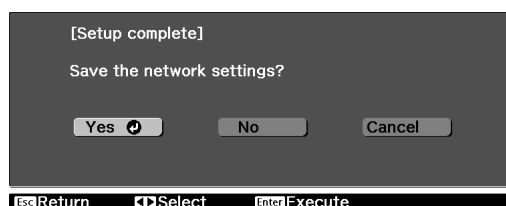
De asemenea, dacă ați definit setările de notificare prin e-mail și se produce o eroare sau primiți o avertizare de la proiector, un mesaj de notificare va fi transmis la adresele de e-mail specificate.



Funcție	Explicație
Net. Info. - Wired LAN	<p>Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projector Name</li> <li>• DHCP</li> <li>• IP Address</li> <li>• Subnet Mask</li> <li>• Gateway Address</li> <li>• MAC Address</li> </ul>
Network Configuration	<p>Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Basic</b> ➡ p.80</li> <li>• <b>Wired LAN</b> ➡ p.81</li> <li>• <b>Mail</b> ➡ p.81</li> <li>• <b>Others</b> ➡ p.82</li> <li>• <b>Reset</b> ➡ p.82</li> </ul>

## Operațiile din meniul Network

Selectarea din meniul superior și din submeniuri și modificarea elementelor selectate sunt similare operațiilor din meniul de configurare. Când ați terminat, trebuie să accesați meniul **Complete** și să selectați una din opțiunile **Yes**, **No** sau **Cancel**. Dacă selectați **Yes** sau **No**, veți reveni la meniul de configurare.



**Yes:** salvează setările și iese din meniul **Network**.

**No:** nu salvează setările și iese din meniul **Network**.

**Cancel:** permite continuarea definirii setărilor fără a mai ieși din meniul **Network**.

## Meniul Basic

Funcție	Explicație
Projector Name	<p>Este numele utilizat pentru identificarea acestui proiector într-o rețea. La editarea numelui, puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice pe un octet. (" * + , / ; &lt; = &gt; ? [ ¥ ] `   nu pot fi utilizate.)</p>
PJLink Password	<p>Setați o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului utilizând software-ul compatibil PJLink. Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait. (Nu puteți utiliza simboluri.)</p>
Web Control Password	<p>Definiți parola utilizată cu Web Control. Puteți introduce maximum 8 caractere alfanumerice a câte 1 bait. (* nu poate fi utilizat.) Web Control este o funcție care permite modificarea setărilor proiectorului folosind browserul web instalat pe un computer sau pe un dispozitiv inteligent conectat la rețea. ➡ p.64</p>


## Meniul Wired LAN

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
IP Settings	DHCP	On, Off	Selectați dacă veți utiliza sau nu ( <b>On/Off</b> ) un server DHCP. Dacă selectați opțiunea <b>On</b> , nu veți mai putea defini nicio adresă.
	IP Address		Introduceți adresa IP alocată proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
	Subnet Mask		Introduceți masca de subrețea a proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
	Gateway Address		Introduceți adresa IP a porții gateway a proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese pentru poarta gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
IP Address Display	On, Off		Selectați Off pentru a preveni afișarea adresei IP pe ecranul <b>Net. Info. - Wired LAN</b> sau Web Control.

## Meniul Mail

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

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Mail Notification	On, Off		Setați la On pentru a trimite un e-mail la adresele prestabilite când apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul.
SMTP Server	-		Introduceți adresa IP a serverului SMTP al proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
Port Number	De la 1 la 65535		Introduceți numărul portului serverului SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere de la 1 la 65535.

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Address 1 Setting Address 2 Setting Address 3 Setting	-	Introduceți adresele de e-mail de destinație către care doriți să trimiteți mesajele de notificare și selectați problemele sau avertizările despre care doriți să fiți informat. Puteți înregistra maxim trei destinații. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 64 de caractere alfanumerice pe un octet. ( " ( ) , ; < > [ ¥ ] nu pot fi utilizate.) Puteți introduce cel mult 32 de caractere în meniul Configurare. Când introduceți mai mult de 32 de caractere, utilizați browserul Web pentru a introduce textul.  p.64

## Meniul Others

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
AMX Device Discovery	On, Off	Când doriți să permiteți detectarea proiectorului prin AMX Device Discovery, setați opțiunea la <b>On</b> . Selectați <b>Off</b> dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat printr-un controler de la AMX sau AMX Device Discovery.
Control4 SDDP	On, Off	Când doriți să permiteți detectarea proiectorului de către Control4 SDDP, setați acest parametru la <b>On</b> . Setați parametrul la <b>Off</b> dacă proiectorul nu este conectat la un mediu controlat printr-un controler de la Control4 sau Control4 SDDP.
Bonjour	On, Off	Setați la <b>On</b> când vă conectați la rețea utilizând Bonjour. Consultați site-ul Web Apple pentru informații suplimentare despre serviciul Bonjour. <a href="http://www.apple.com/">http://www.apple.com/</a>




## Meniul Reset

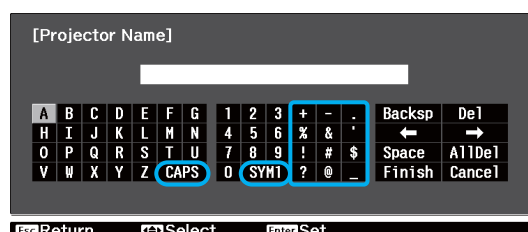
Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați **Yes**. După ce reinițializați toate setările, apare meniul **Basic**.



## Meniul Complete

Selectați această opțiune dacă ați terminat de definit setările din meniul **Network**.  p.80

## Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul **Network** conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, va fi afișată următoarea tastatură virtuală. Utilizați butoanele   pentru a muta cursorul la tasta dorită și apoi apăsați pe butonul  pentru a introduce caracterul selectat. După introducerea valorilor, apăsați pe butonul **Finish** de pe tastatura virtuală pentru a confirma. Apăsați pe **Cancel** de pe tastatura virtuală pentru a anula valorile introduse.




- De fiecare dată când se selectează tasta **CAPS** și se apasă pe butonul , se setează și se modifică între litere majuscule și minuscule.
- De fiecare dată când selectați tasta **SYM1/SYM2** și apăsați pe butonul , se definesc și se modifică tastele de simboluri pentru secțiunea încadrată.

Pot fi introduse următoarele tipuri de caractere.

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



- Nu puteți utiliza semnul două puncte (:) pentru elementele din meniul **Network**.
- Nu puteți utiliza spații la definirea elementelor din meniul **Network**.
- Următoarele patru caractere nu pot fi introduse folosind tastatura virtuală. Introduceți aceste caractere folosind un browser web.  [p.64](#)  
" \* , ;

## Meniul Info

Funcție	Explicație
Operation Hours	Afișează timpul total de utilizare.
Source	Permite afișarea denumirii sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
Input Signal	Permite afișarea conținutului funcției <b>Input Signal</b> definit în meniul <b>Signal</b> în funcție de sursă.
Resolution	Permite afișarea rezoluției.
Scan Mode	Permite afișarea modului de scanare folosit.
Refresh Rate	Permite afișarea ratei refresh.
3D Format	Permite afișarea formatului 3D al semnalului de intrare în timpul unei proiecții 3D (Frame Packing, Side by Side sau Top and Bottom).
Sync Info	Permite afișarea informațiilor semnalului de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Color Depth	Afișează profunzimea culorii.
Color Format	Afișează informații despre spațiul de culoare și intervalul dinamic.
Video Signal	Afișează setările pentru <b>Video Signal</b> în meniul <b>Settings</b> .
Status	Acest meniu conține informațiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Serial Number	Afișează numărul de serie al proiectorului.
Version	Afișează versiunea de firmware a proiectorului.

## Meniul Reset





Funcție	Explicație
Reset All	Permite resetarea tuturor elementelor din meniul de configurare la valorile implicite. Următoarele elemente nu sunt resetate la valorile implicite: <b>Input Signal - Component, Panel Alignment, Language, Save Memory, Save Lens Position</b> și <b>Operation Hours</b> .
Reset Memory	Permite ștergerea tuturor setărilor salvate folosind funcția <b>Save Memory</b> .
Reset Lens Position	Permite ștergerea tuturor setărilor salvate folosind funcția <b>Save Lens Position</b> .

## Meniul Picture in Picture

Este afișat dacă apăsați pe butonul  în timpul unei proiecții Picture in Picture.



Nu poate fi selectată dacă semnalele de imagine recepționate sunt 3D sau 4K.

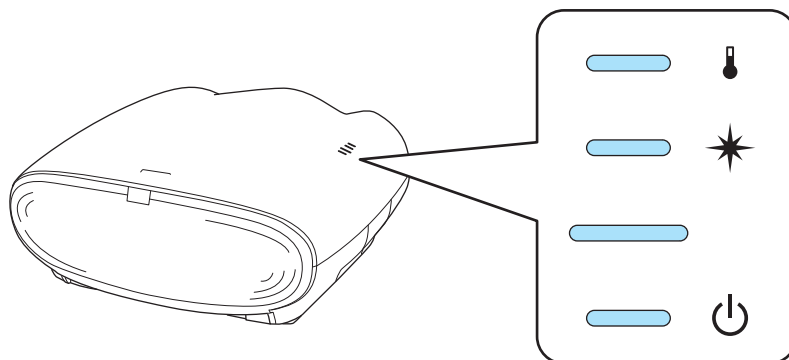
Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Picture in Picture	Subscreen Size	Small, Large	Modifică dimensiunea ecranului secundar.  <a href="#">p.63</a>
	Subscreen Position	Top Right, Bottom Right, Top Left, Bottom Left	Modifică poziția ecranului secundar.  <a href="#">p.63</a>
	Swap Main/Sub		Schimbă ecranele principal și secundar.  <a href="#">p.63</a>
	Exit Picture in Picture		Iese din ecranul Picture in Picture.  <a href="#">p.63</a>



## Rezolvarea problemelor

### Citirea indicatoarelor

Puteți verifica starea proiectorului observând starea indicatorilor de funcționare (luminează intermitent, aprins) ☎, 🔦, ✨.

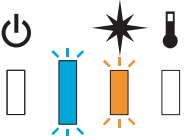
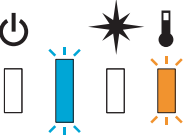
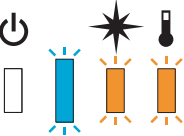
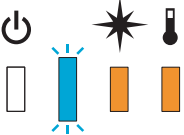
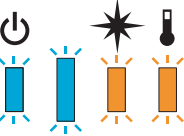
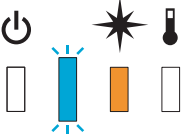


Consultați tabelul de mai jos pentru a verifica starea proiectorului și instrucțiunile de rezolvare a problemelor evidențiate de starea indicatorilor.

### ■ Starea indicatorului în cazul apariției unei erori sau a unei avertizări












■ : Aprins    ■ : Intermitent    ■ : Stare menținută    ■ : Stins

Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)/(portocaliu)	Avertizare temperatură ridicată	<p>Puteți continua proiecția. Dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se va opri automat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dacă proiectorul este instalat în apropierea unui perete, asigurați-vă că între perete și gura de ventilare a proiectorului este o distanță de minimum 20 de cm.</li> <li>• Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curățați-l. ➡ <a href="#">p.96</a></li> </ul>
 (albastru)/(portocaliu)	Eroare temperatură ridicată (supraîncălzire)	<p>Temperatura internă este prea mare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laserul se oprește automat și proiecția se întrerupe. Dacă ventilatorul nu funcționează, scoateți cablul de alimentare din priză.</li> <li>• Dacă proiectorul este instalat în apropierea unui perete, asigurați-vă că între perete și gura de ventilare a proiectorului este o distanță de minimum 20 de cm.</li> <li>• Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curățați-l. ➡ <a href="#">p.96</a></li> <li>• Dacă la repornirea aparatului problema persistă, opriți utilizarea proiectorului și scoateți cablul de alimentare din priză. Contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></li> </ul>

Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)/(portocaliu)	Eroare internă	Proiectorul are o defecțiune. Scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
 (albastru)/(portocaliu)	Eroare ventilator Eroare senzor Eroare senzor de lumină	
 (albastru)/(portocaliu)	Eroare filtru cinema Eroare diafragmă statică Eroare capac obiectiv	
 (albastru)/(portocaliu)	Eroare driver laser	
 (albastru)/(portocaliu)	Eroare fatală	
 (albastru)/(portocaliu)	Eroare laser Defectare lumină laser	Secțiunea laser prezintă o defecțiune sau nu a reușit să pornească. <ul style="list-style-type: none"> <li>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul <b>High Altitude Mode</b> opțiunea <b>On</b>. ➡ <b>Settings - Operation - High Altitude Mode</b> p.75</li> <li>Dacă problema nu se rezolvă după ce ați încercat soluțiile de mai sus, opriți utilizarea proiectorului și scoateți ștecherul din priză. Contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></li> </ul>

■ Starea indicatorului în cazul funcționării normale

■ : Aprins    ■ : Intermitent    ■ : Stins

Indicatoare	Stare	Rezolvare
 	Starea de standby	Dacă apăsați pe butonul ⓘ de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă, proiecția va începe.
  (albastru)	Starea de standby (Pentru <b>Standby Mode</b> este selectată opțiunea <b>Communication On.</b> )	Dacă apăsați pe butonul ⓘ de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă, proiecția va începe.
  (albastru)	Încălzire în curs de execuție Răcire în curs de execuție	Operația de oprire este dezactivată în timpul ce proiectorul se încălzește. Toate operațiile sunt dezactivate în timp ce proiectorul se răcește. Proiectorul intră în starea de standby după terminarea operației de răcire. Dacă din diferite motive cablul de alimentare a fost scos din priză în timpul răcirii, așteptați ca proiectorul să se răcească suficient, reconectați cablul de alimentare și apoi apăsați pe butonul ⓘ de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă.
  (albastru)	Proiecție în curs de execuție	Proiectorul funcționează normal.



- În condiții normale de funcționare, indicatorii ⓘ și ✨ sunt stinși.
- Dacă pentru funcția **Illumination** este selectată opțiunea **Off**, toți indicatorii sunt stinși în condiții normale de desfășurare a proiecției. ➡ **Settings - Operation - Illumination** p.75

## Când indicatoarele nu vă pot ajuta

### ■ Verificați problema

Verificați tabelul de mai jos pentru a vedea dacă problema dumneavoastră este menționată și consultați pagina respectivă pentru a afla informațiile necesare pentru rezolvarea problemei.









Problema		Pagina
Probleme cu imaginile	Imaginile nu apar	p.88
	Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră	
	Imaginile animate proiectate de la un calculator nu sunt proiectate	p.89
	Se afișează <b>"Not supported"</b>	p.90
	Se afișează <b>"No Signal"</b>	p.90
	Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate	p.90
	În imagini apar interferențe sau distorsiuni	p.91
	Imaginea este trunchiată (prea mare) sau mică sau numai o parte din imagine este proiectată	p.91
	Culorile din imagine nu sunt corecte	p.92
	Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt terne*	
	Imaginile sunt închise	p.92
	Proiecția se oprește automat	p.93
	Corectarea alinierii ecranului LCD nu este satisfăcătoare sau este greu de realizat	p.93
Probleme la pornirea proiecției	Proiectorul nu pornește	p.93
Probleme cu telecomanda	Telecomanda nu funcționează	p.94
Probleme la panoul de comandă	Nu se pot efectua setări pe panoul de comandă	p.94
Probleme cu imaginile 3D	Proiecția nu se poate realiza în format 3D	p.94
	Imaginea 3D este mărită și trunchiată	p.95
Probleme HDMI	Conexiunea HDMI Link nu funcționează	p.95
	Numele dispozitivului nu este afișat în Device Connections	p.95

\* Deoarece reproducerea culorilor se face în mod diferit de la un monitor la altul și de la un monitor LCD la altul, imaginea proiectată de proiector și tonurile culorilor afișate pe monitor pot să nu corespundă, totuși aceasta nu este o defecțiune.

## Probleme cu imaginile

### Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Alimentarea este pornită?	Apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau de pe butonul  de pe panoul de comandă al proiectorului.
Cablul de alimentare este conectat?	Conectați cablul de alimentare.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Deconectați și reconectați cablul de alimentare al proiectorului. Verificați dacă proiectorul este alimentat electric prin apăsarea butonului de alimentare după conectare.

Verificare	Rezolvare
Este recepționat un semnal de imagine?	Verificați dacă dispozitivul conectat este pornit. Dacă pentru <b>Messages</b> este selectată opțiunea <b>On</b> din meniul de configurare, vor fi afișate mesajele privind semnalul de imagine.  <b>Settings - Display - Messages</b> p.75
A fost deconectată alimentarea la amplificatorul AV?	Dacă este conectat un amplificator AV, verificați alimentarea electrică a amplificatorului AV.
Se transmite un semnal de imagine de la dispozitiv?	Verificați dacă se trimite un semnal de imagine de la dispozitivul conectat.
Formatul semnalului de imagine este setat corect?	Dacă este recepționat un semnal Video Dacă pe ecran nu se proiectează nimic chiar dacă pentru <b>Video Signal</b> este selectată opțiunea <b>Auto</b> din meniul de configurare, selectați un semnal compatibil cu dispozitivul conectat.  <b>Settings - Input Signal - Video Signal</b> p.75
	Dacă este recepționat un semnal Component Dacă pe ecran nu se proiectează nimic chiar dacă pentru <b>Component</b> este selectată opțiunea <b>Auto</b> din meniul de configurare, selectați un semnal compatibil cu dispozitivul conectat.  <b>Settings - Input Signal - Component</b> p.75
Setările definite în meniul de configurare sunt corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate.  <b>Reset - Reset All</b> p.84
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator)  Conexiunea a fost stabilită în timp ce proiectorul sau calculatorul erau deja pornite?	Dacă se realizează conexiunea în timp ce alimentarea este deja pornită, este posibil ca tasta (tasta funcțională, etc.) care transferă semnalul de imagine de la calculator către destinația externă să nu funcționeze. Opriți calculatorul conectat și apoi reporniți-l.

### Imaginile animate nu sunt afișate

Verificare	Rezolvare
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator)  Semnalul de imagine al calculatorului este configurat simultan pentru o ieșire externă și pentru o ieșire către monitorul LCD?	În funcție de specificațiile calculatorului, este posibil ca imaginile animate să nu fie afișate în cazul în care calculatorului este configurat simultan pentru o ieșire externă și pentru o ieșire către monitorul LCD. Modificați această setare pentru ca semnalul de imagine să fie transmis numai către ieșirea externă. Pentru informații referitoare la specificațiile calculatorului, consultați documentația calculatorului.

Se afișează **"Not supported"**

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect?	<p>Dacă este recepționat un semnal Video Dacă pe ecran nu se proiectează nimic chiar dacă pentru <b>Video Signal</b> este selectată opțiunea <b>Auto</b> din meniul de configurare, selectați un semnal compatibil cu dispozitivul conectat. ➡ <b>Settings - Input Signal - Video Signal</b> p.75</p> <p>Dacă este recepționat un semnal Component Dacă pe ecran nu se proiectează nimic chiar dacă pentru <b>Component</b> este selectată opțiunea <b>Auto</b> din meniul de configurare, selectați un semnal compatibil cu dispozitivul conectat. ➡ <b>Settings - Input Signal - Component</b> p.75</p>
<p>(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator)</p> <p>Rezoluția și frecvența semnalului de imagine corespund modului selectat?</p>	Verificați rezoluția semnalului de imagine recepționat în <b>Resolution</b> din meniul de configurare și verificați dacă aceasta corespunde cu rezoluția proiecteurului. ➡ p.100

Se afișează **"No Signal"**






Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ➡ p.20
Este selectat corect portul de intrare a imaginii?	Modificați imaginea folosind butoanele pentru sursă de pe telecomandă sau butonul <input type="button" value="Source"/> de pe panoul de comandă. ➡ p.33
Dispozitivul conectat este pornit?	Porniți dispozitivul.
<p>(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator)</p> <p>Semnalul de imagine este transmis către proiector?</p>	<p>Modificați această opțiune astfel încât semnalul de imagine să fie transmis la ieșirea externă și nu numai la monitorul LCD al calculatorului. La anumite modele, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai poate fi vizualizat pe monitorul LCD.</p> <p>Pentru informații referitoare la specificațiile calculatorului, consultați documentația calculatorului.</p> <p>Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriți calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le.</p>

## Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate




Verificare	Rezolvare
Focalizarea a fost modificată?	Reglați focalizarea. ➡ p.31
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Verificați intervalul recomandat de proiecție. ➡ p.17

Verificare	Rezolvare
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăperea cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă proiectorul este umed datorită condensării, opriți proiectorul, scoateți cablul de alimentare din priză și așteptați.

### În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect?	<p>Dacă este recepționat un semnal Video Dacă pe ecran nu se proiectează nimic chiar dacă pentru <b>Video Signal</b> este selectată opțiunea <b>Auto</b> din meniul de configurare, selectați un semnal compatibil cu dispozitivul conectat.  <b>Settings - Input Signal - Video Signal</b> p.75</p> <p>Dacă este recepționat un semnal Component Dacă pe ecran nu se proiectează nimic chiar dacă pentru <b>Component</b> este selectată opțiunea <b>Auto</b> din meniul de configurare, selectați un semnal compatibil cu dispozitivul conectat.  <b>Settings - Input Signal - Component</b> p.75</p>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  p.20
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul.
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Sunt setările <b>Sync.</b> și <b>Tracking</b> ajustate corect?	Proiectorul utilizează funcțiile de ajustare automată pentru proiectarea optimă a imaginilor. Totuși, în funcție de semnal, este posibil ca anumite reglaje să nu fie corecte chiar și după efectuarea operației de corectare automată. În acest caz, modificați setările definite pentru <b>Tracking</b> și <b>Sync.</b> din meniul de configurare.  <b>Signal - Tracking/Sync.</b> p.71
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Este selectată rezoluția corectă?	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  p.100

### O parte din imagine este trunchiată (prea mare) sau mică

Verificare	Rezolvare
Este selectată opțiunea corectă pentru <b>Aspect</b> ?	Apăsăți pe butonul  și apoi selectați opțiunea pentru <b>Aspect</b> în funcție de semnalul de intrare.  <b>Signal - Aspect</b> p.71
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Este selectată rezoluția corectă?	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  p.100

## Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect?	<p>Dacă este recepționat un semnal Video Dacă pe ecran nu se proiectează nimic chiar dacă pentru <b>Video Signal</b> este selectată opțiunea <b>Auto</b> din meniul de configurare, selectați un semnal compatibil cu dispozitivul conectat. 🖱️ <b>Settings - Input Signal - Video Signal</b> p.75</p> <p>Dacă este recepționat un semnal Component Dacă pe ecran nu se proiectează nimic chiar dacă pentru <b>Component</b> este selectată opțiunea <b>Auto</b> din meniul de configurare, selectați un semnal compatibil cu dispozitivul conectat. 🖱️ <b>Settings - Input Signal - Component</b> p.75</p>
Cablurile sunt conectate corect?	<p>Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ p.20</p> <p>Pentru porturile Video și Component, asigurați-vă că ați asociat corect conectorul și portul corespunzător; acestea trebuie să aibă aceeași culoare. 🖱️ p.20</p>
Contrastul este reglat corect?	Modificați setarea definită pentru <b>Contrast</b> din meniul de configurare. 🖱️ <b>Image - Contrast</b> p.69
Culoarea este reglată corect?	Modificați setarea definită pentru <b>Advanced</b> din meniul de configurare. 🖱️ <b>Image - Advanced</b> p.69
(Numai dacă se proiectează imagini de la un dispozitiv video) Saturația culorii și tenta sunt reglate corect?	Modificați setările definite pentru <b>Color Saturation</b> și <b>Tint</b> din meniul de configurare. 🖱️ <b>Image - Color Saturation/Tint</b> p.69

## Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Modificați setarea definită pentru <b>Brightness</b> din meniul de configurare. 🖱️ <b>Image - Brightness</b> p.69
Contrastul este reglat corect?	Modificați setarea definită pentru <b>Contrast</b> din meniul de configurare. 🖱️ <b>Image - Contrast</b> p.69

## Imaginile sunt brute (atunci când se conectează la portul HDMI1)

Verificare	Rezolvare
S-a setat EDID?	Scoateți cablul HDMI, iar apoi efectuați setările EDID.

## Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Este activată opțiunea <b>Sleep Mode</b> ?	Dacă timpul definit este depășit și nu este recepționat niciun semnal, laserul se va opri automat, iar proiectorul va intra în modul standby (veghe). Proiectorul va reveni din starea de standby dacă apăsați pe butonul ⓘ de pe telecomandă sau pe butonul ⏻ de pe panoul de comandă. Nu priviți înspre laser la revenirea din starea de standby. Dacă nu doriți să utilizați <b>Sleep Mode</b> , modificați setarea la <b>Off</b> . ➡ <b>Settings - Operation - Sleep Mode</b> p.75

## Reglarea alinierii ecranului LCD nu este satisfăcătoare sau este greu de realizat

Verificare	Rezolvare
Setările definite pentru <b>Projection</b> corespund cu poziția de instalare a proiectorului?	Metoda de reglare a alinierii ecranului diferă în funcție de setările definite pentru Projection. Asigurați-vă că setările definite pentru <b>Projection</b> corespund poziției de instalare a proiectorului. ➡ <b>Settings - Projection</b> p.75
Suprafața de proiecție este adecvată?	Pentru a obține cele mai bune rezultate, suprafața de proiecție nu trebuie să fie colorată sau texturată, în caz contrar va fi dificil să aliniați grilele de ajustare. Proiectați pe un ecran alb care nu are niciun model.
Reglajele au fost efectuate imediat după ce proiectorul a fost pornit?	Pentru a obține o calitate stabilă a imaginii, lăsați proiectorul pornit un timp înainte de a face reglajele necesare.
Dimensiunea imaginii este adecvată?	Imaginea proiectată trebuie să aibă minimum 60" (152,4 cm).
Culoarea afectată este magenta?	Modificați valorile definite pentru <b>R</b> (roșu) și <b>B</b> (albastru) pentru <b>Select Color</b> deoarece magenta este un amestec de roșu și albastru.
Liniile din șablon par neclare sau nu sunt focalizate?	Reglați focalizarea. ➡ p.31




## Probleme la pornirea proiecției

## Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Alimentarea este pornită?	Apăsați pe butonul ⓘ de pe telecomandă sau de pe butonul ⏻ de pe panoul de comandă al proiectorului.
Pentru funcția <b>Child Lock</b> este selectată opțiunea <b>On</b> ?	Dacă pentru <b>Child Lock</b> este selectată opțiunea <b>On</b> din meniul de configurare, țineți apăsat butonul ⏻ de pe panoul de comandă timp de circa trei secunde sau efectuați operațiile folosind telecomanda. ➡ <b>Settings - Lock Setting - Child Lock</b> p.75
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Opriti proiectorul și apoi deconectați și reconectați cablul de alimentare al proiectorului. Dacă problema persistă, opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de informații. ➡ <i>Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</i>



## Probleme cu telecomanda

### Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor. De asemenea, verificați intervalul de funcționare.  <a href="#">p.24</a>
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Verificați intervalul de funcționare.  <a href="#">p.24</a>
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă.
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie.  <a href="#">p.24</a>




## Probleme la panoul de comandă


### Nu se pot efectua setări pe panoul de comandă

Verificare	Rezolvare
Pentru funcția <b>Control Panel Lock</b> este selectată opțiunea <b>On</b> ?	Dacă pentru <b>Control Panel Lock</b> este selectată opțiunea <b>On</b> din meniul de configurare, toate butoanele de pe panoul de comandă, cu excepția butonului  , vor fi dezactivate. Efectuați operațiile folosind telecomanda.  <b>Settings - Lock Setting - Control Panel Lock</b> <a href="#">p.75</a>


## Probleme cu imaginile 3D

### Proiecția nu se poate realiza în format 3D

Verificare	Rezolvare
Ochelarii 3D sunt porniți?	Porniți ochelarii 3D.
Imaginea 3D este proiectată?	Dacă se proiectează o imagine 2D sau dacă s-a produs o eroare la proiector care împiedică proiectarea imaginilor 3D, nu puteți viziona imaginile 3D chiar dacă purtați ochelari 3D.
Imaginea recepționată este în format 3D?	Verificați dacă imaginea recepționată este compatibilă 3D. Din moment ce majoritatea emisiunilor televizate nu conțin un semnal în format 3D, recepția 3D trebuie să fie setată manual.
Pentru funcția <b>3D Display</b> este selectată opțiunea <b>Off</b> ?	Dacă pentru <b>3D Display</b> este selectată opțiunea <b>Off</b> din meniul de configurare, proiectorul nu va trece automat în modul 3D chiar dacă este recepționată o imagine 3D. Apăsăți pe butonul  .  <b>Signal - 3D Setup - 3D Display</b> <a href="#">p.71</a>
Formatul 3D este definit corect?	Proiectorul selectează automat formatul 3D adecvat, dar dacă imaginea 3D nu este afișată corect, utilizați <b>3D Format</b> din meniul de configurare pentru a selecta un alt format.  <b>Signal - 3D Setup - 3D Format</b> <a href="#">p.71</a>




Verificare	Rezolvare
Vă aflați în intervalul de recepție?	Verificați intervalul în care ochelarii 3D pot să comunice cu proiectorul și păstrați distanța.  <a href="#">p.41</a>
Operația de pairing a fost efectuată corect?	Pentru a efectua operația de asociere, consultați Ghidul utilizatorului ochelarilor 3D.
În vecinătate se găsesc diapozitive care pot produce interferențe cu undele radio?	Dacă utilizați simultan și alte dispozitive pe aceeași bandă de frecvență (2,4 GHz) de exemplu dispozitive de comunicare Bluetooth, rețele LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau cuptoare cu microunde, se pot produce interferențe ale undelor radio, iar imaginea se poate întrerupe sau comunicarea nu se poate efectua. Nu utilizați proiectorul în apropierea acestor dispozitive.

### Imaginea 3D este mărită și trunchiată

Verificare	Rezolvare
Formatul video 3D este definit corect?	Materialul video poate fi trunchiat dacă se setează un format 3D incorect. Setează formatul 3D corect.  <a href="#">p.36</a>

## Probleme HDMI

### Conexiunea HDMI nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Utilizați un cablu care îndeplinește standardele HDMI?	Sunt suportate numai cablurile HDMI de mare viteză.
Dispozitivul conectat îndeplinește standardele HDMI CEC?	Dacă dispozitivul conectat nu îndeplinește standardele HDMI CEC, acesta nu poate funcționa chiar dacă este conectat la portul HDMI. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc. De asemenea, apăsați pe butonul  și apoi verificați dacă dispozitivul este disponibil în <b>Device Connections</b> .  <a href="#">p.55</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru Conexiune HDMI sunt conectate corect.  <a href="#">p.55</a>
Alimentarea amplificatorului sau a cititorului de discuri DVD/Blu-ray este pornită?	Puneți toate dispozitivele în starea de standby. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc.
A fost conectat un dispozitiv nou sau conexiunea a fost modificată?	Dacă funcția CEC a unui dispozitiv conectat trebuie să fie reconfigurată, de exemplu la conectarea unui nou dispozitiv sau dacă o conexiune a fost modificată, probabil va trebui să reporniți dispozitivul.
Sunt conectate mai multe cititoare multimedia?	Puteți conecta simultan maximum 3 cititoare multimedia care îndeplinesc standardele HDMI CEC.

### Numele dispozitivului nu este afișat în Device Connections

Verificare	Rezolvare
Dispozitivul conectat îndeplinește standardele HDMI CEC?	Dacă dispozitivul conectat nu îndeplinește standardele HDMI CEC, acesta nu va fi afișat. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc.





# Întreținerea

## Curățarea componentelor

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



### Avertisment

Nu utilizați dispozitive de pulverizare care conțin gaze inflamabile pentru îndepărtarea mizeriei și a prafului de pe filtrul de aer al proiecteurului, etc. Gazele se pot aprinde și se poate produce un incendiu.



### Curățarea și înlocuirea filtrului de aer

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


### Atenție

- Acumularea de praf pe filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiecteurului și, ca urmare, vor apărea probleme de funcționare a aparatului, iar durata de viață a motorului optic se poate reduce. Se recomandă curățarea periodică a filtrului de aer. Curățați filtrul mai frecvent, dacă utilizați proiectorul într-un mediu în care este foarte mult praf.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.
- Periați ușor filtrul de aer, pentru a-l curăța. Dacă periați prea tare, se va depune praf în filtrul de aer și acesta nu mai poate fi îndepărtat.




Aruncați corespunzător filtrele de aer folosite, conform regulamentelor locale.  
Material: PP

1

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

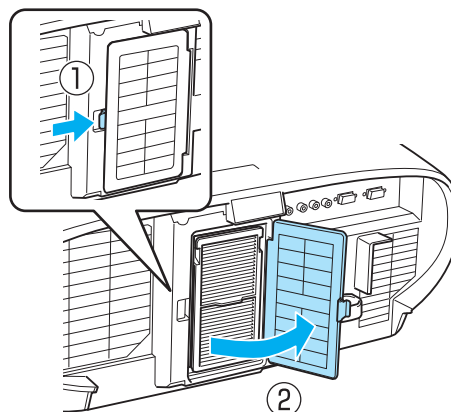
2

Scoateți capacul pentru cabluri dacă este montat.  [p.20](#)

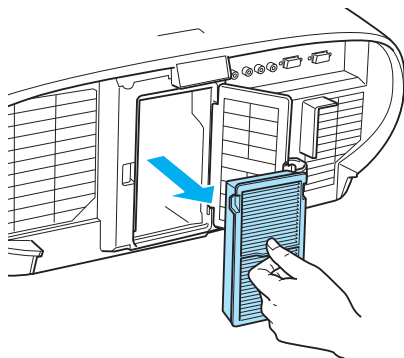
3

Deschideți capacul filtrului de aer.

Cu degetul acționați sistemul de închidere de pe capacul filtrului de aer și trageți pentru a-l deschide.

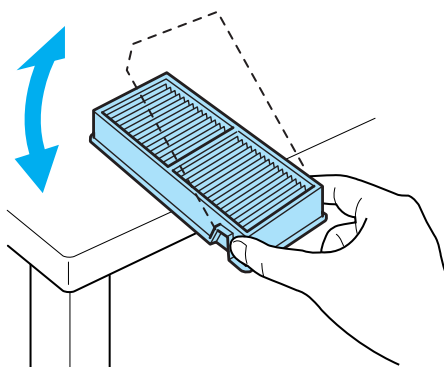


- 4** Scoateți filtrul de aer.  
Prindeți proeminența din centrul filtrului de aer și trageți într-o parte și în exterior.



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

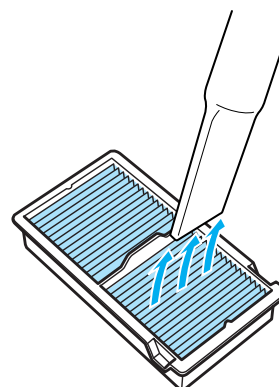
Poziționați filtrul de aer pe cealaltă parte și repetați operațiunea.



### Atenție

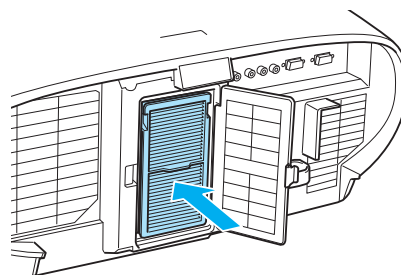
Dacă filtrul de aer este lovit prea tare, este posibil ca acesta să nu mai poată fi utilizat din cauza deformărilor și a fisurilor.

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

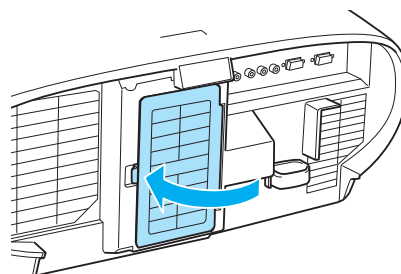


Înlocuiți filtrul de aer dacă pe ecran este afișat un mesaj chiar și după curățarea filtrului de aer sau dacă acesta este încă murdar. [p.99](#)

- 7** Montați filtrul de aer.  
Prindeți filtrul de aer de proeminența din centru și introduceți-l în unghi.



- 8** Închideți capacul filtrului de aer.  
Apăsați până când capacul filtrului de aer se fixează pe poziție; veți auzi un declic.



## Curățarea unității principale

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

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

### Atenție

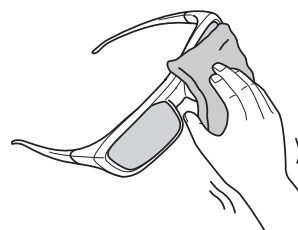
- Nu folosiți substanțe volatile precum ceara, alcoolul sau diluantul pentru a curăța suprafața proiecteurului. Carcasa se poate deteriora sau vopseaua se poate coji.
- Nu atingeți lentilele de proiecție. La curățarea obiectivului, contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de informații pentru proiectoare. ➡ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

## ■ Curățarea ochelarilor 3D

Curățați lentilele ochelarilor ștergându-le cu o cârpă moale.

### Atenție

- Nu ștergeți lentilele cu materiale aspre și manevrați lentilele cu mare atenție, deoarece acesta sunt extrem de fragile.
- Dacă trebuie să efectuați operații de întreținere, scoateți respectivul Adaptor de încărcare USB din priză și verificați dacă toate cablurile au fost deconectate.
- Ochelarii 3D conțin baterii reîncărcabile. Respectați reglementările locale privind eliminarea acestora.





## Accesorii opționale și consumabile

Următoarele accesorii/consumabile opționale pot fi cumpărate dacă aveți nevoie. Această listă cu accesorii/consumabile opționale este valabilă începând din: septembrie 2016. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Diferă în funcție de țara de cumpărare.

### Articole opționale

Nume	Nr. model	Explicație
Ochelari 3D cu sistem prin radiofrecvență	ELPGS03	A se utiliza când vizionați imagini 3D.
Adaptor de încărcare USB	ELPAC01	Se utilizează la încărcarea ochelarilor 3D.

### Consumabile

Nume	Nr. model	Explicație
Filtru de aer	ELPAF39	Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate. (1 filtru de aer)



## Rezoluții Acceptate

### Semnale de intrare HDMI1/HDMI2

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SDTV (480i)	60	720 x 480
SDTV (576i)	50	720 x 576
SDTV (480p)	60	720 x 480
SDTV (576p)	50	720 x 576
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 x 1080
4K x 2K	24/25/30/50/60	3840 x 2160
	50/60	4096 x 2160
4K x 2K (SMPTE)	24	4096 x 2160

### Video pe componente

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

### Video compozit

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

### Semnale recepționate de la calculator (RGB Analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640 x 480

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SVGA	56/60/72/75/85	800 x 600
XGA	60/70/75/85	1024 x 768
SXGA	70/75/85	1152 x 864
	60/75/85	1280 x 960
	60/75/85	1280 x 1024
WXGA	60	1280 x 768
	60	1366 x 768
	60/75/85	1280 x 800
WXGA++	60	1600 x 900

### Semnale de intrare 3D

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



## Observații privind transportul

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

### Deplasarea în apropiere

Înainte de a muta cu grijă proiectorul, asigurați-vă că acesta a fost oprit și că toate cablurile au fost deconectate.

#### Atenție

- Proiectorul este greu și nu trebuie să fie cărat de o singură persoană. La despachetarea sau mutarea proiectorului, acesta trebuie să fie cărat de cel puțin două persoane.
- La ridicarea proiectorului, trebuie să închideți panoul de comandă.
- Nu aplicați forță excesivă în secțiunea panoului de comandă. În acest caz proiectorul se poate defecta.

### În timpul transportării

#### ☐ Pregătirea ambalării

După verificarea instrucțiunilor din "Deplasarea în apropiere", selectați pentru poziția verticală și orizontală a obiectivului opțiunea centru și apoi ambalați proiectorul. ➡ [p.32](#)

#### ☐ Observații privind ambalarea și transportarea

Înfășurați proiectorul într-un material rezistent pentru a-l proteja împotriva șocurilor și așezați-l într-o cutie de carton rezistentă. Nu uitați să notificați transportatorul în legătură cu conținutul fragil al cutiei.




## Specificații

Denumirea produsului	EH-LS10500	
Aspect (nu include piciorul reglabil)	550 (L) x 225 (H) x 553 (A) mm	
Dimensiune panou	Lățime 0,74"	
Metodă de afișare	Polisilicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție	1920 (L) x 1080 (H) x 3	
Reglare focalizare	Motorizat	
Reglare zoom	Motorizat (cca. 1 până la 2,1)	
Sursă de lumină	Diodă laser, 41,9 mW, Frecvență de repetare: 0 - 100%	
Sursă de alimentare	100 - 240 V c.a. $\pm 10\%$ , 50/60 Hz, 4,6 - 2,1 A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	La funcționare: 459 W
		Consum energie în standby: 0,3 W <sup>*1</sup> Consum energie în standby: 2,8 W <sup>*2</sup>
	circa 220 până la 240 V	La funcționare: 442 W
		Consum energie în standby: 0,4 W <sup>*1</sup> Consum energie în standby: 3,3 W <sup>*2</sup>
Altitudinea de funcționare	Altitudine 0 - 3000 m	
Temperatură de funcționare	de la +5 la +35°C (fără condensare)	
Temperatură de depozitare	de la -10 la +60°C (fără condensare)	
Greutate	Cca. 18,0 kg	
Conectori	Port Component x 1, mufă jack cu 3 pini RCA	
	Port PC x 1, Mini D-Sub15-pini (mamă) albastru	
	Port HDMI x 2, HDMI Pentru HDCP <sup>*3</sup> , Pentru semnale CEC, Culoare închisă	
	Port Video x 1, mufă jack cu pini RCA	
	Port RS-232C x 1, D-sub 9-pini (tată)	
	Port Trigger out x 2, mufă minijack de 3,5 mm	
	Port LANx1, RJ-45	
	Port Mini USB tip B x 1	

\*1 Dacă sunt folosite următoarele setări

**Settings - Standby Mode - Communication Off**  p.75

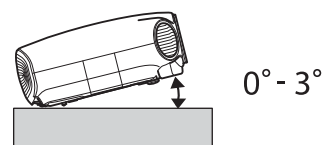
\*2 Dacă sunt folosite următoarele setări

**Settings - Standby Mode - Communication On**  p.75

\*3 Portul HDMI1 acceptă HDCP 2.2, iar portul HDMI2 acceptă HDCP 1.4.

### Unghi de înclinare

Dacă utilizați un proiector al cărui unghi de înclinare este mai mare de 3°, acesta se poate defecta sau se pot produce accidente.





## Comenzi ESC/VP21

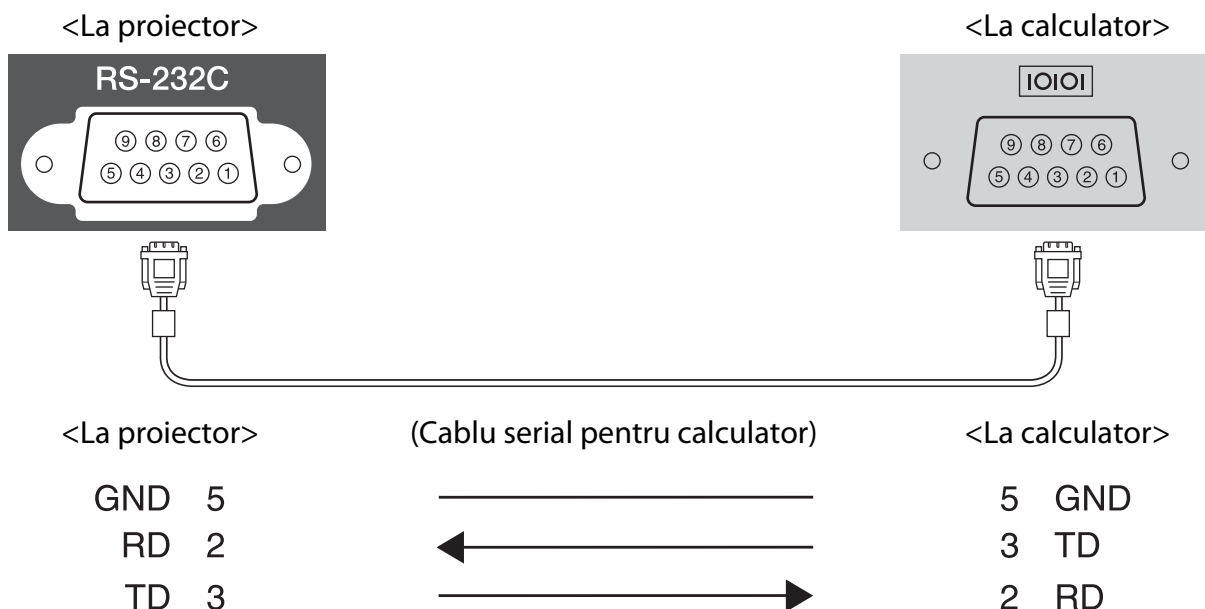
Utilizarea ESC/VP21 permite controlul proiectorului de la un dispozitiv extern. Pentru mai multe detalii, consultați următorul site web.

<http://www.epson.com>

## Amplasarea cablurilor RS-232C

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

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



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

## PJLink

Proiectorul respectă normele standardului PJLink Class1 stabilite de JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association). De la un calculator conectat la proiector într-o rețea, puteți controla proiectorul folosind comenzile PJLink.

Înainte de a putea utiliza PJLink, trebuie să definiți setările de rețea. [p.79](#)

Cu excepția următoarelor comenzi, proiectorul suportă toate comenzile definite de PJLink Class1 și acest lucru a fost confirmat prin verificarea adaptabilității la standardul PJLink.

Funcție		Comandă PJLink
Setări Mute	Setare anulare imagine	AVMT 11
	Setare anulare sunet	AVMT 12

Pentru mai multe detalii, consultați următorul site web.

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

Denumirile de intrare definite de PJLink și sursele corespunzătoare ale proiecteurului

Sursă	Comandă PJLink
HDMI1	INPT 32
HDMI2	INPT 33
Component	INPT 24
Video	INPT 21
PC	INPT 11

Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"

EPSON

Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"

EPSON 10500

#### Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directives

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/>

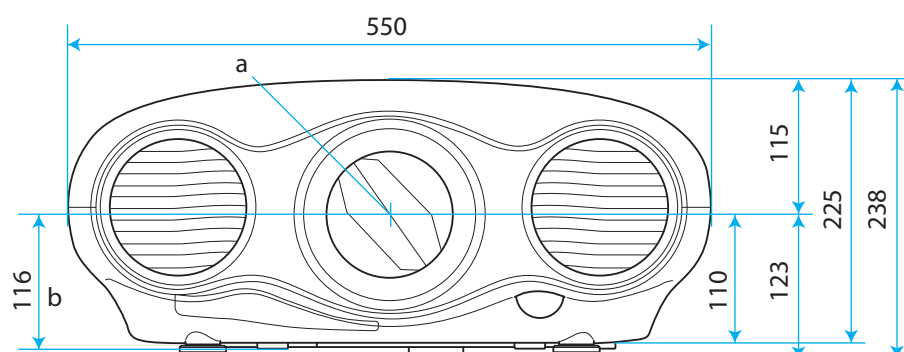
Importer: EPSON EUROPE B.V.

Address: Atlas Arena, Asia Building, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam Zuidoost The Netherlands

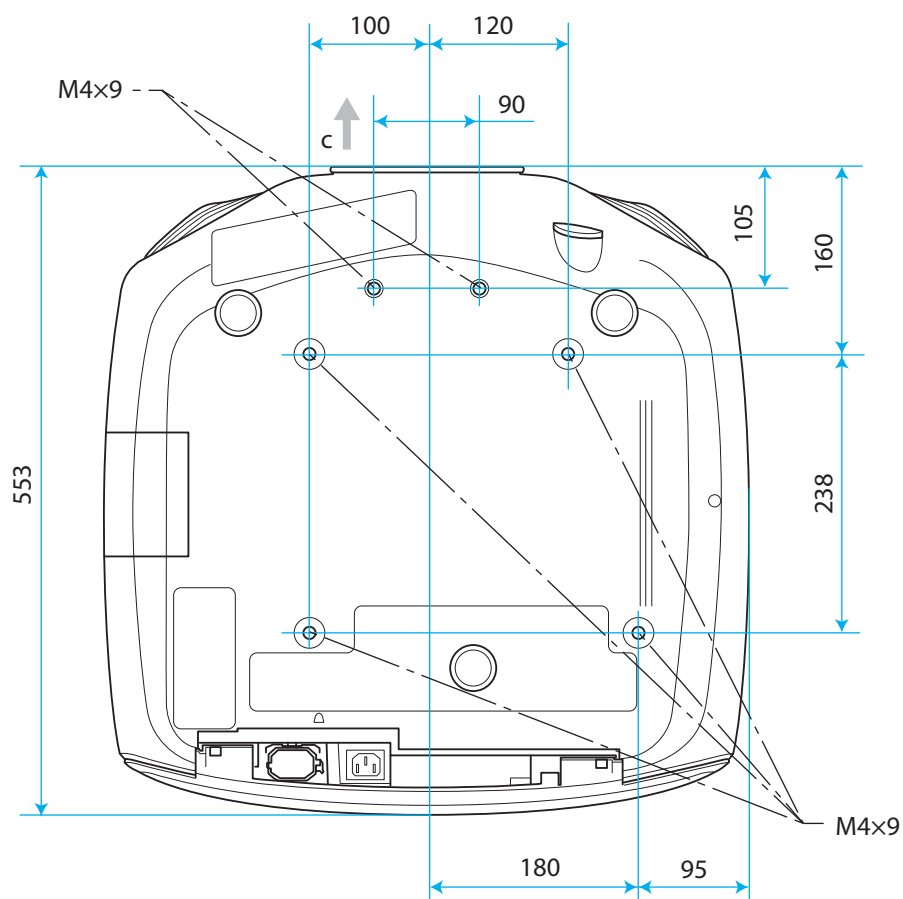
Telephone: 31-20-314-5000

<http://www.epson.com/europe.html>

Unități: mm



- a Centrul lentilei
- b Distanța de la centrul lentilelor la punctul de fixare a consolei de suspendare
- c Direcția obiectivului





## Glosar

În această secțiune sunt explicați pe scurt termenii dificili care au fost explicați în acest ghid. Pentru detalii, consultați alte publicații disponibile pe piață.

Asociere	Este folosit pentru înregistrarea în avans a dispozitivelor la conectarea cu dispozitive Bluetooth pentru a asigura o comunicare mutuală.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV și cele generale de calculator au un format de imagine de 4:3.
HDCP	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece portul HDMI al proiecteurului este compatibil cu tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate folosind tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de criptare HDCP.
HDMI™	Este o abreviere pentru High Definition Multimedia Interface. Acesta este un standard prin care imaginile HD și semnalele audio multicanal sunt transmise digital. HDMI™ este un standard destinat aparaturii electronice digitale și calculatoarelor. 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	Este o abreviere pentru High-Definition Television. Acesta se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = Progresiv, i = Întreșesere)</li> <li>• Format ecran 16:9, recepție și redare audio în format Dolby Digital (sau ieșire)</li> </ul>
Întreșesere	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 predispușe la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
NTSC	Este o abreviere pentru National Television Standards Committee. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în Japonia, America de Nord și America Latină.
PAL	Este o abreviere pentru Phase Alternation by Line. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în diferite țări din Europa de Vest (cu excepția Franței), în țări din Asia precum China și în Africa.
SDTV	Este o abreviere pentru Standard Definition Television. Acesta se referă la sistemele de televiziune standard care nu îndeplinesc condițiile impuse pentru HDTV High-Definition Television.
SECAM	Este o abreviere pentru SEquential Couleur A Memoire. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în Franța, în Europa de Est, în fosta Uniune Sovietică, în Orientul Mijlociu, în Africa, etc.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.

YCbCr	În semnalele pentru imaginea Component pentru SDTV, Y este strălucirea, în timp ce Cb și Cr indică diferența de culoare.
YPbPr	În semnalele pentru imaginea Component pentru HDTV, Y este strălucirea, în timp ce Pb și Pr indică diferența de culoare.



## Informații Generale

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă, salvată într-un sistem de stocare sau transmisă sub nicio formă și prin niciun mijloc, electronic, mecanic, prin fotocopiere, înregistrare sau în alt mod, fără acordul scris prealabil al Seiko Epson Corporation. Nu ne asumăm nicio răspundere pentru drepturile de autor care provin din utilizarea informațiilor din acest document. De asemenea, nu ne asumăm răspunderea pentru daunele rezultate din utilizarea informațiilor din acest document.

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

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

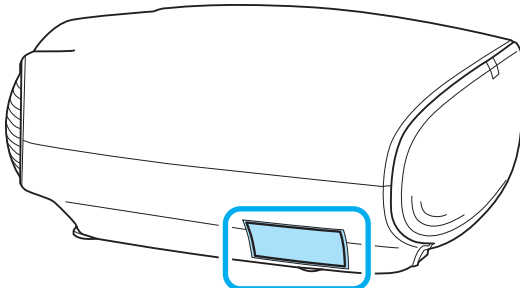
### Restricție de utilizare

Când acest produs este utilizat pentru aplicații care necesită un grad ridicat de fiabilitate/siguranță, precum: a) dispozitive de transport pentru aviație, căi ferate, marină, auto; b) dispozitive de prevenire a dezastrelor; c) diferite dispozitive de siguranță etc. sau d) dispozitive funcționale/de precizie, produsul se va utiliza numai după luarea în considerare, la proiectare, a unor măsuri de prevenire și redundanțe, pentru menținerea siguranței și a unei fiabilități complete a sistemului. Deoarece acest produs nu a fost conceput pentru utilizarea în aplicații care necesită fiabilitate/siguranță extremă, precum echipamente aerospațiale, echipamente principale de comunicații, echipamente de control al energiei nucleare sau echipamente medicale pentru asistență medicală directă etc., vă rugăm să efectuați o estimare personală a caracterului adecvat al acestui produs, după o evaluare completă.

Avertismente și atenționări privind laserul



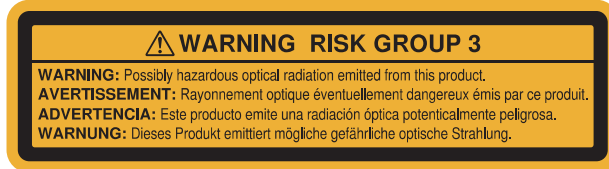
- Pe proiector este atașată o etichetă de avertizare privind laserul.



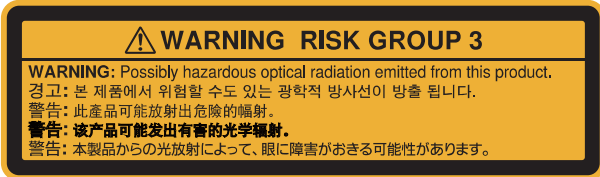
(America de Nord, America de Sud, Oceania)



(Europa)



(Japonia)



(Alte țări și regiuni)



(China)



## Avertisment

(Interiorul proiectorului (toate țările/regiunile))

**⚠ CAUTION / DANGER**

**CAUTION / DANGER:** CLASS 4 LASER RADIATION WHEN OPEN AVOID EYE OR SKIN EXPOSURE TO DIRECT OR SCATTERED RADIATION  
**ATTENTION / DANGER:** EN CAS D'OUVERTURE RAYONNEMENT LASER DE CLASSE 4 ÉVITER L'EXPOSITION DES YEUX OU DE LA PEAU AUX RAYONNEMENTS DIRECTS OU DIFFUSÉS  
**PRECAUCIÓN / PELIGRO:** RADIACIÓN LÁSER DE CLASE 4 CUANDO ESTÁ ABIERTO EVITAR LA EXPOSICIÓN DE OJOS O PIEL A LA RADIACIÓN DIRECTA O DISPERSA  
**ACHTUNG / GEFAHR:** LASERSTRAHLUNG KLASSE 4 WENN GEÖFFNET BESTRAHLUNG VON AUGEN ODER HAUT DURCH DIREKTE ODER STREUSTRAHLUNG VERMEIDEN  
**注意/危険:** 打开时有4类激光辐射 避免眼或皮肤受到直射或散射辐射的照射  
**注意/危険:** 打开時具有第4級 (CLASS 4) 雷射 避免眼睛或皮膚暴露於直射或散射的輻射  
**주의/위험:** 개방시 4 등급 레이저 제품 직접 혹은 분사 방사에 대한 눈 또는 피부 노출을 피하십시오  
**注意/危険:** ここを開くとクラス4のレーザー放射が出る ビームや散乱光の目又は皮膚への被ばくを避けること

**⚠ CAUTION / DANGER**

**CAUTION / DANGER:** CLASS 4 LASER RADIATION WHEN OPEN AVOID EYE OR SKIN EXPOSURE TO DIRECT OR SCATTERED RADIATION  
**ATTENTION / DANGER:** EN CAS D'OUVERTURE RAYONNEMENT LASER DE CLASSE 4 ÉVITER L'EXPOSITION DES YEUX OU DE LA PEAU AUX RAYONNEMENTS DIRECTS OU DIFFUSÉS  
**PRECAUCIÓN / PELIGRO:** RADIACIÓN LÁSER DE CLASE 4 CUANDO ESTÁ ABIERTO EVITAR LA EXPOSICIÓN DE OJOS O PIEL A LA RADIACIÓN DIRECTA O DISPERSA  
**ACHTUNG / GEFAHR:** LASERSTRAHLUNG KLASSE 4 WENN GEÖFFNET BESTRAHLUNG VON AUGEN ODER HAUT DURCH DIREKTE ODER STREUSTRAHLUNG VERMEIDEN  
**注意/危険:** 打开时有4类激光辐射 避免眼或皮肤受到直射或散射辐射的照射  
**注意/危険:** 打开時具有第4級 (CLASS 4) 雷射 避免眼睛或皮膚暴露於直射或散射的輻射  
**주의/위험:** 개방시 4 등급 레이저 제품 직접 혹은 분사 방사에 대한 눈 또는 피부 노출을 피하십시오  
**注意/危険:** ここを開くとクラス4のレーザー放射が出る ビームや散乱光の目又は皮膚への被ばくを避けること

- Nu deschideți carcasa proiectorului. Proiectorul conține o componentă laser cu o putere foarte mare.
- Nu priviți direct în sursa de lumină a proiectorului. Lumina puternică emisă ar putea afecta vederea.

## Atenție

(Europa și Japonia)

Acest produs este un produs laser clasa 1 care respectă standardele IEC60825-1:2014 și JIS C 6802:2014.

(Alte țări și regiuni)

Acest produs este un produs laser clasa 2 care respectă standardele IEC60825-1:2007 și GB7247-1:2012.

Dacă nu sunt manevrate corect, se pot produce vătămări corporale. Țineți cont de următoarele observații.





## Avertisment

- Dacă în proiector se produce o eroare, opriți imediat alimentarea, scoateți proiectorul din priză, și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. În cazul în care continuați să utilizați proiectorul în aceste condiții vă puteți curenta, se poate produce un incendiu sau pot apărea anumite deficiențe de vedere.
- Nu încercați să demontați sau să modificați proiectorul. Proiectorul conține o componentă laser cu o putere foarte mare. Acesta poate produce vătămări corporale grave.
- În timpul proiecției, nu priviți direct în obiectiv. În caz contrar, pot apărea deficiențe de vedere.
- La pornirea proiectorului de la distanță folosind telecomanda, asigurați-vă că nimeni nu privește către obiectiv.
- Nu permiteți copiilor mici să efectueze operații. În cazul în care copii folosesc proiectorul, aceștia trebuie să fie supravegheați de un adult.
- Nu aplicați dispozitive optice pe imaginea proiectată. În cazul în care continuați să utilizați proiectorul în aceste condiții se pot produce vătămări fizice. De asemenea se pot produce incendii sau accidente.
- Înainte de a începe proiecția, verificați ca în zona respectivă să nu se afle niciun obiect care poate reflecta imaginea proiectată.
- La casarea proiectorului, nu îl dezasamblați. Eliminarea se va face în conformitate cu prevederile legale locale sau naționale.

## Atenție

Dacă fasciculul laser de mare putere trece prin suprafața de proiecție, acesta poate deteriora afișajul LCD.

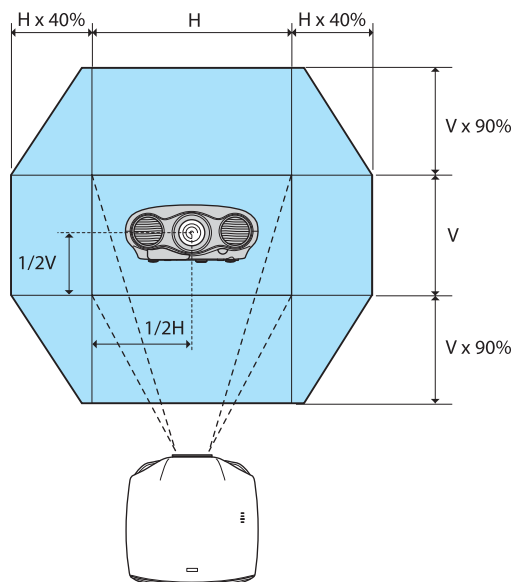
Impedimentul de emisie (EHVs)<sup>\*1</sup> pentru acest dispozitiv este de 1,4, iar distanța de impediment (HD)<sup>\*2</sup> este de 30 cm.

<sup>\*1</sup> Puterea impedimentului de emisie (EHVs) este o valoare determinată de standardul internațional IEC/TR62471-2. Indică gradul de risc în cazul expunerii la sursa de lumină timp de 0,25 secunde la o distanță de 20 cm. Cu cât valoarea este mai ridicată, cu atât este mai mare riscul.

<sup>\*2</sup> Distanța de impediment (HD) este o valoare determinată de standardul internațional IEC/TR62471-2. Dacă priviți în sursa de lumină la o distanță mai mică decât aceasta, vederea dvs. poate fi afectată.

## Traietorie optică laser

Dacă utilizați funcția de deplasare a obiectivului, fasciculul de raze laser de la lentilele obiectivului de proiecție va fi difuzat în următorul interval.





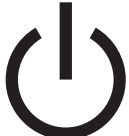










Fasciculul laser este proiectat sub următoarele unghiuri.





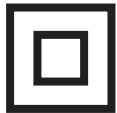









Atunci când deplasarea obiectivului este la poziția maximă pe verticală:  $32^\circ$  față de centrul obiectivului

Atunci când deplasarea obiectivului este la poziția maximă pe orizontală:  $34^\circ$  față de centrul obiectivului

## Lista simbolurilor de siguranță

În următorul tabel sunt prezentate semnificațiile simbolurilor de siguranță care apar pe etichetele echipamentului.

Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Semnificație
	IEC60417 Nr. 5007	„Pornit” (alimentare) Pentru indicarea conexiunii la rețeaua de alimentare.
	IEC60417 Nr. 5008	„Oprit” (alimentare) Pentru indicarea întreruperii conexiunii la rețeaua de alimentare.
	IEC60417 Nr. 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.
	ISO7000 Nr. 0434B IEC3864-B3.1	Atenție Pentru identificarea situațiilor generice în care trebuie să acordați atenție atunci când utilizați produsul.
	IEC60417 Nr. 5041	Atenție, suprafață fierbinte Pentru a indica faptul că elementul marcat poate fi fierbinte și nu trebuie atins fără a se avea grijă.
	IEC60417 Nr. 6042 ISO3864-B3.6	Atenție, risc de electrocutare Pentru a identifica faptul că echipamentul prezintă risc de electrocutare.
	IEC60417 Nr. 5957	A se utiliza exclusiv în interior Pentru a identifica echipamentele electrice destinate în principal uzului în interior.
	IEC60417 Nr. 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.
	---	
	IEC60417 Nr. 5001B	Baterie, general Echipament alimentat de la baterie. Pentru identificarea unei componente, de exemplu un capac al compartimentului pentru baterii sau bornele unui conector.
	IEC60417 Nr. 5002	Poziție pentru celulă Pentru identificarea suportului pentru baterii și pentru identificarea poziționării celulelor în interiorul suportului pentru baterii.
	---	
	IEC60417 Nr. 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.

Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Semnificație
	IEC60417 Nr. 5017	Împământare Pentru identificarea unei borne de împământare, în cazurile în care niciuna dintre variantele de la  nu este obligatorie în mod explicit.
	IEC60417 Nr. 5032	Curent alternativ Pentru indicarea pe placa de valori nominale faptul că echipamentul poate fi alimentat numai cu curent alternativ; pentru identificarea bornelor relevante.
	IEC60417 Nr. 5031	Curent direct Pentru indicarea pe placa de valori nominale faptul că echipamentul poate fi alimentat numai cu curent direct; pentru identificarea bornelor relevante.
	IEC60417 Nr. 5172	Echipament din Clasa II Pentru identificarea echipamentelor care întrunesc cerințele de siguranță specificate pentru echipamentele din Clasa II, în conformitate cu IEC 61140.
	ISO 3864	Interdicție generală Pentru identificarea acțiunilor sau operațiilor care sunt interzise.
	ISO 3864	Interdicție de contact Pentru a indica faptul că se pot produce răni ca urmare a atingerii unei anumite părți a echipamentului.
	---	Nu priviți niciodată spre lentila de proiecție atunci când proiectorul este pornit.
	---	Pentru a indica faptul că este interzis să așezați obiecte pe proiector.
	ISO3864 IEC60825-1	Atenție, radiație laser Pentru a indica faptul că echipamentul are o componentă care emite radiații laser.
	ISO 3864	Interdicție de dezasamblare Pentru a indica un risc de rănire, de exemplu prin electrocutare, în cazul dezasamblării echipamentului.
	---	Nu priviți niciodată direct în lentilă atunci când LED-ul de iluminare este aprins.
	IEC60417 Nr. 5266	Standby, standby parțial Pentru indicarea faptului că o parte a echipamentului se află în starea pregătit.
	ISO3864 IEC60417 Nr. 5057	Atenție, componente mobile Pentru indicarea faptului că trebuie să vă feriți de componentele mobile, în conformitate cu standardele de protecție.

## Notificare generală

"EPSON" este o marcă comercială înregistrată a Seiko Epson Corporation. "EXCEED YOUR VISION" și "ELPLP" sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Seiko Epson Corporation.

HDMI și High-Definition Multimedia Interface sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale HDMI Licensing LLC. **HDMI**  
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Adobe și Adobe RGB sunt mărci înregistrate ale Adobe Systems Incorporated.

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

Bluetooth® și sigla Bluetooth sunt mărci comerciale ale Bluetooth SIG, Inc.

De asemenea, alte nume de produse utilizate în acest document sunt folosite numai pentru exemplificare și pot fi mărci comerciale ale proprietarilor lor. Epson nu revendică niciun drept asupra acestor mărci.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2016. All rights reserved.

**A**

Adâncime 3D .....	71
Adresă gateway .....	81
Adresă IP .....	81
Afișare 3D .....	71
Afișare adresă IP .....	81
Afișare fundal .....	78
Afișarea șablonului de test .....	30
Ajustare înclinare .....	30
Ajustarea valorilor RGB .....	50
Aliniere panou .....	78
AMX Device Discovery .....	82
Asociere .....	40
Aspect .....	33, 71, 106
Avansat .....	70, 73

**B**

Blocare funcționare .....	75
Blocare pt. copii .....	75
Bonjour .....	82
Browser web .....	64

**C**

Capac filtru de aer .....	96
Capacul de cablu .....	20
Câștig .....	50, 70
Claritate .....	51, 69
Clemă pentru cabluri .....	23
Color saturation .....	69
Color Space .....	74
Color temp. ....	69
Component .....	78
Conectarea .....	20
Conectarea dispozitivelor video .....	20
Conectarea unui calculator .....	21
Conexiune HDMI .....	55, 75
Conexiuni dispozitiv .....	75
Configurare automată .....	72
Configurare IP .....	81
Configurare nivel .....	73
Confirmare standby .....	78
Consum energie .....	70
Contrast .....	69
Contrast dinamic .....	46
Conversie 2D-la-3D .....	71
Corecție trapez .....	32
Culoare meniu .....	78
Curățarea filtrului de aer .....	96
Curățarea ochelarilor 3D .....	98
Curățarea unității principale .....	97

**D**

Decalare lentilă .....	32
Detectare mișcare .....	72
DHCP .....	81
Dimensiune ecran secundar .....	84
Dimensiune imagine proiectată .....	17, 31
Dimensiunea diagonalei ecranului .....	71
Distanță de proiecție .....	17
Dynamic Range .....	74

**E**

Ecran de pornire .....	78
EDID .....	74
Eliminare întrețesere .....	72
EPSON Super White .....	70

**F**

Filtru de aer .....	96
Focalizarea .....	90
Format 3D .....	71, 83
Format culori .....	83
Funcția de poziționare a obiectivului .....	57
Funcția memorie .....	59
Funcționare .....	77

**G**

Gamma .....	48, 70
-------------	--------

**I**

Ieșire din Imagine în imagine .....	84
Iluminare .....	77
Imagine .....	43
Imagine în imagine .....	84
Imagini 3D .....	38
Indicatoare .....	85
Indicatori de eroare/avertizare .....	85
Info Sincro .....	83
Informații rețea .....	80
Interconectare la oprire .....	75
Interconectare la pornire .....	75
Interferențe .....	91
Interpolare cadre .....	47, 72
Interval video HDMI .....	74
Intervalul de funcționare .....	24
Inversare ochelari 3D .....	71

**Î**

Îmbunătățire detalii .....	46, 72
Încărcare poziție obiectiv .....	57, 79

Încărcați memorie .....	60, 79	Picture in Picture .....	62
Începere reglare .....	78	PJLink .....	104
Înlocuirea filtrului de aer .....	96	Plin .....	33
<b>L</b>		Pornire directă .....	77
Limbă .....	78	Port component .....	20
<b>M</b>		Port HDMI .....	55
Mască subrețea .....	81	Port HDMI1 .....	20, 21
Meniu .....	69	Port HDMI2 .....	20, 21
Meniu de configurare .....	28, 69	Port LAN .....	23
Meniu superior .....	28	Port PC .....	21
Meniul altele .....	82	Port video .....	20
Meniul configurare completă .....	80	Poziție .....	71
Meniul de rețea .....	79	Poziție ecran secundar .....	84
Meniul imagine .....	69	Poziție meniu .....	78
Meniul informații .....	83	Procesare imagine .....	74
Meniul memorie .....	79	Profundime culoare .....	83
Meniul pentru poșta electronică .....	81	Proiecție .....	76
Meniul principal .....	80	<b>R</b>	
Meniul reset .....	82, 84	Rată refresh .....	83
Meniul rețelei LAN prin cablu .....	81	Redenumire memorie .....	60, 79
Meniul semnal .....	71	Redenumire poziție obiectiv .....	58, 79
Meniul setări .....	75	Reducere zgomot .....	73
Meniul tranzacție finalizată .....	82	Reglare focalizare .....	31
Mesaje .....	78	Reglare zoom .....	31
Mod altitudine mare .....	77	Reglarea focalizării .....	31
Mod culoare .....	43, 69	Reset .....	70, 74, 78, 79
Mod scan .....	83	Reset toate .....	84
Mod stare de repaus .....	77	Resetare poziție obiectiv .....	58, 84
<b>N</b>		Resetați memoria .....	60, 84
Notă privind vizualizarea 3D .....	71	Rezoluție .....	83
Notificare prin e-mail .....	67, 81	Rezoluțiile acceptate .....	100
Nuanță .....	48, 70	RGB .....	70
Număr de serie .....	83	RGBCMY .....	48, 70
Număr port .....	81	<b>S</b>	
Nume model .....	78	Salvare poziție obiectiv .....	57, 79
Nume proiector .....	80	Salvați memorie .....	59, 79
<b>O</b>		Saturație .....	48, 70
Obiectiv cu diafragmă .....	52, 70	Selectare culoare .....	78
Ochelarii 3D .....	40	Semnal intrare .....	78, 83
Offset .....	50, 70	Semnal video .....	78, 83
Overscan .....	74	Server SMTP .....	81
<b>P</b>		Setare blocare .....	75
Panou de comandă .....	6, 10	Setări 3D .....	71
Parametri de afișare .....	78	Setări adresă .....	82
Parolă PJLink .....	80	Sincronizare .....	71
Parolă Web Control .....	80	Specificații .....	103
		Standarde CEC .....	55
		Stare .....	83
		Strălucire .....	48, 69, 70
		Submeniu .....	28

Super-resolution/4K .....	44, 72
Suprafață de vizionare .....	41
Sursă .....	33, 83
Sursă de alimentare .....	26, 27

## **Ș**

Șablon culoare .....	78
Ștergere poziție obiectiv .....	58, 79
Ștergeți memorie .....	60, 79

## **T**

Tastatura virtuală .....	82
Telecomanda .....	11, 24
Tint .....	69
Ton piele .....	69
Trapez .....	32, 75
Trecere de la principal/secundar .....	84
Trigger out 1 .....	77
Trigger out 2 .....	77

## **U**

Urmărire .....	71
User button .....	76

## **V**

Versiune .....	83
----------------	----

## **W**

Web Control .....	64
Web Remote .....	65

## **Z**

Zoom .....	33
------------	----