

Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector

EB-826W

EB-825

EB-824

EB-85



EB-84

Notatii Utilizate în Acest Ghid





• Măsuri de siguranță

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

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

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

• Indicații referitoare la informațiile generale

| | |
|---|--|
| Atenție | Indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță. |
|  | Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect. |
|  | Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect. |
|  | Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  p.105 |
| Procedură | Indică modul de funcționare și ordinea operațiilor. Procedura indicată trebuie efectuată în ordinea pașilor numerotați. |
| [(Nume)] | Indică numele butoanelor de pe Telecomandă sau de pe Panou de comandă. Exemplu: butonul [Return] |
| "(Nume meniu)" Strălucire | Indică elementele din Meniul de configurare. Exemplu: Selectați "Strălucire" din meniul Imagine. Meniul Imagine - Strălucire |

Notății Utilizate în Acest Ghid..... 2

Introducere

Caracteristicile Proiectoarelor..... 7

| | |
|--|---|
| Caracteristici Comune Pentru Fiecare Model. | 7 |
| Ușor de manevrat. | 7 |
| Funcții avansate de securitate. | 7 |
| EB-826W/825/85 Caracteristici. | 8 |
| Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea. | 8 |
| Proiecția imaginilor în format JPEG fără conectarea la un Calculator. | 8 |

Denumirea și Funcțiile Componentelor..... 9

| | |
|--------------------------|----|
| În Față/pe Carcasă. | 9 |
| Spate. | 10 |
| La bază. | 12 |
| Panou de Comandă. | 12 |
| Telecomandă. | 13 |

Funcții Utile

Modificarea Imaginii Proiectate..... 17

| | |
|--|----|
| Detectează Automat Semnalul de Intrare și Modifică Imaginea Proiectată (Căutare Sursă). | 17 |
| Trecerea la Imaginea Tintă Folosind Telecomandă. | 18 |

Funcții Pentru Îmbunătățirea Proiecției..... 19

| | |
|---|----|
| Selectarea Calității Proiecției (Selectarea Mod Culoare). | 19 |
| Configurarea Diafragmă Automată. | 20 |
| Ascunderea Temporară a Imaginii și Sunetului (A/V Mute). | 20 |
| Blocarea Imaginii (Închere). | 21 |
| Modificarea Parametrului Format Imagine. | 21 |
| Metodele de modificare. | 21 |
| Modificarea Aspect imaginilor de la un echipament video. | 22 |
| Schimbarea parametrului Aspect pentru imaginile din calculator (EB-825/824/85/84). | 23 |

| | |
|--|----|
| Schimbarea parametrului Aspect pentru imaginile din calculator (EB-826W). | 24 |
| Funcția Pointer (Pointer). | 26 |
| Mărirea unei Părți din Imagine (E-Zoom). | 27 |
| Utilizarea Cursorul Mausului Folosind Telecomandă (Mouse fără fir). | 28 |

Funcții de Securitate..... 30

| | |
|--|----|
| Administrarea Utilizatorilor (Protejat de Parolă). | 30 |
| Tipuri de Protejat de parolă. | 30 |
| Definirea Protejat de parolă. | 30 |
| Introducerea Parolă. | 31 |
| Restricționarea Funcționării (Blocare Funcționare). | 32 |
| Blocare antifurt. | 33 |
| Instalarea firului de blocare. | 33 |

Meniul de Configurare

Utilizarea Meniul de Configurare..... 35

Lista cu Funcții..... 36

| | |
|--|----|
| Meniul Imagine. | 36 |
| Meniul Semnal. | 37 |
| Meniul Setări. | 38 |
| Meniu Extins. | 40 |
| Meniul Rețea (numai pentru EB-826W/825/85/84). | 42 |
| Observații privind utilizarea meniului Rețea. | 43 |
| Utilizarea tastaturii virtuale. | 43 |
| Meniul Principal. | 44 |
| Meniul LAN fără fir (numai pentru EB-826W/825/85). | 45 |
| Meniul de securitate (numai pentru EB-826W/825/85). | 46 |
| La selectarea opțiunii WEP. | 47 |
| La selectarea WPA-PSK (TKIP) sau WPA2-PSK (AES). | 47 |
| Meniul LAN prin cablu. | 48 |
| Meniul Poștă. | 49 |
| Meniul Altele. | 50 |
| Meniul Reset. | 51 |
| Meniul Informații (numai afișare). | 52 |
| Meniul Reset. | 53 |

Depanarea

| | |
|--|-----------|
| Utilizarea Ajutor. | 55 |
| Rezolvarea Problemelor. | 56 |
| Citirea Indicatoare. | 56 |
| Indicator este aprins sau luminează intermitent și are culoarea roșu. | 57 |
| Indicator este aprins sau luminează intermitent și are culoarea portocaliu. | 58 |
| Când Indicatoare nu vă pot Ajuta. | 59 |
| Probleme cu imaginile. | 60 |
| Probleme la pornirea proiecției. | 64 |
| Alte probleme. | 64 |

Apendice

| | |
|---|-----------|
| Metode de Instalare. | 67 |
| Curățarea. | 68 |
| Curățarea Suprafeței Proiectorului. | 68 |
| Curățarea Lentilelor. | 68 |
| Curățarea Filtru de aer. | 68 |
| Înlocuirea Consumabilelor. | 69 |
| Înlocuirea Bateriilor Telecomandă. | 69 |
| Înlocuirea Lampă. | 70 |
| Perioada de înlocuire a Lampă. | 70 |
| Cum se înlocuiește Lampă. | 70 |
| Resetarea Durată lampă. | 73 |
| Înlocuirea Filtru de aer. | 73 |
| Perioada de înlocuire a Filtru de aer. | 73 |
| Cum se înlocuiește Filtru de aer. | 73 |
| Accesorii Opționale și Consumabile. | 76 |
| Accesorii Opționale. | 76 |
| Consumabile. | 77 |

| | |
|--|-----------|
| Salvarea Unei Logo Utilizator. | 78 |
|--|-----------|

| | |
|--|-----------|
| Dimensiune Ecran și Distanța de Proiecție. | 80 |
| Distanță de Proiecție (EB-825/824/85/84). | 80 |
| Distanță de Proiecție (EB-826W). | 80 |

| | |
|--|-----------|
| Conectarea și Deconectarea Dispozitivelor USB (numai pentru EB-826W/825/824/85). | 82 |
| Conectarea Dispozitivelor USB. | 82 |
| Deconectarea Dispozitivelor USB. | 83 |

| | |
|---|-----------|
| Conectarea cu un Cablu USB și Eectuarea Proiecțiilor (USB Display). | 84 |
| Conectarea. | 84 |
| La prima conectare. | 85 |
| La conectările ulterioare. | 86 |

| | |
|--|-----------|
| Conectarea unui Cablu de Rețea (numai pentru EB-826W/825/85/84). | 87 |
|--|-----------|

| | |
|--|-----------|
| Instalarea unității LAN wireless (numai pentru EB-826W/825/85).. | 88 |
|--|-----------|

| | |
|--|-----------|
| Conectarea Echipamentului Extern. | 89 |
| Conectarea la un monitor extern (numai pentru EB-826W/825/85/84). | 89 |
| Conectarea la o boxă externă (numai pentru EB-826W/825/85/84). | 90 |
| Conectarea unui microfon. | 90 |

| | |
|---|-----------|
| Problemă de Citire - Funcția Notificare Poștă (Numai Pentru EB-826W/825/85/84). | 91 |
|---|-----------|

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Comenzi ESC/VP21. | 92 |
| Lista Comenzilor. | 92 |
| Amplasarea Cablurilor. | 92 |
| Conexiune serială. | 92 |
| Protocol de comunicare. | 93 |

| | |
|---|------------|
| Despre PJLink. | 94 |
| Standarde de Ecran. | 95 |
| Standarde de Ecran Suportate (EB-825/824/85/84). | 95 |
| Semnale de la calculator (RGB analogic). | 95 |
| Video pe componente. | 96 |
| Video compozit/S-Video. | 96 |
| Standarde de Ecran Suportate (EB-826W). | 97 |
| Semnale de la calculator (RGB analogic). | 97 |
| Video pe componente. | 98 |
| Video compozit/S-Video. | 98 |
| Specificații. | 100 |
| Specificații Generale ale Proiectorului. | 100 |
| Cerințele Programului. | 102 |
| Aspect. | 104 |
| Glosar. | 105 |
| Informații Generale. | 107 |
| Notificare Generală. | 107 |
| Index. | 123 |



Introducere

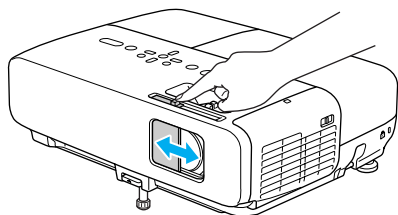
În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

Caracteristici Comune Pentru Fiecare Model

Ușor de manevrat

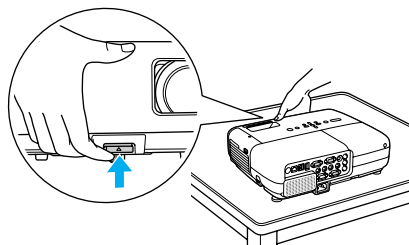
- Cu ajutorul Mânerul cursorului A/V mute este ușor să faceți proiecții și să memorați

Puteți întrerupe sau continua proiecția prin simpla deschidere și închidere a Mânerul cursorului A/V mute, care vă ajută să faceți prezentări clare mult mai simple.



- Designul aparatului cu un singur picior de sprijin vă scutește de efectuarea oricăror reglaje de nivel dificile

Puteți regla foarte simplu înălțimea folosind doar o mână. ➡ *Ghidul de pornire rapidă*



- Nu necesită timp de răcire

După oprirea proiecteurului, puteți să deconectați cablul de alimentare al acestuia fără a aștepta ca proiectorul să se răcească.

- Ecranul de proiecție pentru WXGA (EB-826W)

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

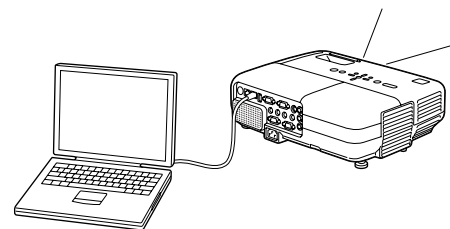
- Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente

O cameră pentru documente compatibilă USB este disponibilă ca extraopțiune. Pentru această cameră pentru documente nu aveți nevoie de un cablu de alimentare. O puteți conecta simplu folosind un Cablu USB și apoi cu designul său simplu simplifică proiectarea și mărirea documentelor.

- Conectarea cu un Cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)

Prin simpla conectare a proiecteurului la un Calculator cu Windows cu Cablu USB inclus puteți proiecta imagini de pe ecranul calculatorului.

➡ [p.84](#)



Funcții avansate de securitate

- Funcția Protejat de parolă pentru a restricționa și administra utilizatorii

Prin definirea parametrului Parolă, puteți restricționa accesul la proiector. ➡ [p.30](#)

- Funcția Blocare funcționare limitează funcționarea butoanelor aflate pe Panou de comandă

Puteți folosi această opțiune pentru a împiedica modificarea fără permisiune a configurărilor proiecteurului la evenimente, în școli șamd.

➡ [p.32](#)

- **Este echipat cu diferite dispozitive antifurt**

Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate. ➡ [p.33](#)

- Slot de securitate
- Punct de instalare a cablului de securitate

EB-826W/825/85 Caracteristici

Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea

Puteți folosi eficient rețeaua, cu ajutorul programului furnizat "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" pentru a organiza prezentări și întâlniri eficiente și variate. ➡ [Ghidul de funcționare al proiectorului](#)

- **Conectarea unui Calculator la proiector printr-o rețea**

Puteți efectua proiecții prin conectarea la o rețea existentă.
Puteți realiza întruniri eficiente prin proiectarea de pe mai multe calculatoare conectate la un sistem de rețele fără a muta vreun cablu.

- **Conectarea printr-o rețea fără fir la un Calculator**

Dacă instalați unitatea opțională fără fir în proiector, vă puteți conecta printr-o rețea fără fir la un Calculator.

- **Metode de conectare pentru diferite rețele**

Pentru conectarea proiectorului la o rețea sunt disponibile următoarele metode. Selectați metoda adecvată pentru mediul dumneavoastră de rețea. ➡ [Ghidul de funcționare al proiectorului](#)

- **Modul Conectare avansată**

Modul Conectare avansată este o conexiune de infrastructură care vă oferă o metodă de conectare la o rețea existentă.

- **Modul Conectare rapidă**

Modul Conectare rapidă este o metodă de conectare care poate fi folosită numai dacă este instalată unitatea opțională pentru rețea fără fir.

Modul Conectare rapidă alocă temporar identificatorul SSID al proiectorului calculatorului în modul ad-hoc și reface parametrii de rețea ai calculatorului după deconectare.

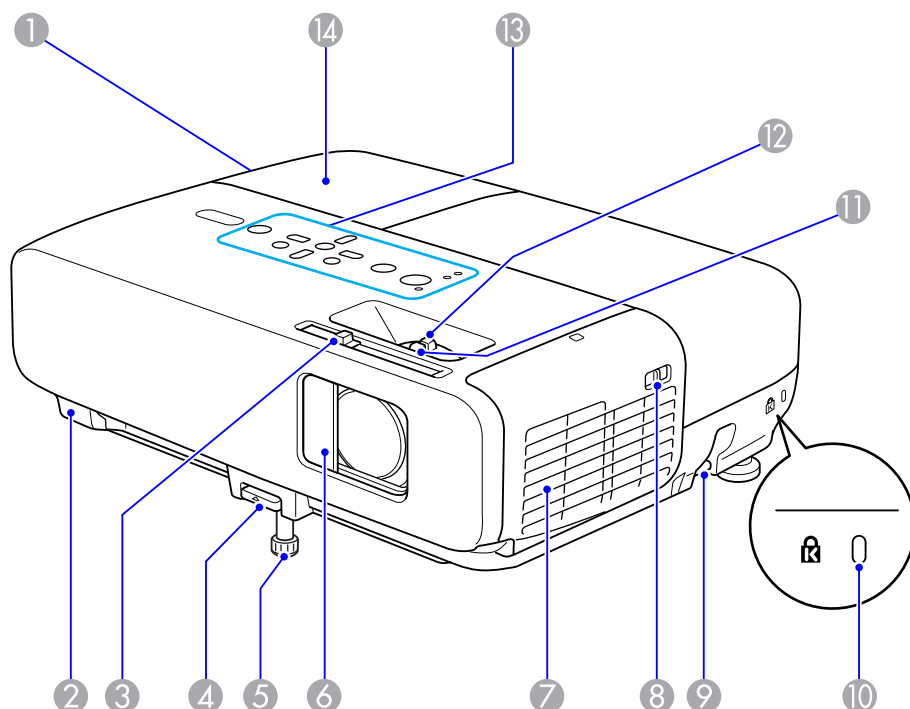
- **Conexiuni la rețea folosind Quick Wireless Connection USB Key**

Utilizând butonul opțional Quick Wireless Connection USB Key, puteți conecta rapid un calculator la proiector și puteți începe proiecția.













Proiecția imaginilor în format JPEG fără conectarea la un Calculator


Puteți proiecta o expunere de diapozitive realizată din imagini în format JPEG salvate pe un dispozitiv USB de exemplu un aparat foto digital compatibil USB, un hard disc sau o memorie USB prin simpla conectare a acestui dispozitiv la calculator. ➡ [Ghidul de funcționare al proiectorului](#)

În Față/pe Carcasă

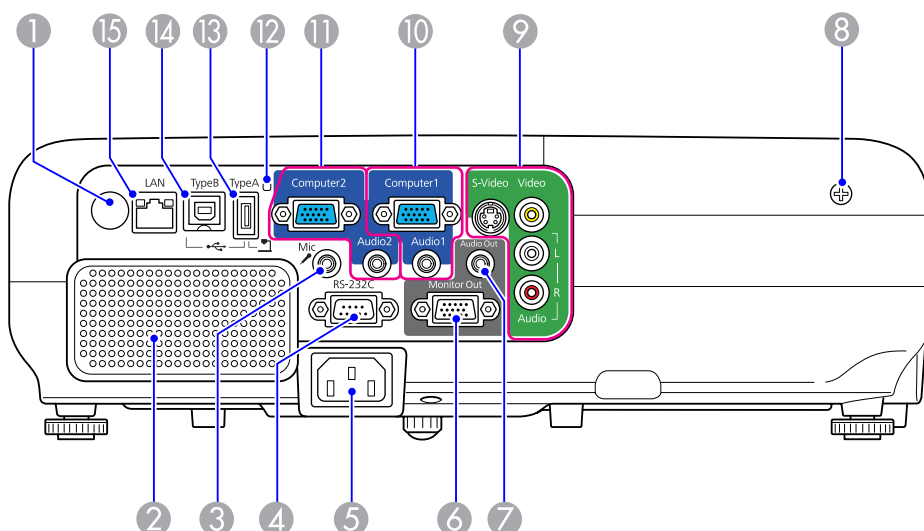





| Nume | Funcție |
|-------------------------------------|--|
| 1 Gură de evacuare a aerului | <p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>⚠ Atenție</p> <p>Nu puneți obiecte care se pot deforma sau care pot fi în vreun fel afectate de căldura din jurul guri de evacuare a aerului și nu puneți fața sau mâinile în apropierea Gură de evacuare a aerului a aerului în timpul efectuării proiecției.</p> </div> |






| Nume | Funcție |
|---|---|
| 2 Receptor dist. | Primește semnalul de la telecomandă.  Ghidul de pornire rapidă |
| 3 Mânerul cursorului A/V mute | Împingeți butonul pentru a deschide sau închide Mânerul cursorului A/V mute. |
| 4 Manetă de reglare a piciorului | Scoateți Manetă de reglare a piciorului pentru a extinde și a retracta Picior frontal reglabil.  Ghidul de pornire rapidă |
| 5 Picior frontal reglabil | Mărește și reglează poziția imaginii proiectate când proiectorul se află așezat pe o suprafață, de exemplu pe un birou.  Ghidul de pornire rapidă |
| 6 Mânerul cursorului A/V mute | Pentru a proteja lentilele, închideți obturatorul când nu utilizați proiectorul. Închizând obturatorul în timpul proiecției puteți ascunde imaginea și opri sunetul (A/V Mute).  Ghidul de pornire rapidă ,  p.20 |
| 7 Gură de ventilare (Filtru de aer) | Absoarbe aerul necesar pentru răcirea internă a proiectorului. Dacă aici se colectează praful, acesta poate duce la creșterea temperaturii și pot apărea probleme de funcționare și de reducere a duratei de viață a motorului optic. Nu uitați să curățați regulat Filtru de aer.  p.68, p.73 |
| 8 Buton de deschidere/închidere a capacului filtrului de aer | Deschide și închide capacul filtrului de aer.  p.73 Dacă unitatea opțională Wireless LAN unit este instalată, deschideți acest capac. |
| 9 Punct de instalare a cablului de securitate | Introduceți un fir de blocare disponibil în comerț și blocați-l.  p.33 |
| 10 Slot de securitate | Slot de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de compania Kensington.  p.33 |
| 11 Inel de focalizare | Reglează focalizarea imaginii.  Ghidul de pornire rapidă |
| 12 Inel de zoom | Reglează dimensiunile imaginii.  Ghidul de pornire rapidă |
| 13 Panou de comandă |  p.12 |





| Nume | Funcție |
|-----------------------|--|
| 14 Capac lampă | Deschideți acest capac atunci când înlocuiți Lampă proiectorului.  p.70 |


Spate



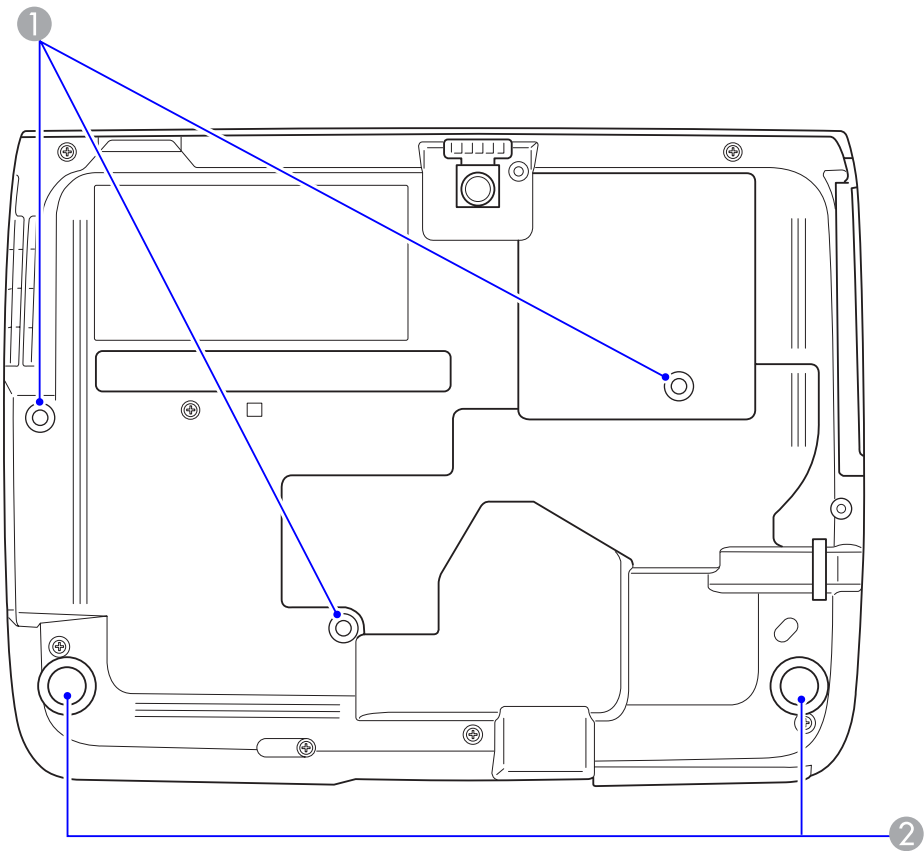
| Nume | Funcție |
|--------------------------------------|--|
| 1 Receptor dist. | Primește semnalul de la telecomandă.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| 2 Boxă | Transmite semnalul audio primit de la portul de intrare a microfonului și imaginea proiectată. |
| 3 Port intrare microfon (Mic) | Se conectează la un microfon.  p.90 |
| 4 Portul RS-232C | La controlul proiectorului de la un Calculator, conectați-l la un Calculator cu un cablu RS-232C. Acest port se folosește pentru control și în mod normal nu trebuie folosit.  p.92 |

| Nume | Funcție |
|---|--|
| 5 Mufă de alimentare | Se conectează la cablul de alimentare.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| 6 Portul Monitor Out (Monitor Out) (numai pentru EB-826W/825/85/84) | Pentru a transmite semnalul de imagine de la un calculator conectat la portul de intrare Computer1/2. Acesta nu este disponibil pentru semnalele video pe componente sau pentru alte semnale transmise către orice porturi decât portul de intrare Computer1/2.  p.89 |
| 7 Portul ieșire audio (Audio Out) (numai pentru EB-826W/825/85/84) | Transmite imaginea proiectată și semnalul audio de la portul de intrare a microfonului la o boxă externă.  p.90 |
| 8 Șurub de fixare a capacului lămpii | Se înșurubează pentru a fixa Capac lampă.  p.70 |
| 9 Port de intrare S-video (S-Video) Portul de intrare video (Video) Port de intrare audio stânga/dreapta (Audio L/R) | Pentru semnale S-Video primite de la surse video. Pentru semnale video compozite primite de la surse video. Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare S-video sau la portul de intrare Video.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| 10 Port intrare Calculator 1 (Computer1) Portul Audio 1 (Audio1) | Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video. Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare Computer1.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |

| | Nume | Funcție |
|----|---|--|
| 11 | Portul de intrare Calculator 2 (Computer2) Portul Audio 2 (Audio2) | <p>Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.</p> <p>Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare Computer2. De asemenea, dacă doriți să ascultați semnalul audio de la proiector pentru următoarele surse, conectați sursa audio la portul Audio2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - USB: când proiectați o expunere de diapozitive de pe un dispozitiv de stocare USB conectat la portul USB (TypeA) sau când proiectați imagini primite de la camera opțională pentru documente - USB Display - LAN <p> <i>Ghidul de pornire rapidă</i></p> |
| 12 | Indicator USB (numai pentru EB-826W/825/824/85) | <p>Mai jos este explicată starea dispozitivelor periferice USB conectate la portul USB. (TypeA).</p> <p>OPRIT: dispozitivul USB nu este conectat</p> <p>Indicator luminos oranj PORNIT: dispozitivul USB este conectat</p> <p>Indicator luminos verde PORNIT: dispozitivul USB funcționează</p> <p>Indicator luminos roșu PORNIT: Eroare</p> |
| 13 | Port USB (TypeA) (numai pentru EB-826W/825/824/85) | <p>Proiectează o Rulare diap. cu imagini în format JPEG dacă memoriile sau aparatele foto digitale sunt conectate la portul USB compatibil.  <i>Ghidul de funcționare al proiectorului</i></p> <p>La fel și în cazul în care este conectată o cameră pentru documente.</p> |
| 14 | Port USB (TypeB) | <p>Pentru conectarea proiectorului la un calculator folosind Cablu USB și imaginea din calculator este proiectată.  <i>p.84</i></p> <p>De asemenea, utilizați acest port pentru conectarea la un calculator folosind Cablu USB pentru a utiliza funcțiile mausului USB.  <i>p.28</i></p> |

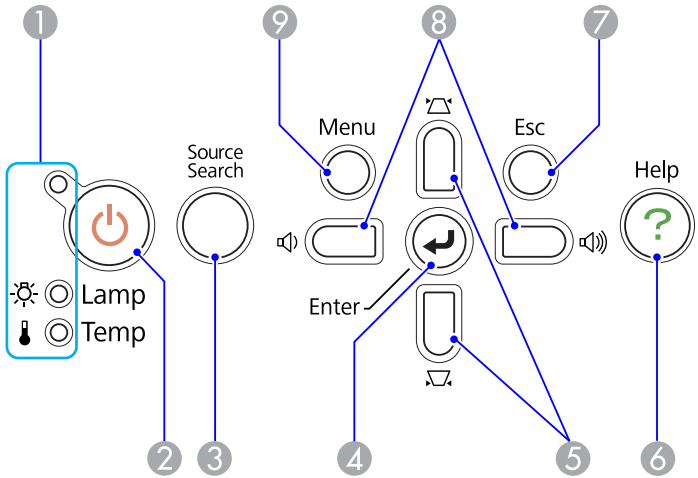
| | Nume | Funcție |
|----|--|--|
| 15 | Portul LAN (numai pentru EB-826W/825/85/84) | <p>Pentru conectarea unui cablu de rețea și apoi la o rețea.  <i>p.87</i></p> |

La bază



| Nume | | Funcție |
|------|---|---|
| 1 | Puncte de fixare a suportului pe tavan (3 puncte) | Dacă suspendați proiectorul de tavan, fixați în aceste puncte Suport suspendare pe tavan. p.67, p.76 |
| 2 | Piciorul din spate | Când este așezat pe un birou, rotiți-l pentru a-l extinde și retracta pentru a regla înclinarea față de orizontală. Ghidul de pornire rapidă |

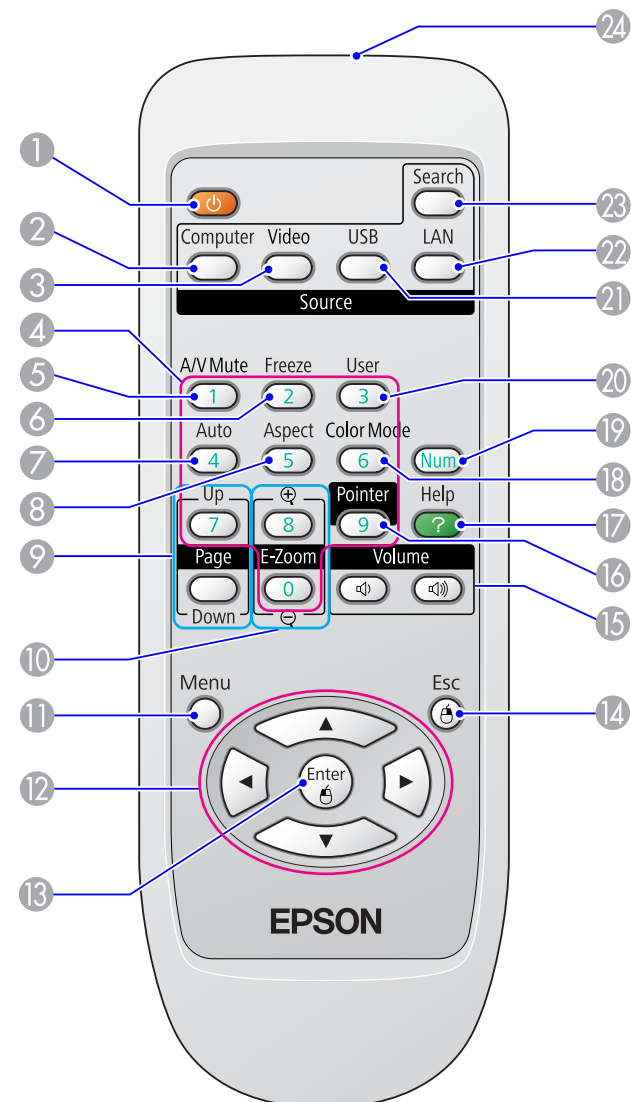
Panou de Comandă






























| Nume | | Funcție |
|------|-------------------------|--|
| 1 | Indicatoare de stare | Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiectorului. p.56 |
| 2 | Butonul [⏻] | Pentru pornirea și oprirea proiectorului. Ghidul de pornire rapidă |
| 3 | Butonul [Source Search] | Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine. p.17 |
| 4 | Butonul [Enter] | Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat parametrii următoarelor funcții Urmărire, Sincro. și Poziție pentru a proiecta imaginea optimă. Când este afișat un Meniul de configurare sau o pagină de Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. p.35 |



| Nume | Funcție |
|--------------------|---|
| 5 Butonul [↶] [↷] | Corectează Corecție Trapez. În cazurile următoare, aceste butoane au numai funcțiile [▲] și [▼]. - Când imaginea proiectată este transmisă printr-o conexiune la Rețea - Când funcția Rulare diap. este utilizată pentru proiectie Dacă este apăsată când este afișat un Meniul de configurare sau un ecran de Ajutor, cu aceste butoane se selectează elementele meniului și se definesc valorile. ☛ Ghidul de pornire rapidă , p.35 |
| 6 Butonul [Help] | Afișează și închide ecranul de Ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. ☛ p.55 |
| 7 Butonul [Return] | Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat un meniu de configurare, trece la nivelul anterior al meniului. ☛ p.35 |
| 8 Butonul [◀] [▶] | Reglează volumul. Dacă este apăsat în timp ce un Meniul de configurare sau un ecran Ajutor este afișat, aceste butoane pot avea numai funcțiile [◀] și [▶] de selectare a elementelor de meniu și de definire a valorilor. ☛ Ghidul de pornire rapidă , p.35 |
| 9 Butonul [Menu] | Afișează și închide Meniul de configurare. ☛ p.35 |

Telecomandă



| Nume | Funcție |
|---|---|
| 1 Butonul [⏻] | Pentru pornirea și oprirea proiecteurului.  Ghidul de pornire rapidă |
| 2 Butonul [Computer] | La fiecare apăsare a butonului, imaginea se modifică de la portul de intrare Computer1 la portul de intrare Computer2.  p.18 |
| 3 Butonul [Video] | La fiecare apăsare a butonului, imaginea se modifică de la portul de intrare Video la portul de intrare S-video.  p.18 |
| 4 Butoane numerice | Utilizați când introduceți o parolă.  p.30 |
| 5 Butonul [A/V Mute] | Pornește sau oprește semnalul audio și video.  p.20 |
| 6 Butonul [Freeze] | Imaginile sunt blocate sau deblocate.  p.21 |
| 7 Butonul [Auto] | Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat parametrii următoarelor funcții Urmărire, Sincro. și Poziție pentru a proiecta imaginea optimă. |
| 8 Butonul [Aspect] | Format imagine se modifică de fiecare dată când acest buton este apăsat.  p.21 |
| 9 Butoanele [Page] (Up) (Down) | Mută Pag. prec./urm. când utilizați funcția Mouse fără fir sau când proiectați un fișier PowerPoint sau un scenariu din LAN ca Sursă. Accesarea unei surse din rețea este disponibilă numai pentru EB-826W/825.  p.28, <i>Ghidul de funcționare al proiecteurului</i> |
| 10 Butoanele [E-Zoom] (⊕)(⊖) | (⊕) Mărește imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. Reduce părți din imagini care au fost mărite folosind butonul (⊖) [⊕].  p.27 |
| 11 Butonul [Menu] | Afișează și închide Meniul de configurare.  p.35 |
| 12   Butonul   | Dacă este afișat un Meniul de configurare sau o pagină de Ajutor, acest buton selectează elementele meniului și valorile definite.  p.35, p.55 În timpul folosirii funcției maus fără fir, pointerul mausului se deplasează în direcția în care butonul este apăsat.  p.28 |

| Nume | Funcție |
|-------------------------------|---|
| 13 Butonul [Enter] | Când este afișat un Meniul de configurare sau o pagină de Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.  p.35, p.55 Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta poate fi utilizat ca butonul din stânga al mausului.  p.28 |
| 14 Butonul [Return] | Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat un Meniul de configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  p.35, p.55 Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta poate fi utilizat ca butonul din dreapta al mausului.  p.28 |
| 15 Butoanele [Volume] (⏮) (⏭) | (⏮) Pentru scăderea Volum. (⏭) Pentru creșterea Volum.  Ghidul de pornire rapidă |
| 16 Butonul [Pointer] | Apăsați pentru a activa Pointer pentru ecran.  p.26 |
| 17 Butonul [Help] | Afișează și închide ecranul de Ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.  p.55 |
| 18 Butonul [Color Mode] | De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă Mod culoare.  p.19 |
| 19 Butonul [Num] | Este utilizat pentru introducerea unei Parolă.  p.30 |
| 20 Butonul [User] | Apăsați acest buton pentru a atribui un element utilizat frecvent din cele cinci elemente disponibile în Meniul de configurare. Apăsând acest buton, se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton.  p.38 Funcția "Control Strălucire" este configurată ca setare prestabilită. |
| 21 Butonul [USB] | La fiecare apăsare a butonului, acesta schimbă imaginea de la echipamentul conectat la USB Display/port USB (TypeA). Numai dacă utilizați EB-84, imaginea se va schimba la USB Display.  p.18 |

| Nume | | Funcție |
|------|---|---|
| 22 | Butonul [LAN] | Trece la imaginea de la EMP NS Connection. (numai pentru EB-826W/825/85)  p.18 Când folosiți EB-824/84, acesta nu funcționează, chiar dacă butonul este apăsat. |
| 23 | Butonul [Search] | Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.17 |
| 24 | Zona de emitere a semnalului de la telecomandă | Emite semnalele de la telecomandă. |



Funcții Utile

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

Puteți modifica imaginea proiectată în două moduri.

- Modificare prin Căutare sursă

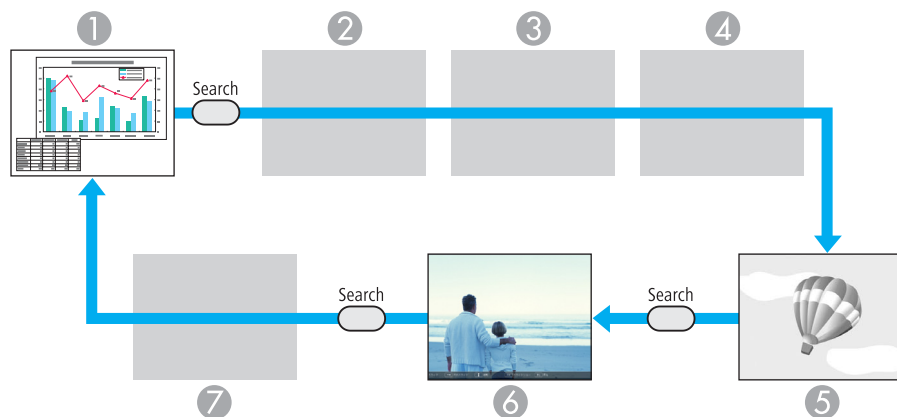
Proiectorul detectează automat semnalele primite de la echipamentele conectate și imaginea care este trimisă de echipament este proiectată.

- Trece la imaginea țintă.

Puteți folosi butoanele Telecomandă pentru a schimba portul țintă de intrare.

Detectează Automat Semnalul de Intrare și Modifică Imaginea Proiectată (Căutare Sursă)

Puteți proiecta imediat imaginea țintă căci porturile care nu transmit un semnal de imagine sunt ignorate la schimbarea sursei prin apăsarea butonului [Source Search].



- ① Computer1
- ② Computer2
- ③ S-video
- ④ Video
- ⑤ USB Display

- ⑥ USB: dacă imaginea provine de la un dispozitiv conectat la portul USB (TypeA).
- ⑦ LAN: dacă proiectorul este conectat la un calculator prin intermediul unei rețele și sunt proiectate imaginile de la EMP NS Connection.

Este omisă dacă nu este prezent nici un semnal imagine.

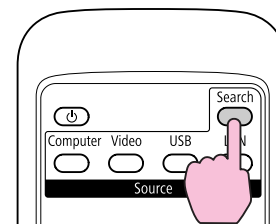
Numai EB-826W/825/824/85 poate folosi portul USB.

Numai EB-826W/825/85 poate folosi portul LAN.

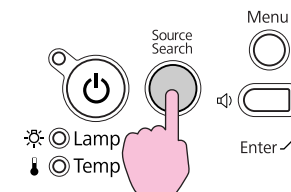
Procedură

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

Folosind Telecomandă



Folosind Panou de comandă



Când sunt conectate două sau mai multe echipamente, apăsați butonul [Source Search] până când imaginea țintă este proiectată.



În imaginea de mai jos este prezentată situația semnalelor de imagine și este afișată numai când imaginea pe care proiectorul o afișează în prezent este disponibilă, sau atunci când nu există un semnal de imagine. Puteți selecta portul de intrare la care echipamentul pe care doriți să îl folosiți este conectat. Dacă nu se efectuează nicio operație timp de 10 secunde, ecranul se va închide.

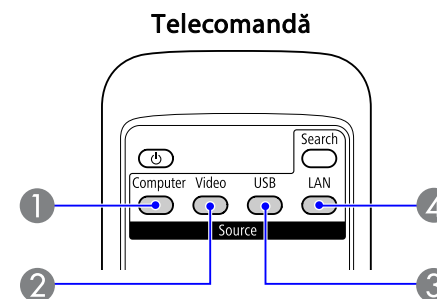


USB este afișat numai pentru EB-826W/825/824/85.

LAN este afișat numai pentru EB-826W/825/85.

Trecerea la Imaginea Tintă Folosind Telecomandă



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



- ① La fiecare apăsare a butonului, imaginea se modifică de la portul de intrare Computer1 la portul de intrare Computer2.
- ② La fiecare apăsare a butonului, imaginea se modifică de la portul de intrare Video la portul de intrare S-video.
- ③ La fiecare apăsare a butonului, acesta schimbă imaginea de la echipamentul conectat la USB Display/port USB (TypeA). Numai dacă utilizați EB-84, imaginea se va schimba la USB Display.
- ④ Când proiectorul este conectat la un calculator printr-o rețea, puteți trece la imaginile proiectate de la EMP NS Connection. (numai pentru EB-826W/825/85)
Când folosiți EB-824/84, acesta nu funcționează, chiar dacă butonul este apăsat.

Selectarea Calității Proiecției (Selectarea Mod Culoare)

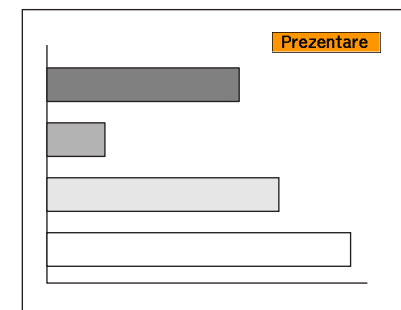
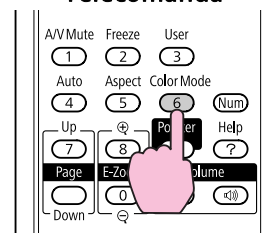
Puteți obține imagini de calitate optimă prin selectarea setărilor care corespund cel mai bine mediului în care faceți proiecția. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul selectat.

| Mod | Aplicație |
|---|---|
| Dinamic | Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele. Dacă vă îngrijorează întârzierile de imagine în timpul proiecției în cazul jocurilor care presupun viteză, încercați să dezactivați opțiunea Progresiv din meniul de configurare.  p.37 |
| Prezentare | Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase. |
| Teatru | Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural. |
| Foto | (Dacă portul de intrare a imaginii în calculator și sursa sunt USB sau LAN.) Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante. |
| Sporturi | (Când sunt transmise imagini de la portul video pe componente, S-video sau video compozit) Ideal pentru a urmări programele TV într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt strălucitoare și pline de viață. |
| sRGB  | Este ideal pentru redarea imaginilor în formatul standard sRGB. |
| Panou negru | Chiar dacă proiecția se face pe un Panou negru (panou verde), aceste setări oferă imaginilor dumneavoastră o tentă naturală, la fel ca în cazul unei proiecții pe ecran. |

| Mod | Aplicație |
|-------------------|--|
| Tablă albă | Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor alb-negru, în camerele luminoase. |

Procedură


Telecomandă



De fiecare dată când apăsați butonul, numele Mod culoare este afișat pe ecran și Mod culoare se schimbă.

Dacă apăsați butonul în timp ce numele Mod culoare este afișat pe ecran, acesta se va schimba în următorul Mod culoare.



Modul culoare poate fi schimbat și folosind **Mod culoare** din meniul **Imagine** aflat în Meniul de configurare.  p.36

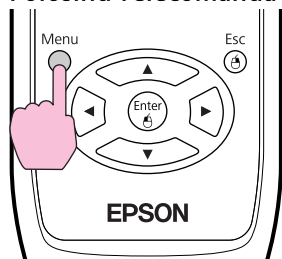
Configurarea Diafragmă Automată

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

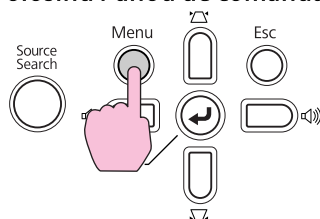
Procedură

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] și selectați Imagine - Diafragmă automată din Meniul de configurare. ➡ "Utilizarea Meniul de Configurare"

Folosind Telecomandă



Folosind Panou de comandă



- 2 Selectați Pornit.
Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare.

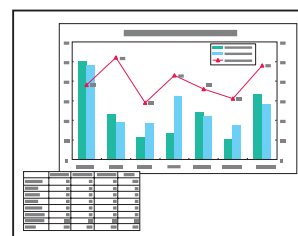
- 3 Apăsați butonul [Menu] pentru a închide Meniul de configurare.



Parametru Diafragmă automată poate fi definit numai dacă pentru Mod culoare este selectată opțiunea **Dinamic** sau **Teatru**.

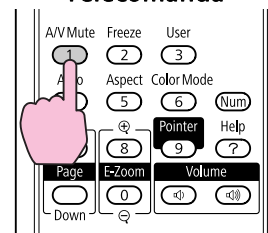
Ascunderea Temporară a Imaginii și Sunetului (A/V Mute)

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

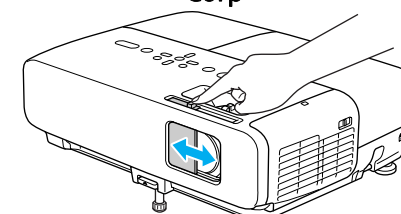


Procedură

Telecomandă



Corp



La fiecare apăsare a butonului sau la fiecare închidere/deschidere a capacului obiectivului funcția A/V Mute se activează și se dezactivează.



- Dacă folosiți această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul vor fi transmise în continuare de către sursă și nu vă puteți întoarce la punctul în care funcția A/V Mute a fost activată.
- Puteți alege să afișați **Negru**, **Albastru** sau **Logo** pentru a afișa A/V Mute folosind opțiunea **Extins - Ecran - A/V Mute** din meniul de configurare. ➡ p.40
- Dacă Mânerul cursorului A/V mute este închis sau dacă nu faceți nicio operație timp de aproximativ 30 de minute, este activat Mod inactivare și aparatul este închis automat. Dacă nu doriți să activați Mod inactivare, selectați pentru **Timp acop. lentilă** opțiunea **Oprit** din **Funcționare** din meniul **Extins**. ➡ p.40

De fiecare dată când apăsați pe buton, funcția Îngheț se activează sau se dezactivează.



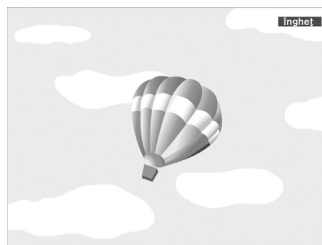
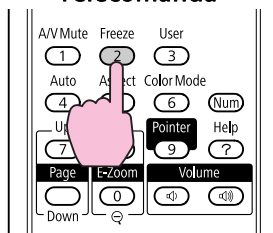
- Semnalul audio nu se oprește.
- Sursa de imagini continuă să redea imaginile animate chiar în timp ce redarea pe ecran este blocată și în acest caz nu este posibil să reluați proiecția de la punctul în care a fost întreruptă.
- Dacă butonul [Freeze] este apăsat în timp ce este afișat Meniul de configurare sau un ecran de Ajutor, meniul sau ecranul de Ajutor afișat este șters de pe ecran.
- Îngheț funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

Blocarea Imaginii (Îngheț)

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

Procedură

Telecomandă



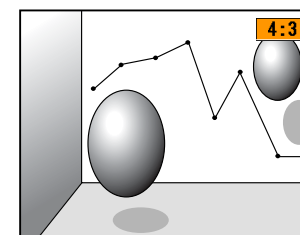
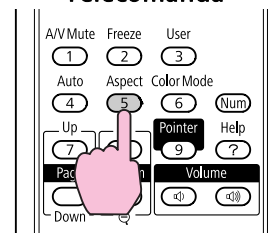
Modificarea Parametrului Format Imagine

Modificați parametrul Format imagine ➡ dacă echipamentul video este conectat astfel încât imaginile care au fost înregistrate în format digital video sau pe discuri DVD pot fi vizualizate în format ecran lat 16:9. Modificați parametrul Format imagine când proiectați imagini de la calculator la dimensiunea integrală. Metodele de modificare și tipurile de Aspect sunt următoarele.

Metodele de modificare

Procedură

Telecomandă



De fiecare dată când apăsați butonul, pe ecran este afișată denumirea Aspect și Aspect se modifică.

Dacă apăsați pe buton în timp ce denumirea Aspect este afișată pe ecran, acesta se va schimba în următorul mod format.

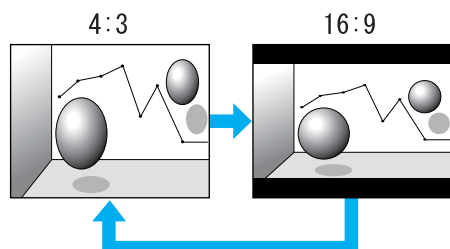


Modul culoare poate fi schimbat și folosind opțiunea **Aspect** din meniul **Semnal** aflat în Meniul de configurare. ➡ p.37

Modificarea Aspect imaginilor de la un echipament video

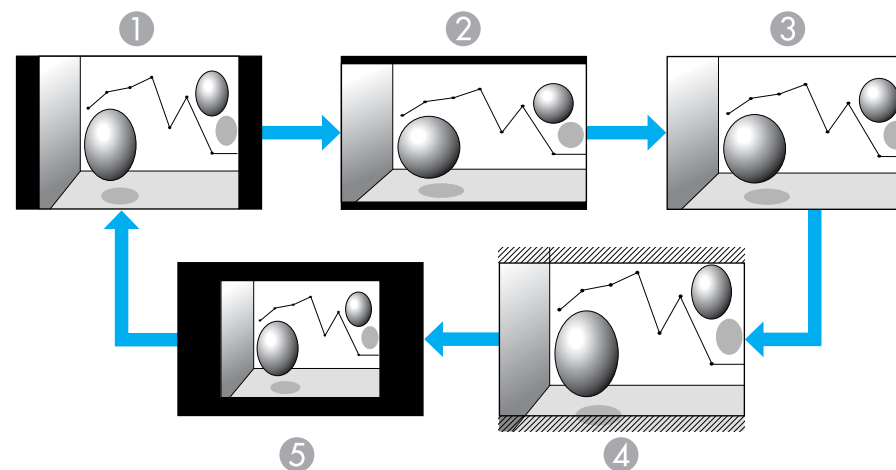
EB-825/824/85/84

La fiecare apăsare a butonului, formatul imaginii se schimbă de la 4:3 la 16:9.



EB-826W

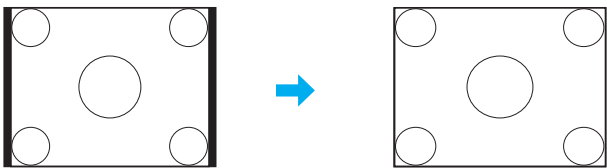

La fiecare apăsare a butonului, acesta se schimbă în ordinea Normal, 16:9, Plin, Zoom și Prin.



- ① Normal
- ② 16:9
- ③ Plin
- ④ Prin
- ⑤ Zoom

Schimbarea parametrului Aspect pentru imaginile din calculator (EB-825/824/85/84)

Puteți modifica parametrul Aspect astfel.

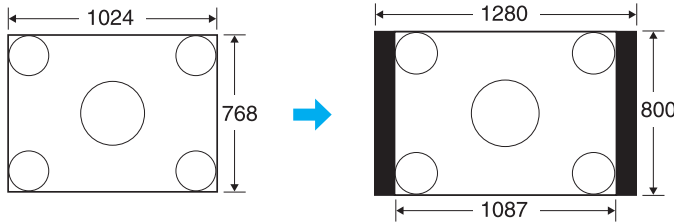
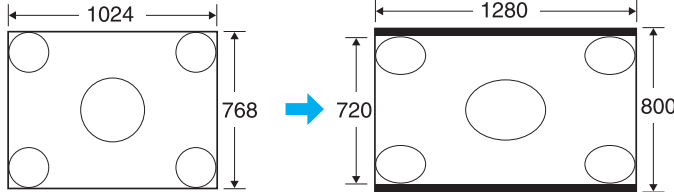
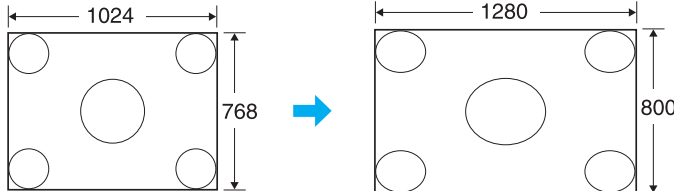
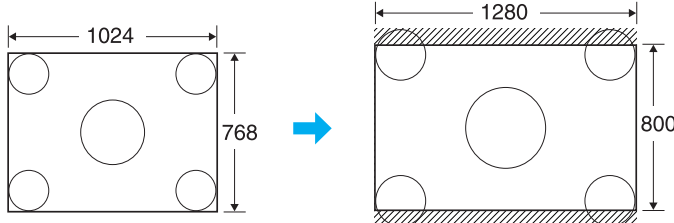
| Valori setate | Funcționare | Exemplu de proiecție |
|---------------|---|--|
| Normal | Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând Aspect imaginii recepționate. | |
| 4:3 | Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, folosind Aspect 4:3. Acest mod este ideal dacă doriți să proiectați imagini folosind Aspect 5:4 (1280 x 1024) la dimensiunea de proiecție completă. | Dacă este recepționat un semnal 1280x1024  |
| 16:9 | Se proiectează folosind Aspect 16:9. Acesta este ideal dacă proiectați la dimensiunile ecranului folosind un ecran 16:9. | Dacă este recepționat un semnal 1280x1024  |

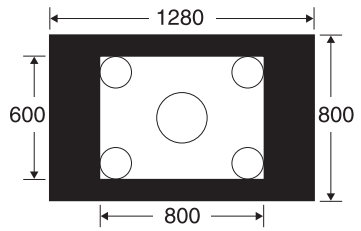
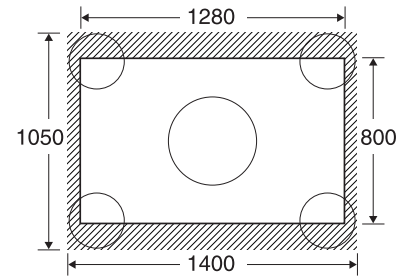


Dacă lipsesc părți din imagine, selectați **Lat** sau **Normal** din **Rezoluție** din Meniul de configurare în funcție de dimensiunile panoului Calculator.  [p.37](#)

Schimbarea parametrului Aspect pentru imaginile din calculator (EB-826W)

Puteți modifica astfel parametrul Aspect. EB-826W oferă o rezoluție WXGA 1280x800 (Format imagine 16:10). Dacă proiectarea pe ecrane 16:9, selectați pentru parametrul Aspect opțiunea 16:9.

| Valori setate | Funcționare | Exemplu de proiecție |
|---------------|---|---|
| Normal | Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând Aspect imaginii recepționate. | <p>Dacă se recepționează un semnal 1024x768</p>  |
| 16:9 | Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, folosind Aspect 16:9. | <p>Dacă se recepționează un semnal 1024x768</p>  |
| Plin | Proiectează la dimensiunea completă. | <p>Dacă se recepționează un semnal 1024x768</p>  |
| Zoom | Proiectează imaginea recepționată la dimensiunea aspectului, în direcție laterală, ca atare. Părțile care depășesc dimensiunea proiecției nu sunt proiectate. | <p>Dacă se recepționează un semnal 1024x768</p>  |

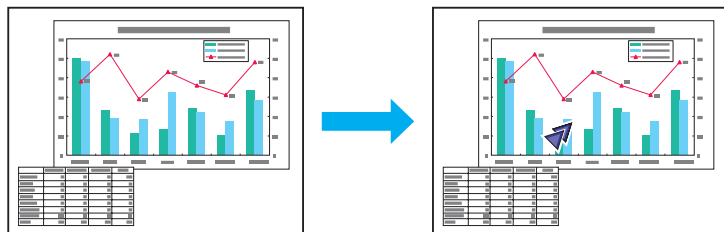
| Valori setate | Funcționare | Exemplu de proiecție | |
|---------------|---|--|--|
| Prin | <p>Proiectează la rezoluția imaginii recepționate în centrul ecranului. Această opțiune este ideală pentru proiectarea unor imagini clare.</p> <p>Dacă rezoluția imaginii depășește valoarea 1280x800, marginile imaginii nu sunt proiectate.</p> | <p>Dacă este recepționat un semnal 800x600</p>  | <p>Dacă este recepționat un semnal 1400x1050</p>  |



Dacă lipsesc părți din imagine, selectați **Lat** sau **Normal** din **Rezoluție** din Meniul de configurare în funcție de dimensiunile panoului Calculator. [p.37](#)

Funcția Pointer (Pointer)

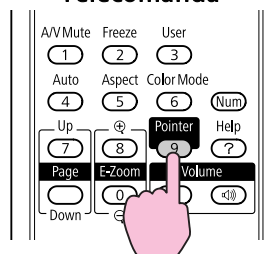
Vă permite să deplasați pictograma Pointer pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.



Procedură

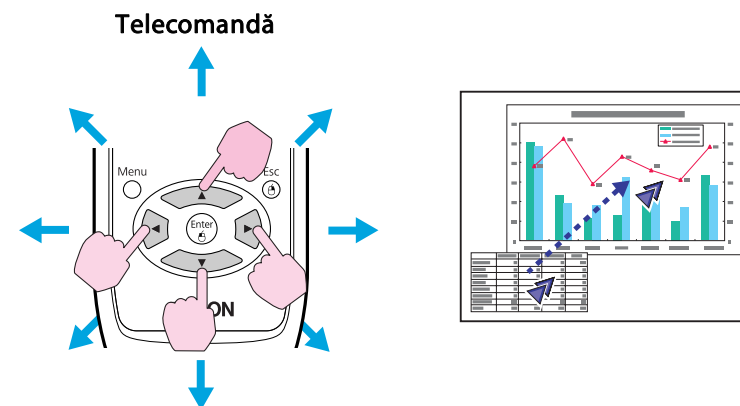
1 Afișarea unui Pointer.

Telecomandă



De fiecare dată când apăsați butonul, cursorul apare sau dispare.

2 Mișcați pictograma Pointer (↗).



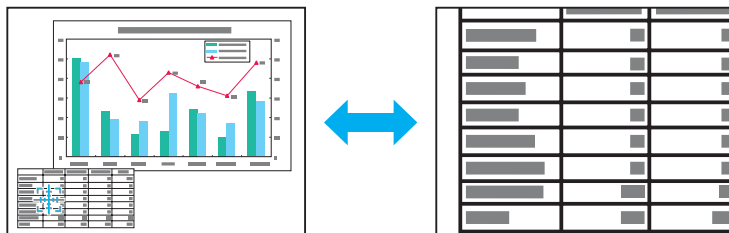
Când este apăsat împreună cu butoanele adiacente [↖], [↗], [↘] și [↙], cursorul poate fi deplasat și pe diagonală, în plus față de direcțiile sus/jos și stânga/dreapta.



Puteți alege una dintre diferitele pictograme ale Pointer (↗, ↘ sau ↙) din **Setări - Formă pointer** din Meniul de configurare. [p.38](#)

Mărirea unei Părți din Imagine (E-Zoom)

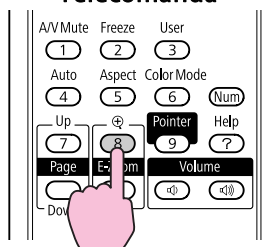
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



Procedură

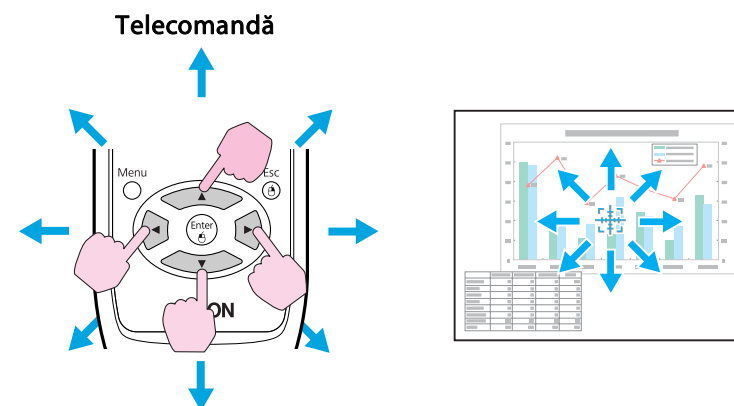
1 Porniți E-Zoom.

Telecomandă



2

Deplasați cursorul (⌵) în zona din imagine pe care doriți să o măriți.

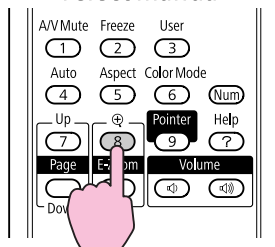


Când este apăsat împreună cu butoanele adiacente [⌵], [⌴], [⌶] și [⌷], cursorul poate fi deplasat și pe diagonală, în plus față de direcțiile sus/jos și stânga/dreapta.

3

Mărirea.

Telecomandă




De fiecare dată când butonul este apăsat, zona se mărește. Puteți face operația de mărire mai rapid ținând apăsat butonul. Puteți micșora imaginea mărită apăsând butonul [⊖].

Apăsați butonul [Return] pentru a anula operația.



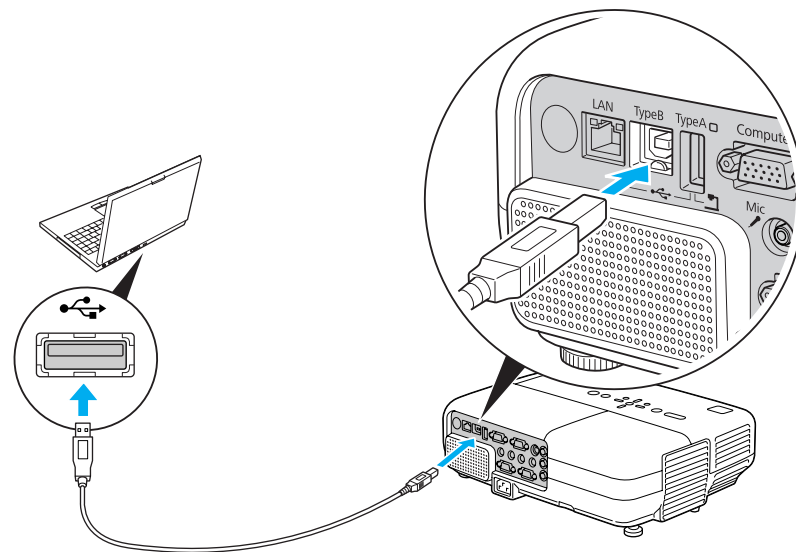
- Raportul de mărire este afișat pe ecran. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori în 25 de pași progresivi.
- Apăsați pe butonul [▲], [▼], [◀] sau [▶] pentru a derula imaginea.
- Dacă este selectată opțiunea E-Zoom, Progresiv și Reducere zgomot sunt anulate.

Utilizarea Cursorul Mausului Folosind Telecomandă (Mouse fără fir)

Pentru a activa funcția Maus fără fir, selectați pentru USB Type B opțiunea Maus fără fir din Extins din meniul de configurare. În mod implicit, pentru USB Type B este selectată opțiunea USB Display. Schimbați în prealabil setările.  p.40

Dacă portul USB al unui Calculator și portul USB TypeB din spatele proiecteurului sunt conectate cu Cablu USB inclus, puteți utiliza

Telecomandă proiecteurului ca un Mouse fără fir pentru a controla cursorul mausului Calculator.



SO compatibil

Windows: 98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/
XP Professional/Vista Home Basic/Vista Home Premium/
Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

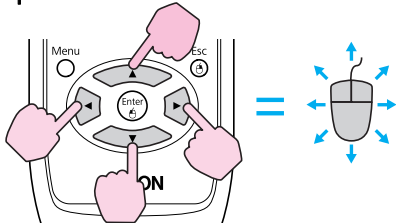
Macintosh: Mac OS X 10.3 - 10.5



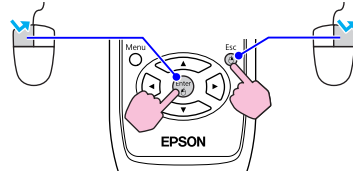
- Este posibil să nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir sub anumite versiuni ale sistemelor de operare Windows și Macintosh.
- S-ar putea să fie nevoie să modificați unele setări ale calculatorului pentru a putea folosi funcția maus. Pentru detalii suplimentare, vă rugăm să consultați documentația Calculator.

Odată ce conexiunea a fost făcută, cursorul mausei poate fi acționat astfel.

Deplasarea cursorului mausei

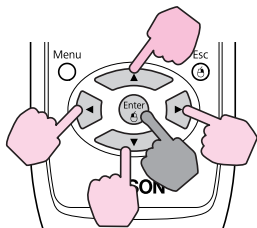



Clicuri cu mausei




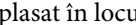


Clic stânga: apăsați pe butonul Enter.
Clic dreapta: apăsați pe butonul Return.
Dublu clic: apăsați repede de două ori.

Glisare și fixare

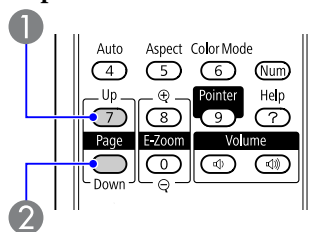


 : țineți apăsat

1. În timp ce țineți apăsat butonul [Enter], apăsați pe [], [], [] sau pe butonul [].
2. Eliberați butonul [Enter] pentru a fixa obiectul deplasat în locul dorit.


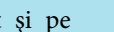
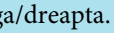
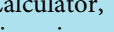
Schimbarea ecranelor PowerPoint

Această funcție este utilă pentru afișarea diapozitivului următor sau anterior într-o expunere în PowerPoint de diapozitive.



- 1 La diapozitivul anterior
- 2 La diapozitivul următor



- Când este apăsat împreună cu butoanele adiacente [], [], [] și [], cursorul poate fi deplasat și pe diagonală, în plus față de direcțiile sus/jos și stânga/dreapta.
- Dacă butoanele mausei sunt definite invers pe Calculator, funcționarea butoanelor de la Telecomandă va fi și ea inversată.
- Funcția Mouse fără fir nu poate fi utilizată în timp ce următoarele funcții sunt utilizate.
 - În timp ce Meniul de configurare este afișat
 - În timp ce un meniu de Ajutor este afișat
 - În timp ce funcția E-Zoom este utilizată
 - În timp ce se efectuează captura unui Logo utilizator
 - În timp ce este utilizată o funcție Pointer
 - În timp ce parametrul Volum este reglat
 - În timp ce USB Display funcționează
 - În timp ce un Șablon de test este afișat
 - În timp ce este definit Mod culoare
 - În timp ce este afișată denumirea sursei

Proiectorul are următoarele funcții avansate de securitate.

- Protejat de parolă
Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare
Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune. ➡ p.32
- Anti-Theft Lock (Blocare antifurt)
Proiectorul este echipat cu diferite tipuri de dispozitive antifurt de securitate. ➡ p.33

Administrarea Utilizatorilor (Protejat de Parolă)

La activarea funcției Protejat de parolă, persoanele care nu cunosc Parolă nu pot utiliza proiectorul pentru a proiecta imagini, chiar dacă acesta este deschis. Mai mult, nu se poate modifica sigla utilizatorului care apare la deschiderea proiectorului. Această funcție acționează ca un dispozitiv antifurt, deoarece proiectorul nu poate fi utilizat în cazul unui furt. La data achiziționării produsului, funcția Protejat de parolă nu este activată.

Tipuri de Protejat de parolă

În funcție de modul în care proiectorul este utilizat, există trei tipuri de parametri pentru opțiunea Protejat de parolă care pot fi utilizate.

1. Protecție la pornire

Când pentru **Protecție la pornire** este selectată opțiunea **Pornit**, trebuie să introduceți Parolă predefinită după ce proiectorul este conectat la rețea și pornit (chiar și pentru Pornire directă). Dacă Parolă introdusă este incorectă, proiectorul nu va porni.

2. Protej.logo utilizator

Chiar dacă cineva încearcă să schimbe Logo utilizator definit de proprietarul proiectorului, acesta nu poate fi schimbat. Când pentru funcția **Protej.logo utilizator** este selectată opțiunea **Pornit**, este interzis să efectuați următoarele modificări pentru Logo utilizator.

- Capturarea unei Logo utilizator
- Setările pentru parametrii **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** și **A/V Mute** din **Ecran** din Meniul de configurare.

3. Protecție rețea (numai pentru EB-826W/825/85/84)

Dacă pentru **Protecție rețea** este selectată opțiunea **Pornit** modificarea setărilor pentru **Rețea** din Meniul de configurare este interzisă.

Definirea Protejat de parolă

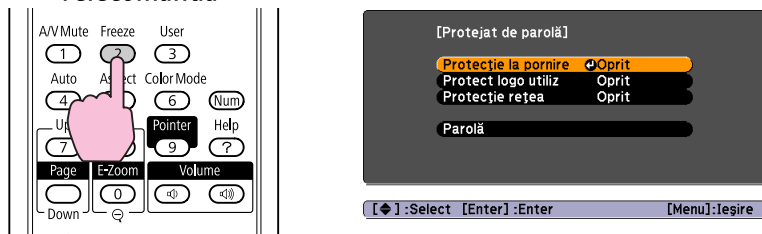
Utilizați următoarea procedură pentru a defini Protejat de parolă.

Procedură

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

Este afișat meniul pentru definirea Protejat de parolă.

Telecomandă



- Dacă Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți Parolă.
Dacă Parolă este introdusă corect, este afișat meniul de definire a parametrului Protejat de parolă. ➡ "Introducerea Parolă" p.31
- Când Parolă este definită, lipiți eticheta Mesaj protejat prin parolă într-o poziție vizibilă, pentru a vă proteja de hoți.

2 Activați Protecție la pornire.

- (1) Selectați **Protecție la pornire** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [Return].

3 Activați Protej.logo utilizator.

- (1) Selectați **Protej.logo utilizator** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [Return].

4

Activați Protecție rețea.(numai pentru EB-826W/825/85/84)

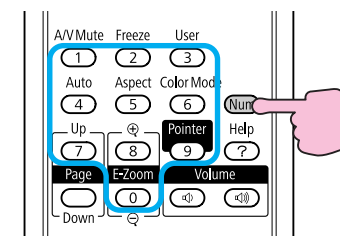
- (1) Selectați **Protecție rețea** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [Return].

5

Definiți Parolă.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Este afișat mesajul **Schimbați parola?**, selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [Enter]. Setarea inițială a Parolă este "0000". Schimbați această parolă cu Parolă dorită. Dacă selectați **Nu**, ecranul prezentat la pasul 1 este afișat din nou.
- (3) În timp ce țineți apăsată tasta [Num], introduceți un număr format din patru cifre folosind butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca " * * * * ". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

Telecomandă



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

Introducerea Parolă

Când ecranul pentru introducerea Parolă a fost afișat, introduceți Parolă utilizând butoanele numerice ale Telecomandă.

Procedură

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

Când ați introdus Parolă corectă, proiecția începe.

Atenție

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

Blocare parțială

Toate butoanele Panou de comandă sunt blocate, cu excepția butonului [⏏].

Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele și numai să faceți proiecția, sau la școli unde doriți să limitați accesul la butoane. Proiectorul poate fi operat folosind Telecomandă.

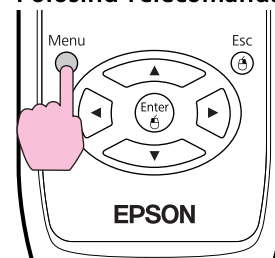
Procedură

1

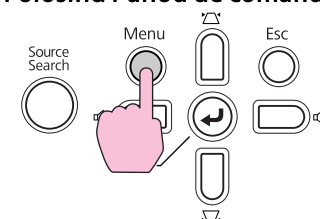
În timpul proiecției, apăsați butonul [Menu] și selectați Setări - Blocare funcționare din Meniul de configurare.

☛ "Utilizarea Meniul de Configurare" [p.35](#)

Folosind Telecomandă



Folosind Panou de comandă

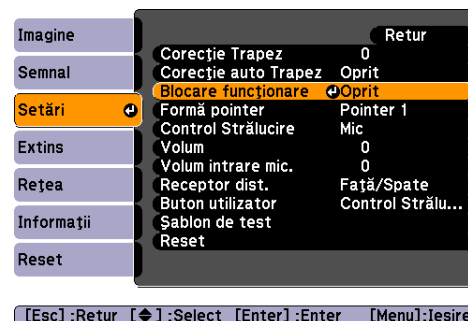


Restricționarea Funcționării (Blocare Funcționare)

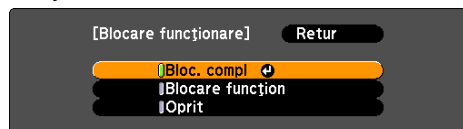
Pentru a putea bloca funcționarea butoanelor de pe Panou de comandă, faceți una din aceste operații.

Blocare completă

Toate butoanele Panou de comandă sunt blocate. De la Panou de comandă nu veți putea efectua nicio operație, inclusiv deschiderea sau închiderea aparatului.



- 2** Selectați una din opțiunile **Blocare completă** sau **Blocare parțială**.



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

- 3** Selectați **Da** atunci când mesajul de confirmare este afișat.
- Butoanele Panou de comandă sunt blocate în funcție de setarea aleasă.

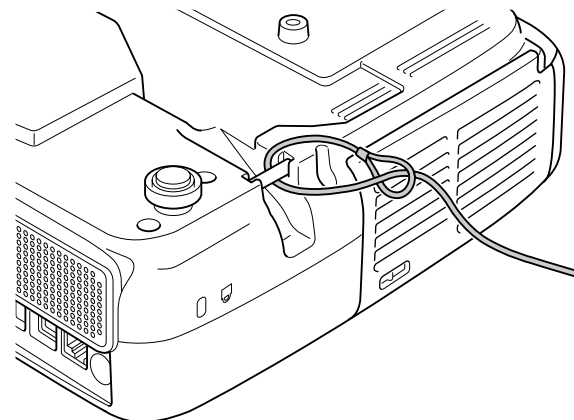


Puteți debloca Panou de comandă prin una din următoarele metode.

- De la Telecomandă, selectați **Oprit** din **Setări - Blocare funcționare** din Meniul de configurare.
- Apăsăți și țineți apăsat butonul [Enter] de pe Panou de comandă pentru circa șapte secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare prin punctul de instalare.
Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.



Blocare antifurt

Deoarece proiectorul este în general fixat pe tavan și lăsat în încăperi nesupravegheate, proiectorul include următoarele dispozitive de securitate pentru a preveni furtul proiectorului.

- Slot de securitate**
Slot de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de compania Kensington. Pentru detalii despre Microsaver Security System vizitați pagina web a companiei Kensington <http://www.kensington.com/>.
- Punct de instalare a cablului de securitate**
Puteți introduce un fir de blocare din comerț prin punctul de instalare pentru a securiza proiectorul de un birou sau de un stâlp.

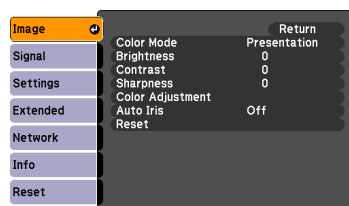


Meniul de Configurare

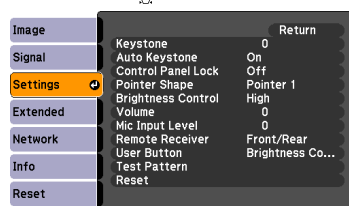
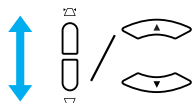
În acest capitol este explicat modul de utilizare a Meniul de configurare și a funcțiilor acestuia.

1

Selectarea din meniul superior



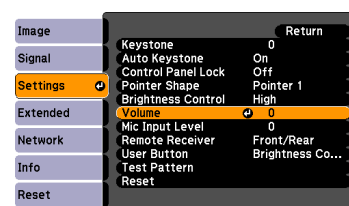
[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



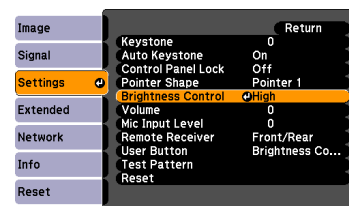
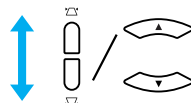
[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

2

Selectarea din submeniu



[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

3

Schimbarea elementului selectat



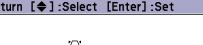
[Settings] [Volume] 0 [Right Arrow] [Return]

[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Right Arrow]:Adjust [Menu]:Exit



[Brightness Control] [Return]

[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit



[Brightness Control] [Return]

[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit

4

Ieșire

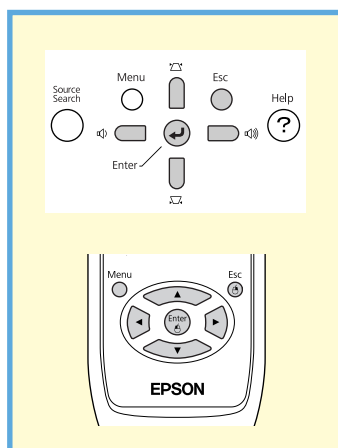


[Menu] [Menu]




[Brightness Control] [Return]

[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit

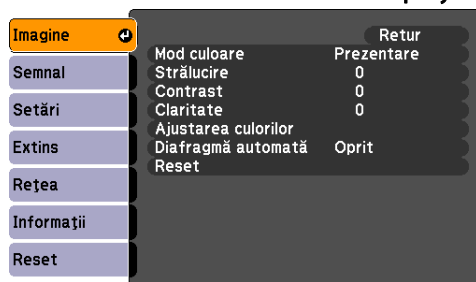


Meniul Imagine

Elementele care pot fi definite variază în funcție de sursa și de semnalul curent de imagine proiectat așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine și sursă.

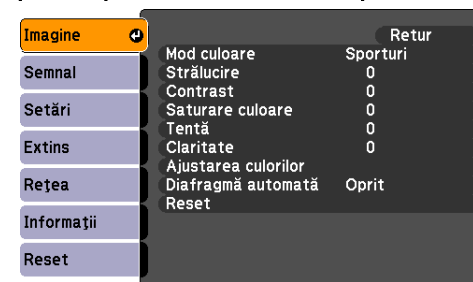
În funcție de modelul utilizat, anumite surse nu sunt suportate.  [p.17](#)

Semnal de la calculator/USB /USB Display/LAN





[] :Select [Enter] :Enter [Menu]:Ieșire

Video pe componente▶/Video compozit▶/S-video▶



[] :Select [Enter] :Enter [Menu]:Ieșire

| Submeniu | Funcție |
|----------------------------|---|
| Mod culoare | Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră.  p.19 |
| Strălucire | Puteți regla Strălucire imaginii. |
| Contrast▶ | Puteți regla diferența dintre zonele luminoase și umbrite din imagini. |
| Saturare culoare | Puteți regla nivelul de Saturare culoare din imagine. |
| Tentă | (Reglarea este posibilă numai când sunt recepționate semnale NTSC dacă utilizați video compozit/S-Video.) Puteți regla Tentă imaginii. |
| Claritate | Puteți regla claritatea imaginii. |
| Ajustarea culorilor | Puteți face ajustări folosind una dintre următoarele opțiuni (Această opțiune nu poate fi selectată dacă pentru <u>sRGB▶</u> se selectează Mod culoare din meniul Imagine .) Temp. Abs. Culoare: puteți ajusta tenta generală a imaginii. Puteți ajusta tenta în 10 etape de la 5.000 K la 10.000 K. Când este selectată o valoare ridicată, imaginea va avea pete albastre, iar dacă sunt definite valori prea mici imaginea va avea pete roșii. Roșu, Verde, Albastru: puteți regla individual nivelul de saturație pentru fiecare culoare. |
| Diafragmă automată | (Acest element este afișat numai dacă opțiunea Dinamic sau Teatru este selectată pentru Mod culoare din meniul Imagine .) Se definește (Pornit/Oprit) pentru a regla sau nu starea luminii optime pentru imaginile proiectate.  p.20 |

| Submeniu | Funcție |
|--------------|--|
| Reset | Puteți anula toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul Imagine la valorile inițiale. Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați p.53 |

Meniul Semnal

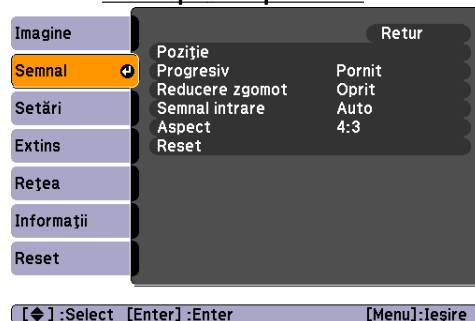
Elementele care pot fi definite variază în funcție de semnalul curent de imagine proiectat așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.

Nu puteți efectua setări în meniul **Semnal** când sursa este LAN. (EB-826W/825/85)

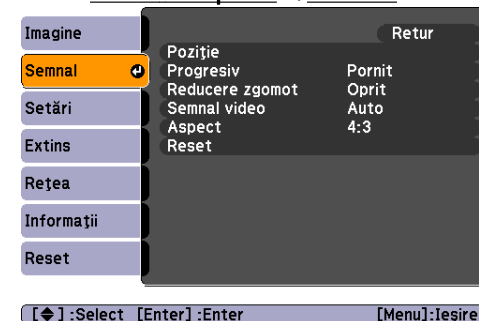
Imagine provenind de la un calculator





Video pe componente



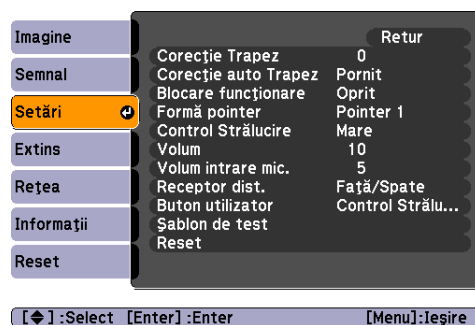
Video compozit/S-video










| Submeniu | Funcție |
|-------------------------|--|
| Config. automată | Puteți selecta (Pornit/Oprit) pentru a activa sau nu funcția Config. automată care reglează automat imaginea la starea optimă la schimbarea semnalului de intrare. p.62 |
| Rezoluție | Când este setată la Auto , rezoluția semnalului de intrare este identificată automat. Dacă imaginile nu pot fi proiectate corect folosind opțiunea Auto , de exemplu atunci când unele imagini lipsesc, selectați opțiunea Lat în funcție de Calculator conectat pentru ecrane late, sau selectați Normal pentru ecrane 4:3 sau 5:4. |
| Urmărire | Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungii verticale. p.62 |
| Sincro. | Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe. p.62 |
| Poziție | Puteți regla Poziție ecranului sus, jos, stânga și dreapta, dacă o parte din imagine lipsește, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată. |

| Submeniu | Funcție |
|------------------------|---|
| Progresiv | (Parametrul Video pe componente poate fi reglat numai dacă semnalele de intrare sunt semnale 480i/576i/1080i) Oprit: conversia IP este efectuată pentru fiecare câmp din ecran. Acesta este ideal pentru vizualizarea imaginilor care conțin multă mișcare. Pornit: Întrețesere (i) semnalul este convertit la Progresiv (p). Valabil pentru imagini statice. |
| Reducere zgomot | Netezește imaginile brute. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca pentru acest parametru să selectați Oprit dacă vizualizați imagini sursă în care zgomotul este foarte redus, ca în cazul discurilor DVD. |
| Semnal intrare | Puteți selecta un semnal de intrare de la porul de intrare Computer1/2. Dacă este selectată opțiunea Auto semnalul recepționat este definit automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat. |
| Semnal video | Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Video. Dacă este selectat modul Auto , semnalele video sunt automat recunoscute. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nicio imagine nu este proiectată în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat. |
| Aspect | Puteți defini parametrul Format imagine pentru imaginile proiectate.  p.21 |
| Reset | Puteți reseta toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul Semnal la valorile inițiale, cu excepția opțiunii Semnal intrare . Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați  p.53 |

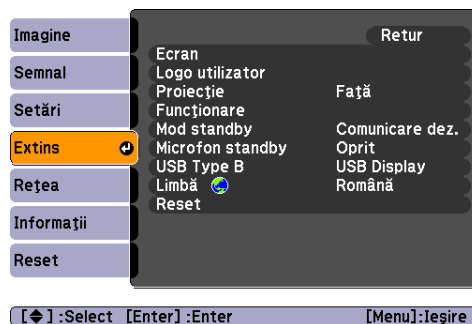
Meniul Setări





| Submeniu | Funcție |
|-----------------------------|--|
| Corecție Trapez | Puteți corecta distorsiunile trapez pe direcție verticală.  Ghidul de pornire rapidă |
| Corecție auto Trapez | Selectați Pornit pentru a efectua corecția automată a distorsiunilor trapezoidale. (Corecția automată a distorsiunilor trapezoidale se realizează numai dacă opțiunea Față este selectată din meniul Extins - Proiecție .) |

| Submeniu | Funcție |
|----------------------------|--|
| Blocare funcționare | Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la Panou de comandă.  p.32 |
| Formă pointer | Puteți selecta forma cursorului.  p.26 Pointer 1:  Pointer 2:  Pointer 3:  |
| Control Strălucire | Puteți selecta pentru strălucirea Lampă una din cele două setări. Selectați Mic dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare de exemplu atunci când efectuați proiecții într-o încăpere neluminată sau pe un ecran mic. Când opțiunea Mic este selectată, cantitatea de energie consumată și durata de funcționare a lămpii se modifică și zgomotul produs de rotirea ventilatorului scade. Consumul de curent electric: scade cu circa 25%, durata de funcționare a lămpii: crește de circa 1,2 ori |
| Volum | Puteți regla Volum. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine. |
| Volum intrare mic. | Dacă nivelul de intrare al microfonului este prea mic pentru a putea fi auzit de boxa proiectorului sau dacă nivelul este prea ridicat, reglați nivelul de la acest buton. Dacă nivelul de intrare al microfonului este 0, nici un semnal audio nu este transmis către boxă. |
| Receptor dist. | Puteți limita recepția semnalului de operare de la Telecomandă. Atunci când doriți să blocați operarea de la Telecomandă sau dacă Receptor dist. se află prea aproape de o lumină fluorescentă, puteți modifica setările pentru a dezactiva receptorul telecomenzii pe care nu doriți să-l utilizați sau care creează interferențe. |
| Buton utilizator | Puteți selecta elementul alocat din Meniul de configurare folosind Telecomandă și apăsând pe butonul [User]. Apăsând butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton. Butonului [User] îi puteți atribui unul din următoarele cinci elemente. Control Strălucire, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție |
| Șablon de test | La configurarea proiectorului apare un Șablon de test (miră), pentru ca dvs. să puteți regla proiecția fără conectarea altor echipamente. În timpul afișării Șablon de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea Corecție Trapez. Pentru a anula Șablon de test, apăsați butonul [Return] de la Telecomandă sau de pe Panou de comandă. |
| Reset | Puteți reinițializa toate valorile modificate din meniul Setări , cu excepția opțiunii Buton utilizator . Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați  p.53 |

Meniu Extins



| Submeniu | Funcție |
|--------------------------------------|---|
| Ecran | <p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p>Mesaje: puteți selectat (Pornit/Oprit) pentru a afișa sau nu numele Sursă la schimbarea Sursă, numele Mod culoare la schimbarea Mod culoare, a mesajului afișat atunci când nu este recepționat niciun semnal șamd.</p> <p>Fundal Ecran^{*1}: puteți defini starea ecranului dacă niciun semnal imagine nu este disponibil Negru, Albastru sau Logo.</p> <p>Ecran pornire^{*1}: puteți selecta (Pornit/Oprit) Ecran pornire (imaginea proiectată la deschiderea proiectorului) este afișat sau nu.</p> <p>A/V Mute^{*1}: puteți defini ecranul afișat în timpul A/V Mute folosind una din opțiunile Negru, Albastru sau Logo.</p> |
| Logo utilizator ^{*1} | <p>Puteți modifica Logo utilizator afișat ca imagine de fond la selectarea opțiunii Fundal Ecran, A/V Mute șamd.  p.78</p> |
| Proiecție | <p>În funcție de felul în care este setat proiectorul puteți defini următoarele variante.  p.67</p> <p>Față, Față/Plafon, Spate, Spate/Plafon</p> <p>Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe Telecomandă pentru circa 5 secunde astfel.</p> <p>Față ↔ Față/Plafon</p> <p>Spate ↔ Spate/Plafon</p> |

| Submeniu | Funcție |
|-------------------------|--|
| Funcționare | <p>Pornire directă: puteți selecta (Pornit/Oprit) pentru a activa sau nu Pornire directă.</p> <p>Dacă ați selectat Pornit și cablul de alimentare este conectat, nu uitați că proiectorul se deschide automat în cazul în care a fost o pană de curent.</p> <p>Mod inactivare: când este selectată opțiunea Pornit, această opțiune oprește automat proiecția când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operație.</p> <p>Timp mod inact.: când pentru opțiunea Mod inactivare este selectată Pornit, puteți stabili perioada de timp înainte de oprirea automată a proiectorului; aceasta poate fi cuprinsă între 1 și 30 de minute.</p> <p>Timp acop. lentilă: dacă este selectată opțiunea Pornit, acesta oprește automat proiectorul la 30 de minute după ce Mănerul cursorului A/V mute a fost închis. La momentul cumpărării, pentru Timp acop. lentilă este selectată opțiunea Pornit.</p> <p>Mod altitudine mare: selectați opțiunea Pornit dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1500 m.</p> |
| Mod standby | <p>Puteți folosi următoarele funcții chiar dacă proiectorul este în modul standby dacă pentru acest mod este selectată opțiunea Comunicare act.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizarea și controlul stării proiectorului în rețea. • Funcția intrare microfon transmite semnalul audio la boxele dacă la portul de intrare a microfonului este conectat un microfon. <p>De asemenea, aceasta este activată și dacă pentru Comunicare act. și Microfon standby a fost selectată opțiunea Pornit.</p> <p>Puteți utiliza funcția SNMP pentru a monitoriza și controla starea proiectorului în rețea sau puteți utiliza programul "EMP Monitor" *2 pe care l-ați primit la achiziționarea acestui produs.</p> |
| Microfon standby | <p>(Poate fi folosit numai dacă pentru parametrul Mod standby menționat mai sus este selectată opțiunea Comunicare act.)</p> <p>Dacă pentru Mod standby este selectată opțiunea Comunicare act., selectați dacă microfonul este activat (Pornit) sau dezactivat (Oprit).^{*3}</p> |
| USB Type B | <p>Folosiți USB Display atunci când proiectorul este legat la Calculator printr-un Cablu USB și imaginile din calculator sunt proiectate.</p> <p>☛ <i>Ghidul de pornire rapidă</i></p> <p>Selectați opțiunea Mouse fără fir dacă cursorul mausului va fi acționat de la Telecomandă. ☛ p.28</p> |
| Limbă | <p>Puteți alege Limbă în care să fie afișate mesajele.</p> |
| Reset | <p>Puteți reinițializa parametrii Ecran^{*1} și Funcționare^{*4} din meniul Extins.</p> <p>Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ☛ p.53</p> |

*1 Dacă pentru protejarea siglei utilizatorului ați activat opțiunea de protejare prin parolă, parametrii asociați siglei utilizatorului nu pot fi modificați. Puteți face modificări numai după ce ați dezactivat opțiunea "Protej.logo utilizator" - "Oprit". ☛ p.30

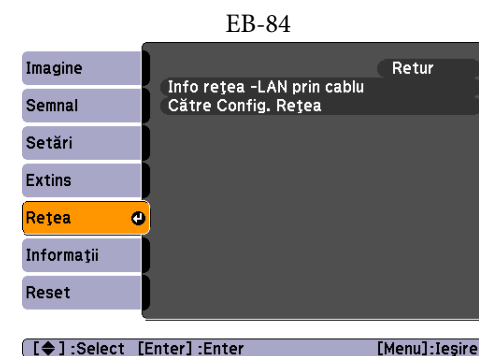
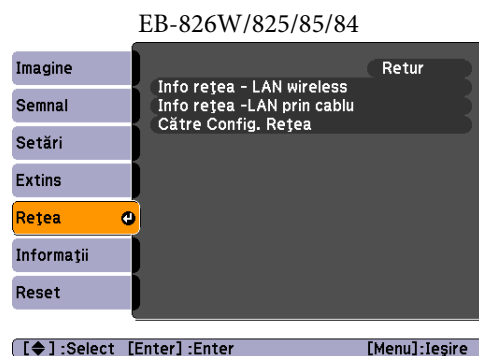
*2 Aveți nevoie de un adaptor serial de conversie IP ↔ și de un cablu de conectare pentru ca EB-824 să poată fi folosit cu un monitor EMP. Pentru o listă cu produsele compatibile, consultați <http://www.epson.com>.

*3 Dacă pentru **Protecție la pornire** din **Protejat de parolă** ați selectat **Pornit**, recepția semnalului de la microfon nu este posibilă chiar dacă pentru Microfon standby ați selectat **Pornit**.

*4 Cu excepția funcției "Mod altitudine mare".

Meniul Rețea (numai pentru EB-826W/825/85/84)

Dacă pentru **Protecție rețea** ați selectat opțiunea **Pornit** în **Protejat de parolă**, pe ecran este afișat un mesaj și parametrii nu vor putea fi modificați. Puteți face modificări numai după ce pentru **Protecție rețea** ați selectat **Oprit**. [☞ p.30](#)



| Submeniu | Funcție |
|-------------------------|---|
| Informații despre rețea | <p>Puteți confirma starea parametrilor pentru fiecare rețea.</p> |
| Către Config. Rețea | <p>Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor Rețea.</p> <p>Meniul Principal, meniul LAN fără fir, meniul Securitate, meniul LANprin cablu, meniul Poștă, meniul Altele, meniul Reset, meniul Setare terminată</p> |



Prin utilizarea browserului web al Calculator conectat la proiector într-o rețea, puteți defini funcțiile și controla proiectorul. Această funcție se numește Control web. Puteți introduce cu ușurință mesaje text folosind o tastatură pentru a efectua setările pentru funcția Control web, cum ar fi setările de Securitate. [☞ Ghidul de funcționare al proiectorului "Schimbarea Setărilor cu Ajutorul unui Browser Web \(Control Web\)"](#)

Observații privind utilizarea meniului Rețea

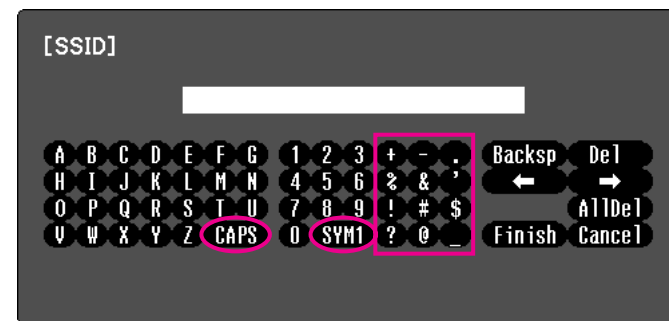
Selecția din meniul superior și din submeniuri și modificarea elementelor selectate sunt similare operațiilor din Meniul de configurare. Când ați terminat, din meniul **Setare terminată** trebuie să selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anul.** Dacă ați selectat **Da** sau **Nu**, veți reveni în Meniul de configurare.



Da: salvează setările și iese din meniul de Rețea.
Nu: nu salvează setările și iese din meniul Rețea.
Anula.: continuă afișarea meniului Rețea.

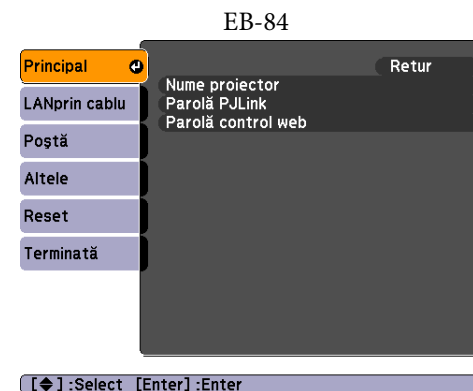
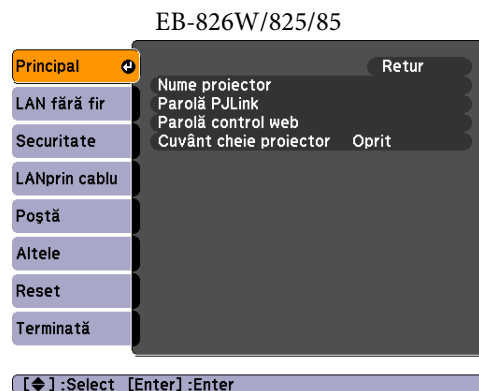
Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea unor caractere alfanumerice în timpul instalării. În acest caz, este afișată următoarea tastatură virtuală. Utilizați butoanele [↶][↷][↵][↶] de pe Telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↵] și butoanele [↶] de pe Panou de comandă pentru a muta cursorul pe tasta dorită și apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a introduce caracterul alfanumeric. Introduceți cifrele ținând apăsat butonul [Num] de pe Telecomandă și apăsând butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați butonul [Finish] de pe tastatură pentru a confirma valorile introduse. Apăsați butonul [Cancel] de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.



La fiecare selecție a tastei [CAPS], se face comutarea și modificarea între literele scrise cu majusculă și cele cu minusculă.
La fiecare selecție a tastei [SYM1/2], se face comutarea și modificarea tastelor cu simboluri pentru selecția cuprinsă în cadru.

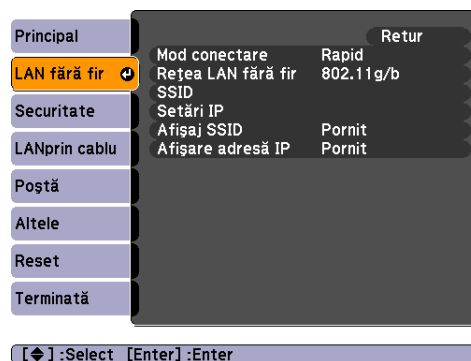
Meniul Principal



| Submeniu | Funcție |
|---|---|
| Nume proiector | Afișează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o Rețea. Pentru editare, puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice a câte 1 bait. |
| Parolă PJLink | Stabiliți o Parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului cu ajutorul programului software compatibil cu PJLink. ➡ p.94 Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait. |
| Parolă control web | Definiți o parolă care va fi utilizată la definirea parametrilor și la controlul proiectorului folosind Control web. Puteți introduce maximum 8 caractere alfanumerice a câte 1 bait. Control web este o funcție a Calculator care vă permite să configurați și să controlați proiectorul folosind un browser web de la un Calculator conectat la o Rețea. ➡ Ghidul de funcționare al proiectorului "Schimbarea Setărilor cu Ajutorul unui Browser Web (Control Web)" |
| Cuvânt cheie proiector (numai pentru EB-826W/825/85) | Când pentru acest parametru ați selectat Pornit , trebuie să introduceți Cuvânt cheie când încercați să conectați proiectorul la un Calculator dintr-o Rețea. Ca urmare, EMP NS Connection poate împiedica întreruperea prezentărilor prin conexiuni neprogramate de la un Calculator în timpul proiecțiilor. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe Pornit . ➡ Ghidul de funcționare al proiectorului "Conectarea la un Proiector într-o Rețea și Realizarea Proiecțiilor" |

Meniul LAN fără fir (numai pentru EB-826W/825/85)

Aceste setări sunt activate numai dacă este instalată o unitate de rețea fără fir.

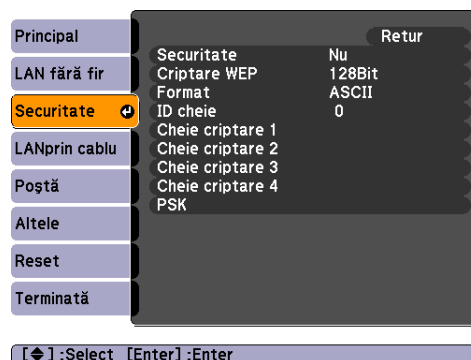


| Submeniu | Funcție |
|---------------------------|--|
| Mod conectare | Utilizați programul EMP NS Connection pentru a defini modul în care Calculator se va conecta la proiector. Selectați Modul Conectare rapidă când doriți să realizați o conexiune rapidă fără fir. Selectați Modul Conectare avansată când doriți să conectați la un sistem de rețea prin intermediul unui punct de acces. |
| Rețea LAN fără fir | Pentru configurarea Sistem rețea locală fără fir. |
| SSID ➤ | Introduceți un SSID. Dacă ați primit o valoare SSID pentru sistemul rețelei LAN fără fir în care se află proiectorul, introduceți valoarea SSID. Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait. |
| Setări IP | Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese. DHCP ➤: selectați (Pornit/Oprit) dacă doriți să utilizați sau nu un server DHCP. Dacă selectați opțiunea Pornit , nu puteți defini nicio adresă. Adresă IP ➤: puteți introduce Adresă IP alocată proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255) Mască subrețea ➤: puteți introduce Mască subrețea a proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255 Adresă Gateway ➤: puteți introduce Adresă IP a porții gateway a proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese ale porții Gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255) |

| Submeniu | Funcție |
|--------------------------|--|
| Afișaj SSID | Pentru a preveni afișarea identicatorului SSID în fereastra cu informații despre rețea sau în meniul rețelei și pe ecranul de standby al LAN, selectați pentru acest parametru opțiunea Oprit . |
| Afișare adresă IP | Pentru a preveni afișarea Adresă IP în fereastra cu informații despre rețea sau în meniul rețelei și pe ecranul de standby al LAN, selectați pentru acest parametru opțiunea Oprit . |

Meniul de securitate (numai pentru EB-826W/825/85)

Aceste setări sunt activate numai dacă este instalată o unitate de rețea fără fir.



| Submeniu | Funcție |
|-------------------|---|
| Securitate | <p>Selectați din listă unul din tipurile de securitate.</p> <p>Atunci când configurați parametrii de Securitate, urmați instrucțiunile administratorului rețelei pe care doriți să o accesați. Dacă folosiți modul Conectare avansată, este important să definiți parametrii de securitate.</p> <p>WEP: datele sunt criptate cu o cheie de cod (cheie WEP).</p> <p>Acest mecanism împiedică comunicațiile, dacă cheile criptate pentru punctul de acces și pentru proiector nu corespund.</p> <p>WPA/WPA2: acesta este un standard de criptare care îmbunătățește securitatea, un punct vulnerabil al criptării WEP. Cu toate că există mai multe tipuri de metode de criptare WPA, acest proiector utilizează metodele "TKIP" și "AES".</p> <p>WPA mai include și funcții de autentificare a utilizatorului. Autentificarea WPA permite două metode: utilizarea unui server de autentificare sau autentificarea între un calculator și un punct de acces fără server. Acest proiector permite cea de-a doua metodă, fără server.</p> |


La selectarea opțiunii WEP

Puteți defini următoarele elemente.

| Submeniu | Funcție |
|--|--|
| Criptare WEP | Puteți seta criptarea pentru Criptare WEP. 128bit utilizează criptare pe 128 (104) biți 64bit utilizează criptare pe 64 (40) de biți |
| Format | Puteți defini metoda de introducere pentru cheia de Criptare WEP. ASCII introducere text. HEX : introducere text folosind caractere HEX (hexadecimal). |
| ID cheie | Selectează cheia de identificare a Criptare WEP. |
| Cheie criptare 1 Cheie criptare 2 Cheie criptare 3 Cheie criptare 4 | Puteți introduce cheia pentru Criptare WEP. Introduceți cheia în caractere de un bait urmând instrucțiunile primite de la administratorul rețelei din care face parte proiectorul. Tipul de caracter și numărul care pot fi introduse diferă în funcție de setările Criptare WEP și Format . Dacă numărul de caractere introdus este mai mic sau mai mare decât cel necesar, conectarea nu se poate realiza. 128bit - ASCII : caractere alfanumerice de un bait, 13 caractere. 64bit - ASCII : caractere alfanumerice de un bait, 5 caractere. 128bit - HEX : 0 - 9 și A - F, 26 caractere 64bit - HEX : 0 - 9 și A - F, 10 caractere |

La selectarea WPA-PSK (TKIP) sau WPA2-PSK (AES)

Puteți defini următoarele elemente.


| Submeniu | Funcție |
|------------|--|
| PSK | puteți introduce o PreSharedKey (cheie criptată) în caractere alfanumerice pe un bait. Introduceți minimum 8 și maximum 63 caractere. Dacă ați introdus cheia PreSharedKey și ați apăsă butonul [Enter], valoarea este introdusă și afișată ca un asterisc (*). Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în Meniul de configurare. Atunci când efectuați setările din funcția Control web, puteți introduce peste 32 de caractere.  Ghidul de funcționare al proiectorului "Schimbarea Setărilor cu Ajutorul unui Browser Web (Control Web)" |

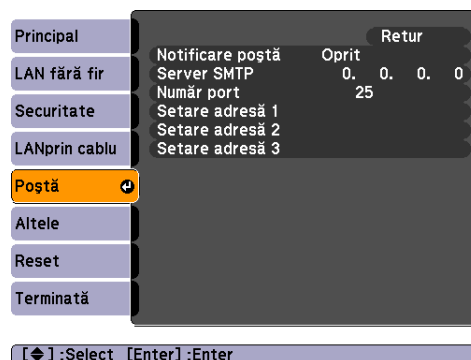
Meniul LANprin cablu



| Submeniu | Funcție |
|--------------------------------|---|
| Configurarea adresei IP | <p>Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese.</p> <p><u>DHCP</u>▶▶: select (Pornit/Oprit) pentru a utiliza sau nu serverul DHCP. Dacă selectați opțiunea Pornit, nu puteți defini nicio adresă.</p> <p><u>Adresă IP</u>▶▶: puteți introduce Adresă 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.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255)</p> <p><u>Mască subrețea</u>▶▶: puteți introduce Mască 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.</p> <p>0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Adresă Gateway</u>▶▶: puteți introduce Adresă IP a porții gateway a proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese ale porții Gateway.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255)</p> |
| Afișare adresă IP | <p>Pentru a preveni afișarea Adresă IP în fereastra cu informații despre rețea sau în meniul rețelei și pe ecranul de standby al LAN, selectați pentru acest parametru opțiunea Oprit.</p> |

Meniul Poștă

Când este setată această opțiune, primiți o notificare prin e-mail dacă apare vreo problemă sau vreun avertisment privind proiectorul. Pentru informații privind conținutul Poștă trimis, consultați "[Problemă de Citire - Funcția Notificare Poștă \(Numai Pentru EB-826W/825/85/84\)](#)"  p.91



| Submeniu | Funcție |
|--|--|
| Notificare poștă | Puteți opta pentru a fi anunțat prin e-mail (Pornit) sau nu (Oprit). |
| Server SMTP | Puteți introduce <u>Adresă IP</u> a Server SMTP al proiectorului. 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, 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255) |
| Număr port | Puteți introduce Număr port Server SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65535. |
| Setare adresă 1 Setare adresă 2 Setare adresă 3 | Introduceți Adresă e-mail și conținutul mesajului prin care veți fi anunțat de producerea unei anomalii sau a unui eveniment la proiector. Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte 1 bait în câmpul pentru Adresă e-mail. Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți anunțat prin e-mail. De asemenea, puteți modifica fiecare adresă e-mail. |

Meniul Altele

EB-826W/825/85

| | |
|---------------|----------------------------------|
| Principal | Retur |
| LAN fără fir | Trap IP Adresă 1 0. 0. 0. 0 |
| Securitate | Trap IP Adresă 2 0. 0. 0. 0 |
| LANprin cablu | Gateway prioritar LAN prin cablu |
| Postă | AMX Device Discovery Oprit |
| Altele | |
| Reset | |
| Terminată | |

[↵] :Select [Enter] :Enter

EB-84

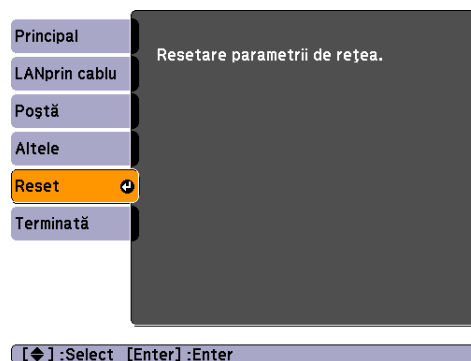
| | |
|---------------|-----------------------------|
| Principal | Retur |
| LANprin cablu | Trap IP Adresă 1 0. 0. 0. 0 |
| Postă | Trap IP Adresă 2 0. 0. 0. 0 |
| Altele | AMX Device Discovery Oprit |
| Reset | |
| Terminată | |

[↵] :Select [Enter] :Enter

| Submeniu | Funcție |
|--|---|
| Trap IP Adresă 1 Trap IP Adresă 2 | <p>Puteți să înregistrați cel mult două destinații de notificare pentru acoperirea SNMP.</p> <p>Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei.</p> <p>Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP.</p> <p>127.x.x.x, 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p> <p>Pentru a utiliza meniul SNMP la monitorizarea proiecteurului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.</p> |
| Poartă gateway prioritară (numai pentru EB-826W/825/85) | <p>Pentru poarta gateway prioritară, selectați cu fir sau fără fir.</p> |
| AMX Device Discovery | <p>Când proiectorul este conectat la o rețea, selectați opțiunea Oprit pentru a permite detectarea proiecteurului de către AMX Device Discovery.</p> <p>Selectați Oprit dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat cu un dispozitiv de control de la AMX sau AMX Device Discovery.</p> |

Meniul Reset

Resetarea tuturor parametrilor de Rețea.



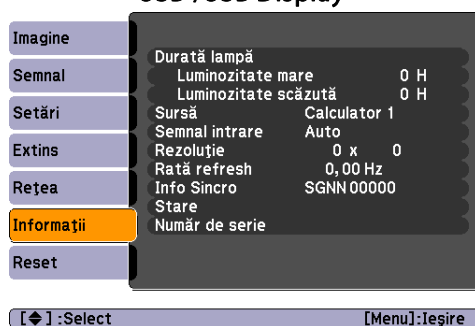
| Submeniu | Funcție |
|--------------------------------------|--|
| Resetare parametrii de rețea. | Pentru a reseta toate Setări rețea, selectați Da . După ce Reset toate setările, este afișat meniul Principal . |

Meniul Informații (numai afișare)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiecteurului. Elementele care pot fi afișate diferă în funcție de sursa și de semnalul curent de imagine proiectat așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. În funcție de modelul utilizat, anumite surse nu sunt suportate.

☞ p.17

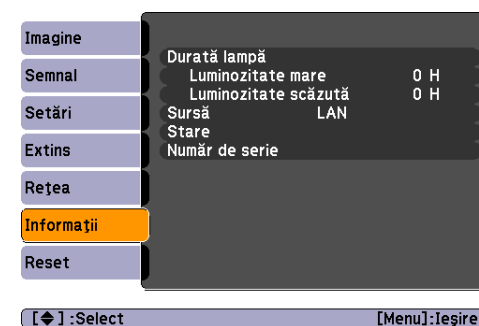
Semnal de la calculator/Video pe componente▶▶/ USB /USB Display



Video compozit▶▶/S-video▶▶



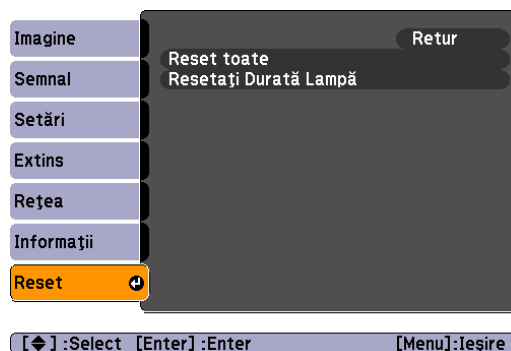
LAN



| Submeniu | Funcție |
|-----------------------|--|
| Durată lampă | Puteți afișa numărul total al orelor de funcționare a Lampă*. Când timpul de alarmare a lămpii a fost atins, caracterele vor fi afișate cu culoare galbenă. |
| Sursă | Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția. |
| Semnal intrare | Puteți afișa conținutul Semnal intrare definit în meniul Semnal în funcție de Sursă . |
| Rezoluție | Puteți afișa Rezoluție. |
| Semnal video | Puteți afișa conținutul Semnal video definit în meniul Semnal . |
| Rată refresh▶▶ | Puteți afișa Rată refresh. |
| Info Sincro | Puteți afișa Informații despre semnalul de imagine. Acele informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică. |
| Stare | Acest meniu conține Informații despre erorile survenite în proiector. Acele informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică. |
| Număr de serie | Afișează numărul de serie al proiecteurului. |

* Timpul de funcționare cumulat este afișat ca "0H" pentru primele 10 ore de funcționare. Peste 10 ore este afișat ca "10H", "11H" șamd.

Meniul Reset



| Submeniu | Funcție |
|------------------------------|---|
| Reset toate | Puteți reseta toate elementele din Meniul de configurare la valorile inițiale. Următoarele elemente nu sunt reinițializate la valorile inițiale: Semnal intrare , Logo utilizator , toate elementele pentru meniurile Rețea , Durată lampă și Limbă . |
| Resetați Durată Lampă | Puteți anula totalul Durată lampă și să reveniți la valoarea "0H". Resetați această valoare la înlocuirea Lampă. |



Depanarea

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

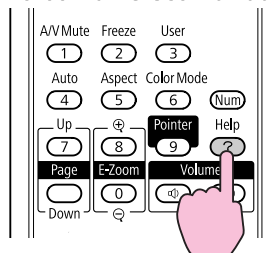
Dacă apare vreo problemă cu proiectorul, puteți afișa ecranul de ajutor prin apăsarea butonului [Help]. Puteți rezolva problemele răspunzând la întrebări.

Procedură

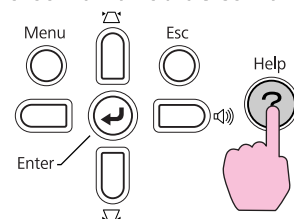
1 Apăsați butonul [Help].

Este afișat ecranul de Help.

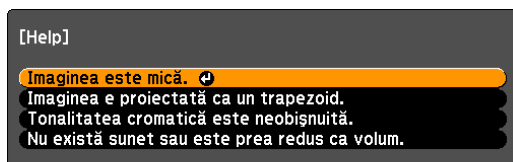
Folosind Telecomandă



Folosind Panou de comandă

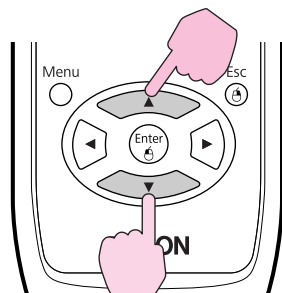


2 Selectați o opțiune din meniu.

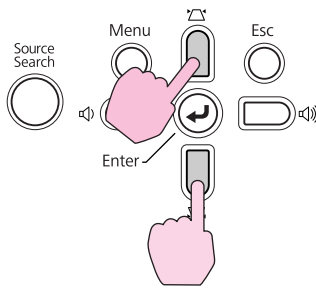


[↔] :Select [Enter] :Enter [Help] :Ieșire

Folosind Telecomandă

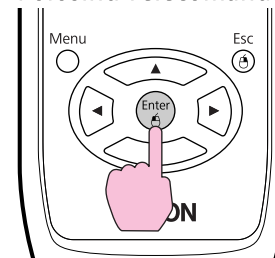


Folosind Panou de comandă

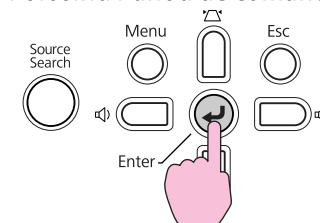


3 Confirmați selecția.

Folosind Telecomandă



Folosind Panou de comandă



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

Imaginea este mică.

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

[Esc] :Retur

[Help] :Ieșire

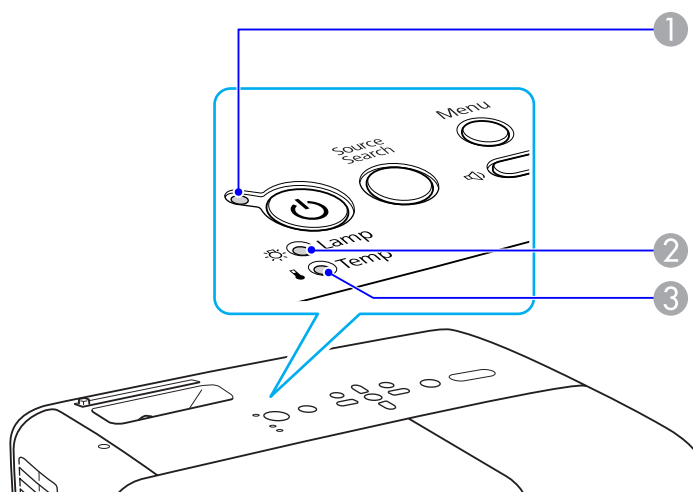


Dacă în meniul Ajutor nu ați găsit o soluție pentru problema dumneavoastră, consultați paragraful "Rezolvarea Problemelor" p.56.

Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea Indicatoare" de mai jos. Dacă indicatoarele nu vă arată clar care ar putea fi problema, consultați paragraful "Când Indicatoare nu vă pot ajuta". ➡ [p.59](#)

Citirea Indicatoare

Proiectorul este dotat cu următoarele trei indicatoare care indică starea de funcționare a proiectorului.



① Indică starea de funcționare.



Starea de standby

Când butonul [⏻] este apăsat în această stare, proiecția pornește.



Are loc pregătirea monitorizării rețelei sau operația de răcire

Butoanele sunt dezactivate în timp ce indicatorul luminează intermitent.



Încălzire


Încălzirea durează circa 30 de secunde. După ce etapa de încălzire s-a încheiat, indicatorul nu va mai lumina intermitent.



Proiecție

































② Indică starea Lampă de proiecție.











③ Indică starea temperaturii interne.

Consultați următorul tabel pentru a vedea ce reprezintă fiecare indicator și cum puteți remedia problema pe care acestea o indică.
Dacă toate indicatoarele sunt dezactivate, verificați dacă este conectat corect cablul de alimentare și dacă aparatul este alimentat corect.
Uneori, când cablul de alimentare este deconectat, indicatorul  rămâne aprins pentru o scurtă perioadă de timp, dar acesta nu este un defect.

Indicator este aprins sau luminează intermitent și are culoarea roșu















 : Aprins  : Intermitent:  : Închis

| Stare | Cauză | Rezolvare sau stare |
|---|---|---|
|       | Eroare internă | Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson |
|       | Eroare ventilator Eroare de senzor | Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson |
|       | Eroare temp înaltă (supraîncălzirea) | <p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în modul veghe; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificați dacă Filtru de aer și Gură de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. Dacă Filtru de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit.  p.68, p.73 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul Mod altitudine mare opțiunea Pornit.  p.40</p> |
|       | Eroare lampă Eșec lampă Capac lampă deschis | <p>Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Scoateți Lampă și verificați dacă este spartă.  p.70 Curățați Filtru de aer.  p.68 <p>Dacă lampa nu este spartă: reintroduceți Lampă și deschideți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: înlocuiți Lampă cu o lampă nouă și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> |


| Stare | Cauză | Rezolvare sau stare |
|---|---|---|
| | | <p>Dacă lampa este spartă: înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare. Dacă înlocuiți dumneavoastră lampa, fiți atenți la cioburile de sticlă (nu puteți continua proiecția dacă nu înlocuiți Lampă).  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Verificați dacă ați instalat corect capacul lămpii și lampa.  p.70</p> <p>Dacă lampa și capacul lămpii nu sunt montate corect, lampa nu se va aprinde.</p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul Mod altitudine mare opțiunea Pornit.  p.40</p> |
|       | Eroare iris automat Eroare alimentare (echilibrare) | <p>Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> |

Indicator este aprins sau luminează intermitent și are culoarea portocaliu

 : Aprins  : Intermitent  : Închis  : Variaza în funcție de starea proiectorului

| Stare | Cauză | Rezolvare sau stare |
|---|----------------------|---|
|       | Avertism temp înaltă | <p>(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă Filtru de aer și Gură de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă Filtru de aer este îmbăcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit.  p.68, p.73 |
|       | Înlocuiți lampa | <p>Înlocuiți Lampă cu una nouă.  p.70</p> <p>Dacă veți continua să folosiți Lampă și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți Lampă cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.</p> |













- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați paragraful "Când Indicatoare nu vă pot Ajuta" [p.59](#).
- Dacă eroarea nu este indicată în acest tabel, întrerupeți utilizarea proiectorului, scoateți cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Când Indicatoare nu vă pot Ajuta

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






Probleme cu imaginile

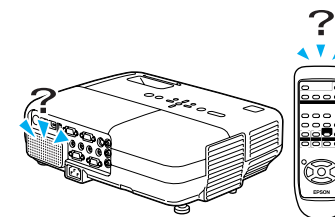
- "Imaginile nu apar"  p.60
Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră, zona de proiecție este complet albastră etc.
- "Imaginile animate nu sunt afișate"  p.60
Imaginile animate proiectate de pe un Calculator apar negre și nu este proiectat nimic.
- "Proiecția se oprește automat"  p.60
- "Este afișat mesajul "Nu e acceptat."."  p.61
- "Este afișat mesajul "Fără semnal."."  p.61
- "Imaginile sunt neclare sau nefocalizate"  p.61
- "În imagini apar interferențe sau distorsiuni"  p.62
Apar probleme, precum interferențele, distorsiunile sau defecte tip șah (repetarea unui model tablă de șah).
- "Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit"  p.62
Numai o parte din imagine este afișată sau raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect etc.
- "Culorile din imagine nu sunt corecte"  p.63
Întreaga imagine apare în tonuri de mov sau de verde, imaginile sunt alb-negru, culorile sunt lipsite de strălucire șamd...(Monitoarele de Calculator și ecranele LCD au performanțe diferite de reproducere a culorilor, deci culorile proiectate folosind proiectorul și culorile de pe un monitor nu sunt întotdeauna la fel, dar aceasta nu este o problemă tehnică.)
- "Imaginile sunt închise"  p.63

Probleme la pornirea proiecției

- "Nu este alimentat"  p.64

Alte probleme

- "Sunetul nu se aude sau este slab"  p.64
- "Nu se aude nici un sunet de la microfon"  p.64
- "Telecomandă nu funcționează"  p.65
- "Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri"  p.65
- "Poștă nu a fost primit chiar dacă la proiector a apărut o problemă (EB-826W/825/85)"  p.65



Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

| Verificare | Rezolvare |
|--|---|
| Ați apăsăat pe butonul [⏻]? | Apăsăți butonul [⏻] pentru a porni aparatul. |
| Indicatoarele sunt dezactivate? | Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul nu este alimentat corect. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. 🖱 <i>Ghidul de pornire rapidă</i> Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect. |
| A/V Mute este activat? | Apăsăți pe butonul [A/V Mute] de la Telecomandă pentru a anula A/V Mute. 🖱 p.20 |
| Mânerul cursorului A/V mute este închis? | Deschideți Mânerul cursorului A/V mute. 🖱 p.9 |
| Parametrii Meniul de configurare sunt definiți corect? | Reinițializați toți parametrii folosind funcția Reset toate. 🖱 Meniul Reset - Reset toate p.53 |
| Imaginea proiectată este complet neagră? Numai atunci când se proiectează imagini din calculator | Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre. |
| Formatul semnalului de imagine este setat corect? Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video | Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱 Meniul Semnal - Semnal video p.37 |

Imaginile animate nu sunt afișate

| Verificare | Rezolvare |
|---|---|
| Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat | Schimbați semnalul imagine pentru a fi transmis numai extern. 🖱 Verificați documentația Calculator. |

Proiecția se oprește automat

| Verificare | Rezolvare |
|------------------------------------|--|
| Mod inactivare este Pornit? | Apăsăți butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare , selectați opțiunea Oprit . 🖱 Meniul Extins - Funcționare - Mod inactivare p.40 |

Este afișat mesajul "Nu e acceptat.".

| Verificare | Rezolvare |
|--|---|
| Formatul semnalului de imagine este setat corect? Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video | Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱️ Meniul Semnal - Semnal video p.37 |
| Rezoluție și Rată refresh a semnalului de imagine corespund modului? Numai atunci când se proiectează imagini din calculator | Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați Rezoluție și Rată refresh a semnalului de imagine provenit de la un Calculator. 🖱️ "Standarde de Ecran" p.95 |

Este afișat mesajul "Fără semnal.".






| Verificare | Rezolvare |
|--|--|
| Cablurile sunt conectate corect? | Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| Portul de intrare este selectat corect? | Schimbați imaginea apăsând butonul [Source Search] de la Telecomandă sau de pe Panou de comandă. 🖱️ p.17 |
| Ați deschis Calculator sau aparatul video sursă? | Deschideți echipamentele. |
| Semnalul de imagine este transmis către proiector? Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat | Dacă semnalul de imagine este transmis numai către monitorul LCD al calculatorului sau către monitorul auxiliar, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire atât către o destinație externă, cât și către monitor. La anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar. 🖱️ În documentația calculatorului, în paragraful cu titlul "Ieșire externă" sau "Conectarea unui monitor extern". Dacă realizați conexiunea în timp ce proiectorul și Calculator sunt deja în funcțiune, tasta funcțională [Fn] care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă s-ar putea să nu funcționeze. Opriți Calculator și proiectorul și apoi reporniți-le. |

Imaginile sunt neclare sau nefocalizate




| Verificare | Rezolvare |
|---|---|
| Focalizarea este reglată corect? | Rotiți Inel de focalizare pentru a regla focalizarea. 🖱️ <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| Proiectorul este așezat la distanța corectă? | Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiecție? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. 🖱️ p.80 |
| Valoarea de reglare a Corecție Trapez este prea mare? | Micșorați unghiul de proiecție pentru a reduce corecția distorsiunilor trapezoidale. 🖱️ <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |




| 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 pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară. |

În imagini apar interferențe sau distorsiuni



| Verificare | Rezolvare |
|---|---|
| Formatul semnalului de imagine este setat corect? Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video | Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul Semnal - Semnal video p.37 |
| Cablurile sunt conectate corect? | Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| Folosiți un cablu prelungitor? | Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți. |
| Este selectată rezoluția corectă? Numai atunci când se proiectează imagini din calculator | Setați Calculator astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  "Standarde de Ecran" p.95  Documentația Calculator |
| Parametrii "Sincro." și "Urmărire" sunt reglați corect? Numai atunci când se proiectează imagini din calculator | Apăsați pe butonul [Auto] de la Telecomandă sau pe butonul [Enter] de pe Panou de comandă pentru a efectua automat reglarea. Dacă imaginile nu sunt ajustate corect, puteți face ajustări folosind Sincro. și Urmărire din Meniul de configurare.  Meniul Semnal - Urmărire, Sincro. p.37 |

Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit






| Verificare | Rezolvare |
|---|--|
| Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? Numai atunci când se proiectează imagini din calculator | Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul Semnal - Rezoluție p.37 |
| Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom? | Apăsați butonul [Return] de pe Telecomandă pentru a anula funcția E-Zoom.  p.27 |
| Parametrul Poziție este reglat corect? | Apăsați pe butonul [Auto] de la Telecomandă sau pe butonul [Enter] de pe Panou de comandă pentru a efectua automat reglarea imaginii proiectate. Dacă imaginile nu sunt corect reglate după folosirea reglării automate, puteți face alte reglări folosind Poziție din Meniul de configurare. Pe lângă semnalele imagine provenite de la un calculator, în timpul efectuării proiecției puteți regla alte semnale prin reglarea parametrului Poziție din Meniul de configurare.  Meniul Semnal - Poziție p.37 |

| Verificare | Rezolvare |
|---|--|
| <p>Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare?</p> <p>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</p> | <p>Dacă afișajul dual este activat în fereastra afișare proprietăți Calculator din panoul de control, numai aproximativ o jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului este proiectată. pentru a afișa toată imaginea, dezactivați afișarea duală.  Documentația driverului video al Calculator</p> |
| <p>Este selectată rezoluția corectă?</p> <p>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</p> | <p>Setați Calculator astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.</p> <p> "Standarde de Ecran" p.95  Documentația Calculator</p> |

Culorile din imagine nu sunt corecte

| Verificare | Rezolvare |
|---|---|
| <p>Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?</p> | <p>Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.</p> <p>Dacă imaginea provine de la un aparat conectat la portul de intrare al calculatorului  meniul Semnal - Semnal intrare p.37</p> <p>Dacă imaginea provine de la un aparat conectat la portul Video sau S-video  Meniul Semnal - Semnal video p.37</p> |
| <p>Strălucire imaginii a fost reglată corect?</p> | <p>Reglați parametrul Strălucire din Meniul de configurare.  Meniul Imagine - Strălucire p.36</p> |
| <p>Cablurile sunt conectate corect?</p> | <p>Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i></p> |
| <p>Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?</p> | <p>Reglați setările pentru Contrast din Meniul de configurare.  Meniul Imagine - Contrast p.36</p> |
| <p>Ajustarea culorilor este reglată corect?</p> | <p>Reglați setările pentru Ajustarea culorilor din Meniul de configurare.  Meniul Imagine - Ajustarea culorilor p.36</p> |
| <p>Saturare culoare și Tentă sunt reglate corect?</p> <p>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</p> | <p>Reglați setările parametrilor Saturare culoare și Tentă din Meniul de configurare.  Meniul Imagine - Saturare culoare, Tentă p.36</p> |

Imaginile sunt închise

| Verificare | Rezolvare |
|---|---|
| <p>Strălucire imaginii a fost reglată corect?</p> | <p>Reglați parametrii Strălucire și Control Strălucire din Meniul de configurare.</p> <p> Meniul Imagine - Strălucire p.36  Meniul Setări - Control Strălucire p.38</p> |
| <p>Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?</p> | <p>Reglați setările pentru Contrast din Meniul de configurare.</p> <p> Meniul Imagine - Contrast p.36</p> |
| <p>Lampă trebuie înlocuită?</p> | <p>Termenul de înlocuire a Lampă se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți Lampă cu una nouă.  p.70</p> |

Probleme la pornirea proiecției

Nu este alimentat

| Verificare | Rezolvare |
|---|--|
| Ați apăsător pe butonul [⏻]? | Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul. |
| Indicatoarele sunt dezactivate? | Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul nu este alimentat corect. Deconectați și reconectați cablul de alimentare. 🖱 <i>Ghidul de pornire rapidă</i> Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect. |
| Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins? | Probabil că în cablu este un contact defect sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat, întrerupeți utilizarea proiecteurului, scoateți cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică. 🖱 <i>Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</i> |
| Funcția Blocare funcționare din panoul de comandă este setată la Blocare completă ? | Apăsător butonul [⏻] de pe Telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați parametrul Blocare funcționare , selectați opțiunea Oprit . 🖱 Meniul Setări - Blocare funcționare p.32 |
| Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii? | Verificați Receptor dist. din Meniul de configurare. 🖱 Meniul Setări - Receptor dist. p.38 |


Alte probleme

Sunetul nu se aude sau este slab






| Verificare | Rezolvare |
|---|---|
| Sursa audio este conectată corect? | Deconectați cablul de la portul de intrare Audio-L/R și apoi reconectați-l. |
| Volumul este reglat la valoarea minimă? | Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. 🖱 p.38 🖱 <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| A/V Mute este activat? | Apăsător pe butonul [A/V Mute] de la Telecomandă pentru a anula A/V Mute. 🖱 p.20 |
| Specificația cablului audio este "fără rezistență"? | Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "fără rezistență". |

Nu se aude nici un sunet de la microfon

| Verificare | Rezolvare |
|----------------------------------|---|
| Microfonul este conectat corect? | Deconectați cablul din portul de intrare al microfonului și apoi reconectați-l. |

| Verificare | Rezolvare |
|-------------------------------------|---|
| Volumul microfonului este prea mic? | Reglați volumul microfonului astfel încât sunetul să poată fi auzit.  Meniul Setări - Volum intrare mic. p.38 |




Telecomandă nu funcționează

| Verificare | Rezolvare |
|--|--|
| Zona de emisie a Telecomandă este orientată către Receptor telecomandă aflat pe proiector când este acționată? | Îndreptați telecomanda către Receptor dist. Distanța de funcționare  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| Telecomanda se află prea departe de proiector? | Distanța până la care telecomanda funcționează este de aproximativ 6 m.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> |
| Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre Receptor dist.? | Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe Receptor dist. Sau selectați pentru receptorul telecomenzii opțiunea Oprit din Receptor dist. din Meniul de configurare.  Meniul Setări - Receptor dist. p.38 |
| Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist.? | Verificați Receptor dist. din Meniul de configurare.  Meniul Setări - Receptor dist. p.38 |
| 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.  p.69 |

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

| Verificare | Rezolvare |
|---|--|
| Schimbarea parametrilor pentru Limbă . | Reglați setările pentru Limbă din Meniul de configurare.  p.40 |

Poștă nu a fost primit chiar dacă la proiector a apărut o problemă (EB-826W/825/85)

| Verificare | Rezolvare |
|---|---|
| Pentru Mod standby este selectată opțiunea Comunicare act.? | Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, selectați Comunicare act. din Mod standby din Meniul de configurare.  Meniul Extins - Mod standby p.40 |
| S-a produs o anomalie fatală și proiectorul s-a oprit brusc? | Când proiectorul se oprește brusc, mesajul de e-mail nu poate fi trimis. Dacă starea anormală se menține, contactați reprezentantul local sau adresa cea mai apropiată din Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson |
| Proiectorul este conectat la sursa de curent? | Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect. |
| Funcția Notificare poștă este setată corect în Meniul de configurare? | Notificările Poștă ale problemelor se trimit în conformitate cu parametrii definiți pentru Poștă în Meniul de configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect.  Meniul Rețea - Meniul Poștă p.49 |



Apendice

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

Proiectorul suportă următoarele patru metode de proiecție. Instalați-l în conformitate cu condițiile din spațiul de instalare.



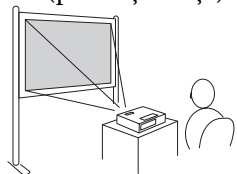
Avertisment

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

Atenție

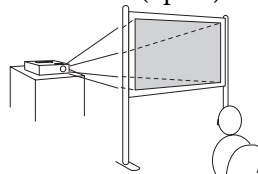
Nu folosiți proiectorul dacă acesta este așezat pe una din părțile laterale. În acest caz proiectorul se poate defecta.

- Proiectați imaginile din fața ecranului. (proiecție Față)

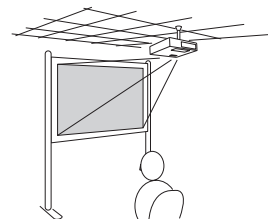


- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față/Plafon)

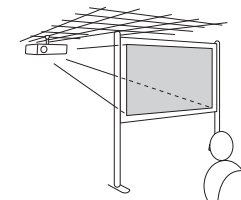
- Proiectarea imaginilor din spatele ecran transluclid. (Spate)



- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din spatele unui



ecran transluclid. (proiecție Spate/Plafon)



- Pentru Suport suspendare pe tavan a proiectoarei aveți nevoie de un suport pentru suspendarea proiectoarei.
☛ p.76
- Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe Telecomandă pentru circa 5 secunde astfel.
Față ↔ Față/Plafon
Definiți **Spate** sau **Spate/Plafon** din Meniul de configurare.
☛ p.40

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

Curățarea Suprafeței Proiectorului

Curățarea suprafeței proiectorului se face prin ștergerea cu o cârpă moale. Dacă proiectorul este foarte murdar, înmuiți cârpa într-o soluție slabă de detergent neutru și apoi stoarceți bine cârpa înainte de a o folosi pentru a șterge suprafața proiectorului.

Atenție

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

Curățarea Lentilelor

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

Atenție

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

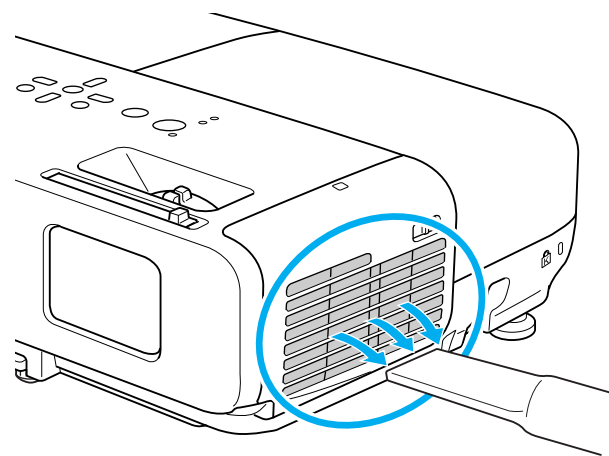
Curățarea Filtru de aer

Curățați Filtru de aer și Gură de ventilare când acest mesaj este afișat.

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

Atenție

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




- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți Filtru de aer cu unul nou.
👉 p.73
- Este recomandat să curățați aceste piese cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.

În această secțiune este explicat modul în care trebuie să înlocuiți bateriile Telecomandă, Lampă și Filtru de aer.

Înlocuirea Bateriilor Telecomandă

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

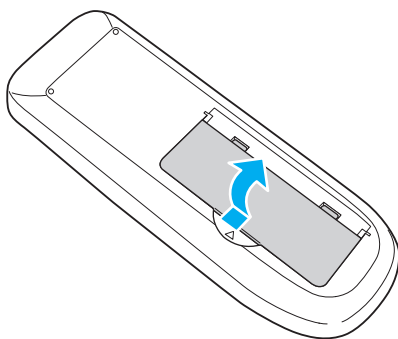
Atenție

Citiți cu atenție Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță înainte de a înlocui bateriile.  Instrucțiuni de securitate a muncii

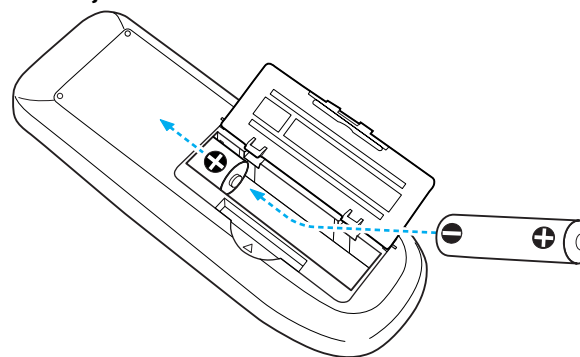
Procedură

1 Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

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



2 Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.

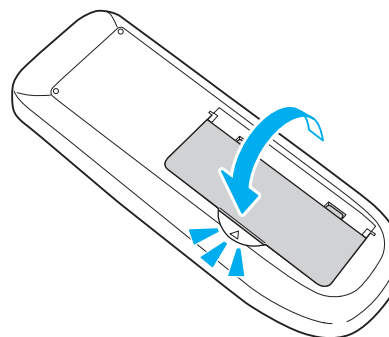


Atenție

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

3 Așezați capacul de la compartimentul pentru baterii.

Apăsați pe capac până când acesta se închide.

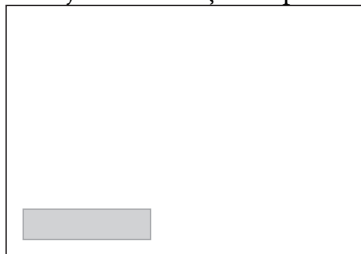


Înlocuirea Lampă

Perioada de înlocuire a Lampă

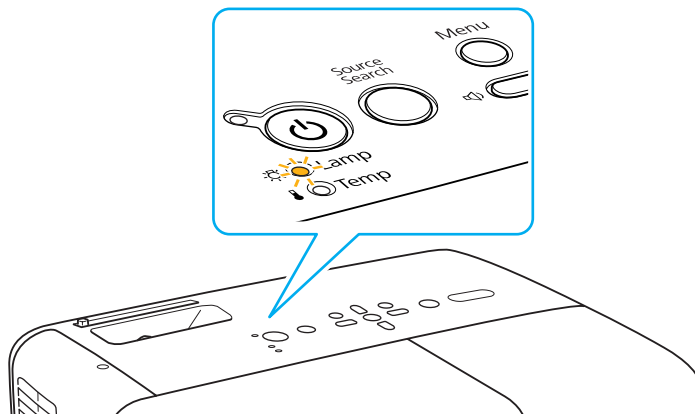
Lampă trebuie înlocuită când:

- Mesajul "Înlocuiți lampa." este afișat la pornirea proiecției.



Este afișat un mesaj.

- Indicatorul Lampă are culoarea portocaliu și luminează intermitent.



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

Atenție

- Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după trecerea unei anumite perioade de timp, pentru a păstra strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate. [p.38](#)
- Când este utilizat continuu cu **Luminozitate mare**: circa 5000 de ore
Când este utilizat continuu cu **Luminozitate scăzută**: circa 6000 de ore
- Dacă veți continua să folosiți Lampă și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a Lampă, înlocuiți Lampă cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- În funcție de caracteristicile Lampă și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.

Cum se înlocuiește Lampă

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



Avertisment

- Când înlocuiți Lampă deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca Lampă să fie spartă. Dacă înlocuiți Lampă unui proiector montat pe tavan, veți presupune întotdeauna că Lampă este spartă și veți sta în laterala capacului Capac lampă, nu sub acesta. Scoateți ușor capacul Capac lampă.
- Nu dezamblați sau modificați Lampă. Dacă instalați și utilizați o Lampă modificată sau reasamblată în proiector, aceasta poate produce incendii, electrocutare sau accidente.



Atenție

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

Procedură

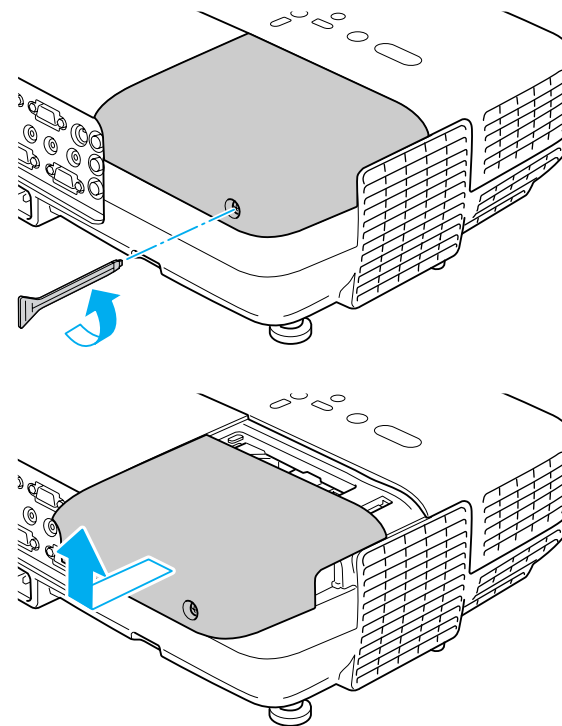
1

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

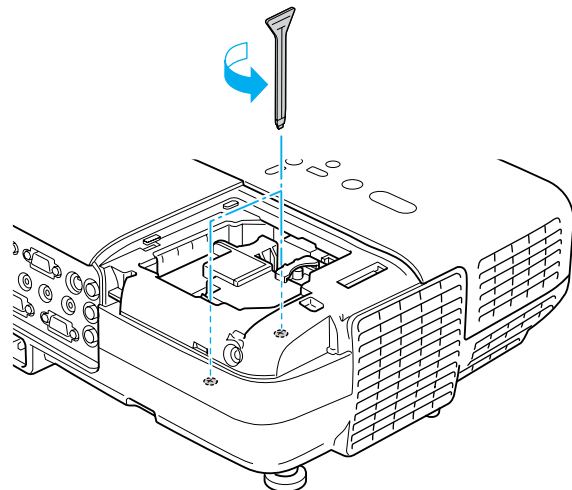
2

Așteptați ca Lampă să se răcească, apoi scoateți Capac lampă.

Deșurubați șurubul de fixare al Capac lampă cu șurubelnița pe care ați primit-o la cumpărarea noi lămpi sau cu o șurubelniță cu cap în cruce. Apoi împingeți Capac lampă înainte și ridicați-l pentru a-l scoate.



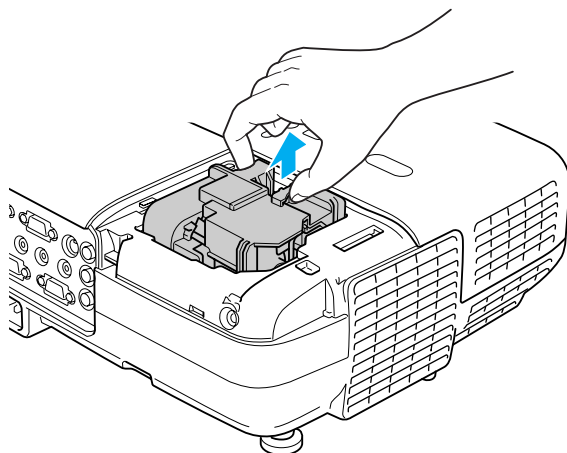
- 3** Deșurbați cele două șuruburi de fixare a Lampă.



- 4** Scoateți Lampă veche trăgând de mâner.

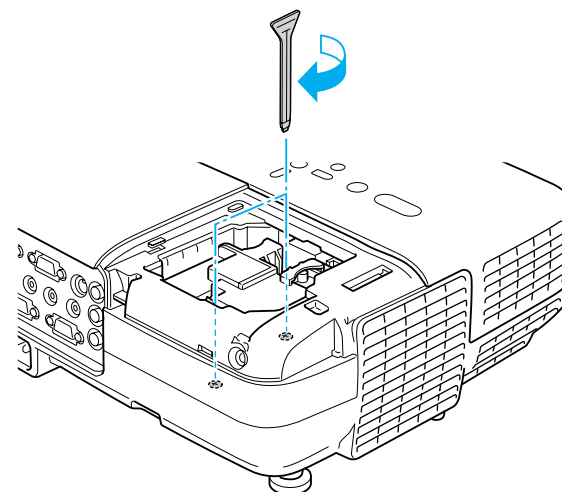
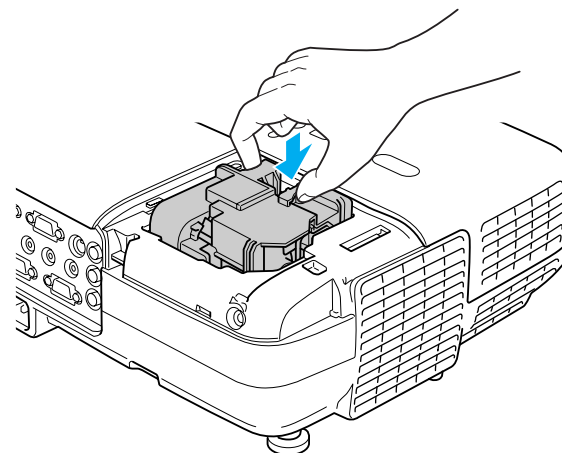
Dacă Lampă este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

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

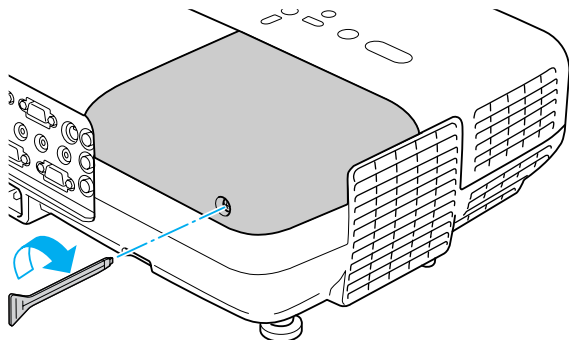


- 5** Montați noua Lampă.

Introduceți noua Lampă de-a lungul ghidajului în direcția corectă, astfel încât să se fixeze la loc și apoi apăsați pe zona marcată cu "PUSH"; după ce lampa a fost complet introdusă strângeți cele două șuruburi.




6 Așezați Capac lampă.



Atenție

- Verificați dacă ați instalat corect Lampă. Dacă Capac lampă este scos, Lampă se va opri automat ca o măsură de siguranță. Dacă Lampă sau Capac lampă nu sunt montate corect, Lampă nu se va aprinde.
- Acest produs include o componentă a lămpii care conține mercur (Hg). Vă rugăm să verificați care sunt regulile de aruncare sau reciclare. Nu o aruncați la gunoi alături de deșeurile menajere.

Resetarea Durată lampă

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul mesajului și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampă. După înlocuirea Lampă, trebuie să resetați contorul Durată lampă din Meniul de configurare.  p.53



Resetați contorul Durată lampă numai după înlocuirea Lampă. În caz contrar, perioada de înlocuire a Lampă nu este indicată corect.

Înlocuirea Filtru de aer

Perioada de înlocuire a Filtru de aer

Filtru de aer trebuie înlocuit dacă:

- Filtru de aer a devenit maro.
- Mesajul este afișat, chiar dacă Filtru de aer a fost curățat.

Cum se înlocuiește Filtru de aer

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

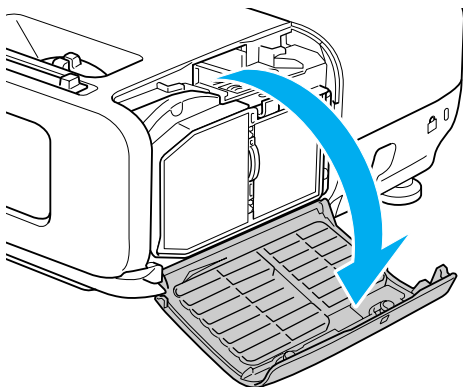
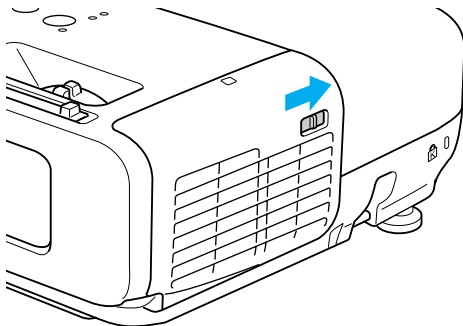
Procedură



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

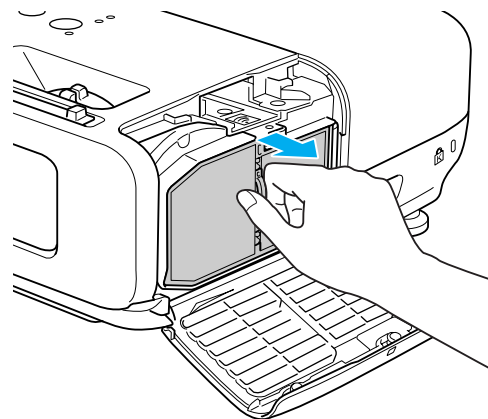
2 Deschideți capacul filtrului de aer.

Împingeți butonul de deschidere/închidere al capacului filtrului de aer.



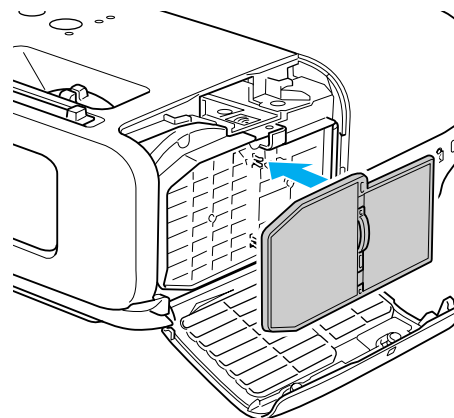
3 Scoateți Filtru de aer.

Prindeți Filtru de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



4 Instalați noul Filtru de aer.

Apăsați până când auziți declicul de fixare.





Închideți capacul filtrului de aer.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.
Materialul din care este făcut cadrul: ABS
Materiale din alcătuirea filtrului: spumă de poliuretan

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este în vigoare din aprilie 2009. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate diferi în funcție de țara în care se face cumpărarea.

Accesorii Opționale

Geantă de voiaj ELPKS16B

Utilizați această geantă atunci când călătoriți cu proiectorul.

60" ecran portabil ELPSC07

80" ecran portabil ELPSC08

Ecran de 100" ELPSC10

Ecrane portabile cu derulare ([Format imagine](#) 4:3)

70" ecran portabil ELPSC23

80" ecran portabil ELPSC24

90" ecran portabil ELPSC25

Ecrane portabile cu derulare ([Format imagine](#) 16:10)

50" ecran portabil ELPSC06

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

Cablu pentru calculator ELPKC02

(1,8 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

Acesta este același cu cablul pentru calculator primit la achiziționarea proiectorului.

Cablu pentru calculator ELPKC09

(3 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

Cablu pentru calculator ELPKC10

(20 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

Utilizați unul din aceste cabluri de calculator lungi dacă cel pe care l-ați primit la achiziționarea proiectorului este prea scurt.

Cablu pentru video compus ELPKC19

(3 m - pentru mini D-Sub 15-pin/RCA mufă tată×3)

Se utilizează la conectarea la sursa de semnal [Video pe componente](#).

Cameră pentru documente ELPDC06

Se utilizează pentru proiecția cărților, documentelor OHP sau a clișeeilor.

Unitatea de rețea fără fir ELPAP03 (numai pentru EB-826W/825/85)

Se utilizează pentru conectarea fără fir a unui proiector la un Calculator pentru efectuarea proiecțiilor.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP05 (numai pentru EB-826W/825/85)

Utilizați această cheie pentru conectarea la un Calculator cu Windows pentru a proiecta imagini de la Calculator.

Totuși, proiectorul trebuie să fie conectat la o rețea înainte de a fi utilizat.

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm/argintiu)* ELPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm/argintiu)* ELPFP14

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.

Suport suspendare pe tavan* ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

* Este nevoie de o metodă specială de montare pentru a putea suspenda proiectorul de tavan. Dacă doriți să utilizați această metodă de instalare, contactați reprezentantul sau mergeți la cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică. [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Consumabile

Lampă ELPLP50

Se folosește pentru a înlocui Lămpi uzate.

Filtru de aer ELPAF22

Se folosește pentru a înlocui Filtre de aer uzate.

Puteți salva imaginea care este în acest moment proiectată pe ecran ca Logo utilizator.



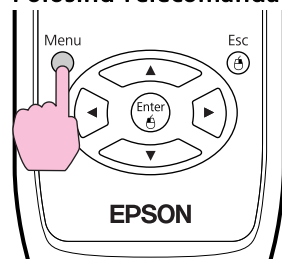
Când ați salvat Logo utilizator, vechea Logo utilizator va fi ștersă.

Procedură

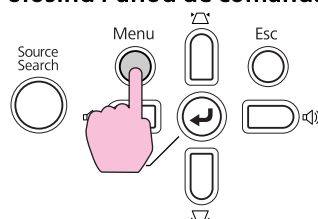
1

Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați ca Logo utilizator și apoi apăsați butonul [Menu].

Folosind Telecomandă



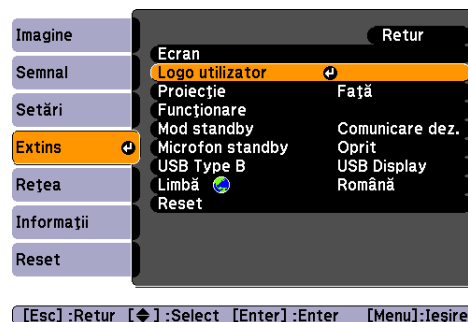
Folosind Panou de comandă



2

Selecțați Extins - Logo utilizator din Meniul de configurare.
☛ "Utilizarea Meniul de Configurare" [p.35](#)

Verificați butoanele pe care le puteți folosi și operațiile pe care acestea le efectuează în ghidul care se deschide prin apăsarea tastei menu.



- Dacă pentru parametrul **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** este selectată opțiunea **Pornit**, pe ecran este afișat un mesaj, iar sigla utilizatorului nu poate fi modificată. Puteți face modificări numai după ce ați selectat pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**. ☛ [p.30](#)
- Dacă **Logo utilizator** este selectată în timp ce efectuați comenzile **Corecție Trapez**, **E-Zoom**, **Aspect** sau **Progresiv**, funcția respectivă este anulată.

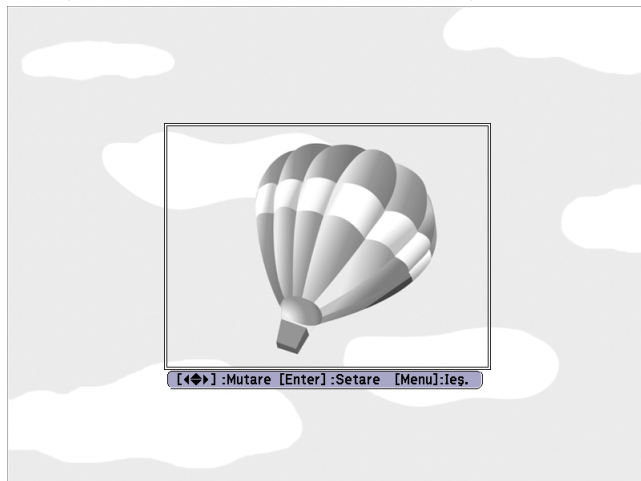
3

Când este afișat mesajul "Alegeți această imagine ca Logo utilizator?", selecțați Da.

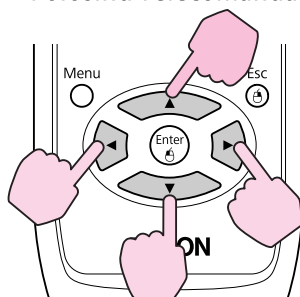


Când apăsați butonul [Enter] de la Telecomandă sau de pe Panou de comandă, dimensiunea ecranului se poate modifica în funcție de semnal care se modifică în funcție de rezoluția semnalului de imagine.

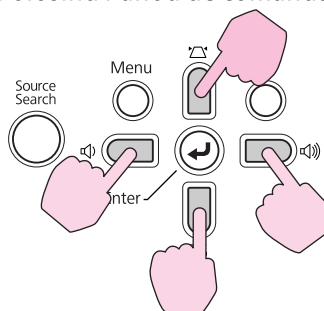
- 4 Deplasați dreptunghiul pentru a selecta acea parte din imagine care va fi folosită ca Logo utilizator.



Folosind Telecomandă



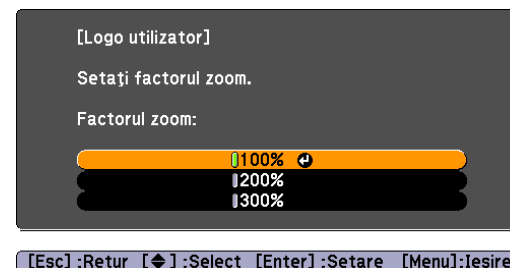
Folosind Panou de comandă



Puteți salva o imagine cu dimensiunea maximă de 400 × 300 de puncte.

- 5 Când mesajul **Selectați această imagine?** este afișat, selectați **Da**.

- 6 Selectați gradul de detaliere din ecranul cu setări pentru panoramare.



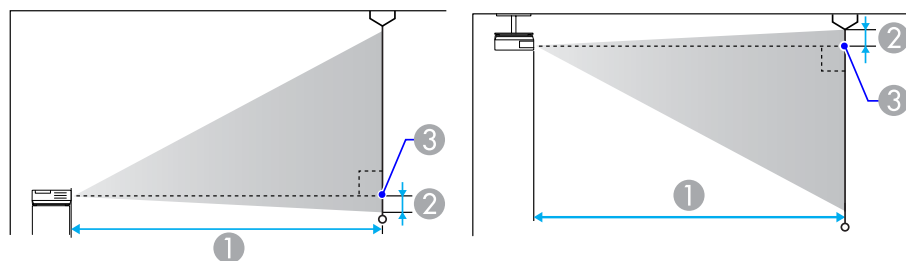
- 7 Când este afișat mesajul **Salvați această imagine ca Logo utilizator?**, selectați **Da**.

Imaginea este salvată. După ce imaginea a fost salvată, este afișat mesajul **Finalizat**.



- După ce Logo utilizator a fost salvată, sigla nu se mai poate schimba cu sigla inițială.
- Salvarea logoului utilizatorului poate dura aproximativ 15 secunde. Nu folosiți proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce salvați, căci pot apărea defecțiuni.

Pentru a afla dimensiunea potrivită de ecran, consultați următorul tabel, pentru a configura proiectorul. Valorile sunt orientative.



- ① Distanța de proiecție
- ② este distanța de la centrul lentilei la baza ecranului
- ③ Centrul lentilei

Distanță de Proiecție (EB-825/824/85/84)

Unități:cm

| Dimensiunea ecranului 4:3 | | ① | ② |
|------------------------------|---------|-------------------------------|-----|
| | | Minimă (Lat) la maximă (Tele) | |
| 30" | 61x46 | 83 - 136 | -5 |
| 40" | 81x61 | 111 - 182 | -6 |
| 50" | 100x76 | 140 - 229 | -8 |
| 60" | 120x90 | 169 - 275 | -9 |
| 80" | 160x120 | 226 - 368 | -13 |
| 100" | 200x150 | 283 - 460 | -16 |
| 150" | 300x230 | 426 - 692 | -23 |
| 200" | 410x300 | 568 - 923 | -31 |
| 250" | 500x370 | 711 - 1155 | -39 |

| Dimensiunea ecranului 4:3 | | ① | ② |
|------------------------------|---------|-------------------------------|-----|
| | | Minimă (Lat) la maximă (Tele) | |
| 300" | 610x460 | 854 - 1386 | -47 |

Unități:cm

| Dimensiunea ecranului 16:9 | | ① | ② |
|-------------------------------|---------|-------------------------------|----|
| | | Minimă (Lat) la maximă (Tele) | |
| 30" | 66x37 | 91 - 149 | 1 |
| 40" | 89x50 | 122 - 199 | 1 |
| 50" | 110x62 | 153 - 249 | 2 |
| 60" | 130x75 | 184 - 300 | 2 |
| 80" | 180x100 | 246 - 401 | 3 |
| 100" | 220x120 | 308 - 502 | 4 |
| 150" | 330x190 | 464 - 754 | 6 |
| 200" | 440x250 | 619 - 1006 | 7 |
| 250" | 550x310 | 775 - 1258 | 9 |
| 275" | 610x340 | 853 - 1384 | 10 |

Distanță de Proiecție (EB-826W)

Unități:cm

| Dimensiunea ecranului 4:3 | | ① | ② |
|------------------------------|--------|-------------------------------|----|
| | | Minimă (Lat) la maximă (Tele) | |
| 30" | 61x46 | 100 - 164 | -1 |
| 40" | 81x61 | 134 - 219 | -1 |
| 50" | 100x76 | 169 - 275 | -2 |

| Dimensiunea ecranului 4:3 | | ① | ② |
|------------------------------|---------|-------------------------------|----|
| | | Minimă (Lat) la maximă (Tele) | |
| 60" | 120x90 | 203 - 331 | -2 |
| 80" | 160x120 | 271 - 442 | -3 |
| 100" | 200x150 | 340 - 553 | -4 |
| 120" | 240x180 | 408 - 664 | -4 |
| 150" | 300x230 | 511 - 831 | -5 |
| 200" | 410x300 | 682 - 1108 | -7 |
| 250" | 500x370 | 854 - 1386 | -9 |

Unități:cm

| Dimensiunea ecranului 16:9 | | ① | ② |
|-------------------------------|---------|-------------------------------|----|
| | | Minimă (Lat) la maximă (Tele) | |
| 30" | 66x37 | 91 - 149 | 1 |
| 40" | 89x50 | 122 - 199 | 1 |
| 50" | 110x62 | 153 - 249 | 2 |
| 60" | 130x75 | 184 - 300 | 2 |
| 80" | 180x100 | 246 - 401 | 3 |
| 100" | 220x120 | 308 - 502 | 4 |
| 150" | 330x190 | 464 - 754 | 6 |
| 200" | 440x250 | 619 - 1006 | 7 |
| 250" | 550x310 | 775 - 1258 | 9 |
| 275" | 610x340 | 853 - 1384 | 10 |

Unități:cm

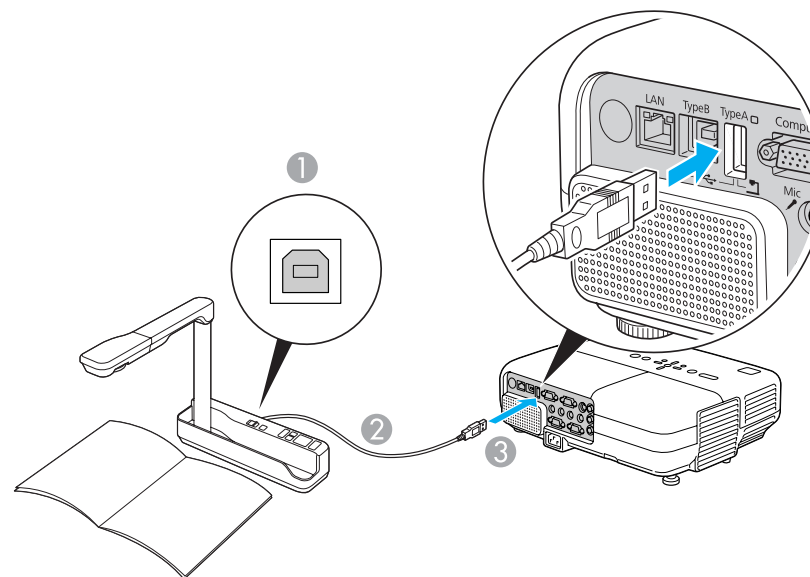
| Dimensiunea ecranului 16:10 | | ① | ② |
|--------------------------------|---------|-------------------------------|----|
| | | Minimă (Lat) la maximă (Tele) | |
| 30" | 60x30 | 88 - 144 | -1 |
| 40" | 80x50 | 118 - 193 | -1 |
| 50" | 110x70 | 149 - 243 | -2 |
| 60" | 130x80 | 179 - 292 | -2 |
| 80" | 170x110 | 239 - 390 | -2 |
| 100" | 210x130 | 300 - 488 | -3 |
| 150" | 320x200 | 451 - 733 | -5 |
| 200" | 420x260 | 603 - 979 | -6 |
| 250" | 530x330 | 754 - 1224 | -8 |
| 280" | 590x370 | 845 - 1371 | -9 |

Memoriile USB și aparatele foto digitale care se conectează la portul USB, unitățile de hard disc și camera opțională pentru documente pot fi conectate la proiector. Imaginile de la camera digitală conectată sau imaginile JPEG de pe dispozitivul de stocare USB pot fi redată într-o Rulare diap. ➡ [Ghidul de funcționare al proiectorului "Operațiile de Bază la Rulare Diap."](#)

Dacă este conectată camera opțională pentru documente, vor fi proiectate imaginile care provin de la aceasta.

Conectarea Dispozitivelor USB

Următoarea procedură descrie modul de conectare a dispozitivelor USB, folosind cameră opțională pentru documente. Conectați camera opțională pentru documente la proiector folosind Cablu USB al camerei pentru documente. Dacă în timpul proiecției camera pentru documente este conectată la proiector, apăsați pe butonul [USB] al telecomenzii sau pe butonul [Source Search] de pe panou de comandă pentru a trece la proiectarea imaginilor de la cameră. ➡ [p.17](#)



- ① La portul USB al camerei pentru documente
- ② Cablul USB
- ③ Port USB (TypeA)

Atenție

- Dacă utilizați un hub USB, conexiunea s-ar putea să nu funcționeze corespunzător. Dispozitivele precum camerele digitale și dispozitivele de stocare USB trebuie conectate direct la proiector.
- Atunci când conectați și utilizați un hard disc compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard discul.
- Conectarea unei camere digitale sau a unui hard disc la proiector folosind Cablu USB inclus sau care este recomandat pentru a fi utilizat cu dispozitivul periferic.
- Utilizați un Cablu USB cu o lungime mai mică de 3 m. Dacă lungimea cablului depășește 3 m, este posibil ca Rulare diap. să nu funcționeze corect.

Deconectarea Dispozitivelor USB

După terminarea proiecției, urmați procedura de mai jos pentru a scoate dispozitivele USB din proiector.

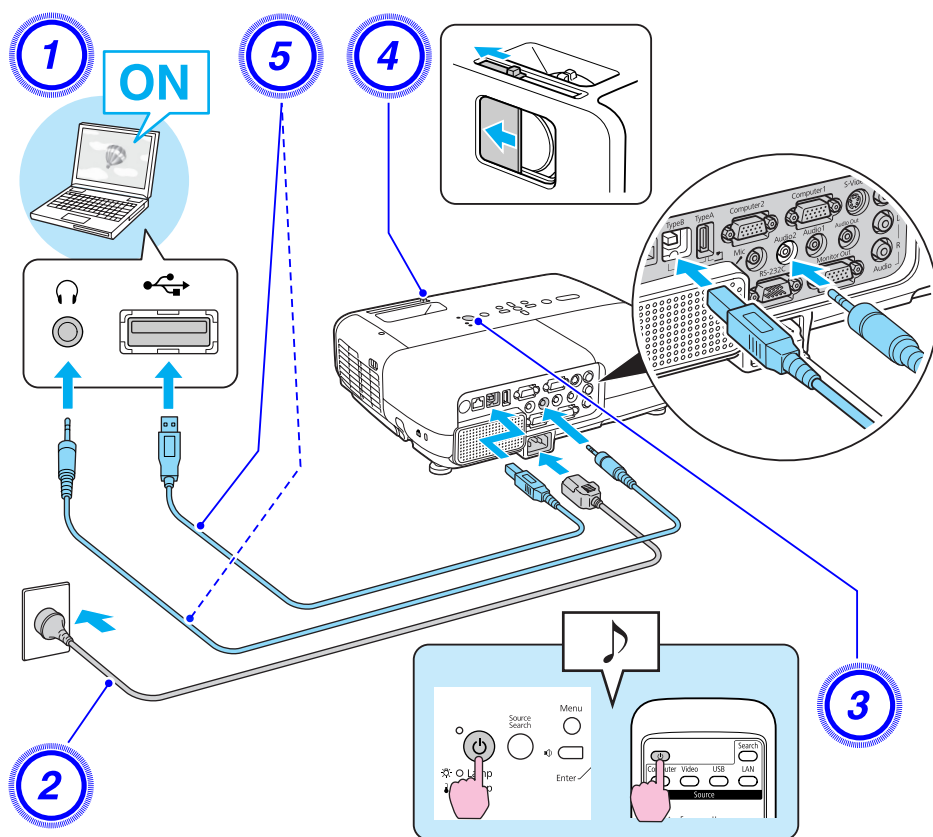
Procedură

Scoateți camera opțională pentru documente din portul USB al proiectorului (TypeA).

Pentru aparatele foto digitale, hard discuri, șamd, închideți dispozitivul și apoi deconectați-l.

Folosind Cablu USB inclus pentru conectarea proiecteurului la un Calculator cu Windows puteți proiecta imagini de la Calculator. Această funcție se numește USB Display. Printr-o simplă conectare cu ajutorul unui Cablu USB, imaginile de la Calculator pot fi afișate.

Conectarea



Procedură

- 1 Porniți Calculator.

- 2 Se conectează la cablul de alimentare (furnizat).
- 3 Porniți calculatorul.
- 4 Deschideți Mânerul cursorului A/V mute.
- 5 Se conectează la Cablu USB.
Când semnalul audio se aude din boxa proiecteurului, conectați un cablu audio (din comerț) la portul Audio2.
 - ☛ "La prima conectare" [p.85](#)
 - ☛ "La conectările ulterioare" [p.86](#)

Atenție

Conectați proiectorul direct la calculator și nu printr-un hub USB.

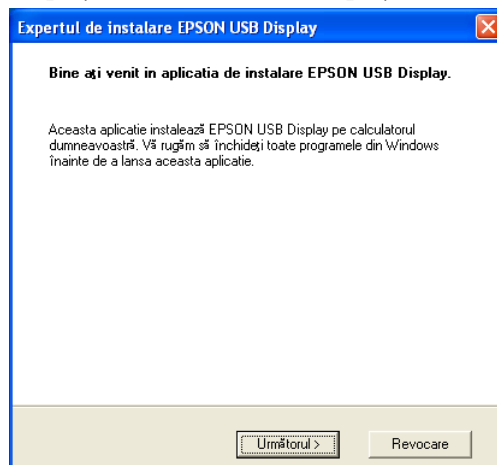
La prima conectare

Procedură

1

Instalarea driverului pornește automat.

Dacă utilizați un Calculator cu Windows 2000 , faceți clic pe Calculator - Toate programele - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x.



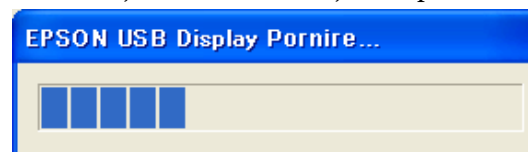
Când folosiți un Calculator pe care rulează Windows 2000 pe baza autorizației de utilizare, în timpul instalării se afișează un mesaj de eroare Windows și este posibil să nu puteți instala programul. În acest caz, încercați să actualizați programul Windows la cea mai recentă versiune, reporniți calculatorul și reîncercați să vă conectați. Pentru detalii, contactați cea mai apropiată adresă din Ghidul de service și asistență tehnică. ☞

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

2

Faceți clic pe "Acceptare".

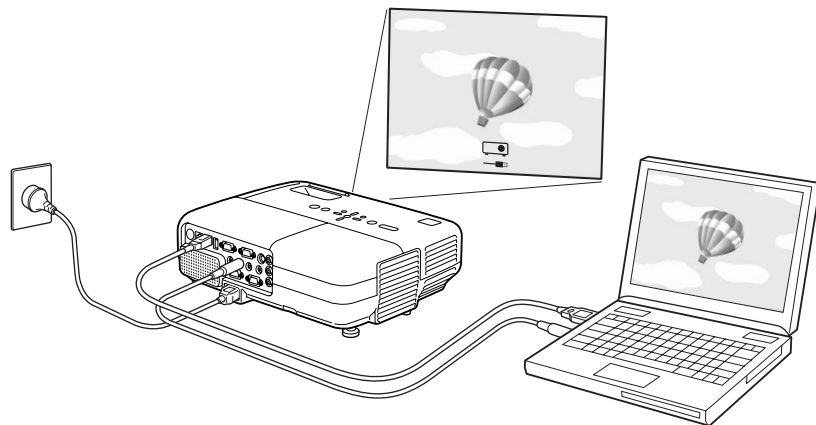
Dacă driverul nu este instalat, nu puteți porni funcția USB Display. Selectați **Acceptare** pentru a instala driverul. Dacă doriți să anulați instalarea, faceți clic pe **Refuzare**.



3

Sunt proiectate imaginile de la Calculator.

Este posibil să dureze mai mult timp până când imaginile de la Calculator sunt proiectate. Până la proiectarea imaginilor de la Calculator, lăsați echipamentul ca atare, nu deconectați Cablu USB și nu opriți alimentarea proiecteurului.



- Dacă din anumite motive nu se proiectează nimic, faceți clic pe **Toate programele - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x**, în Calculator dumneavoastră.
- Dacă nu este instalat automat, faceți dublu clic pe **Computerul meu - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE**, din Calculator dumneavoastră.
- Dacă pe ecranul calculatorului cursorul mausului tremură, din **Toate programele - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x** deselectați caseta **Transfer fereastră stratificată**.
- Pentru a dezinstala driverul, deschideți **Panou de control - Adăugare/Eliminare programe** - și dezinstalați **EPSON USB Display Vx.x**.
- Deconectarea
Proiectorul poate fi deconectat prin simpla deconectare a Cablu USB. Nu este necesar să folosiți funcția **Eliminarea în siguranță a unui dispozitiv hardware** din Windows.

La conectările ulterioare

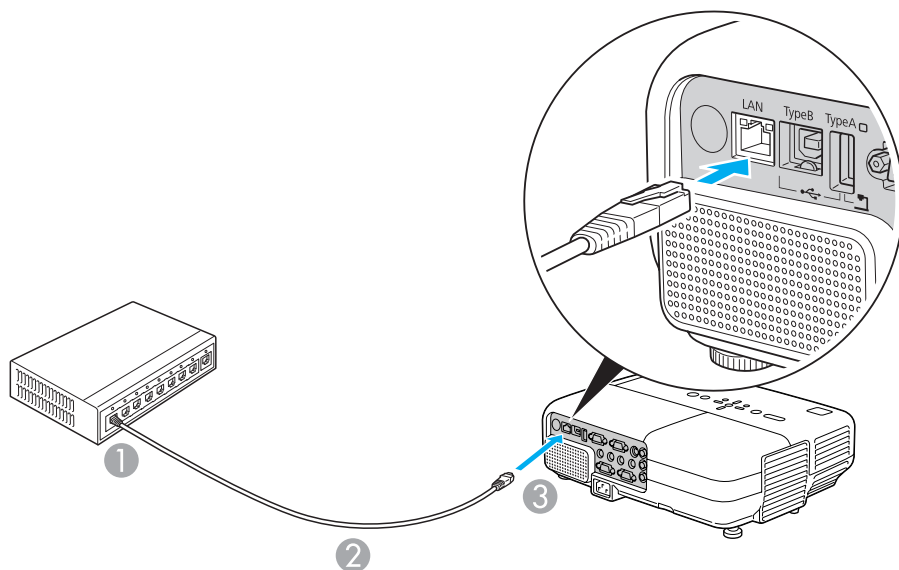
Sunt proiectate imaginile de la Calculator.

Este posibil să dureze mai mult timp până când imaginile de la Calculator sunt proiectate. Vă rugăm să așteptați.



Aplicațiile care utilizează o parte din funcțiile DirectX nu pot fi afișate corect. (numai pentru Windows)

Conectați un cablu 100BASE-TX sau 10BASE-T LAN pe care le puteți cumpăra din comerț. În funcție de model, următoarele diagrame și interfețe pot să difere.



- ① La portul LAN
- ② Cablu de rețea (din comerț)
- ③ La portul LAN

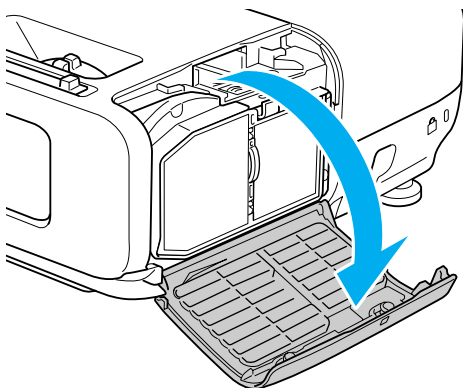
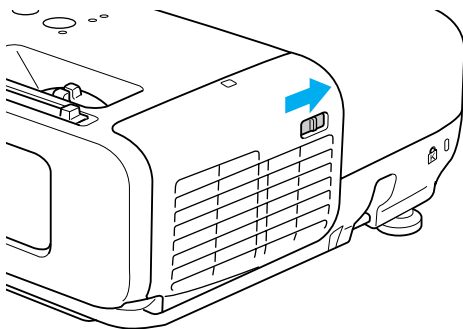
Atenție

Pentru a preveni defectarea, utilizați un cablu de rețea blindat de categoria 5.

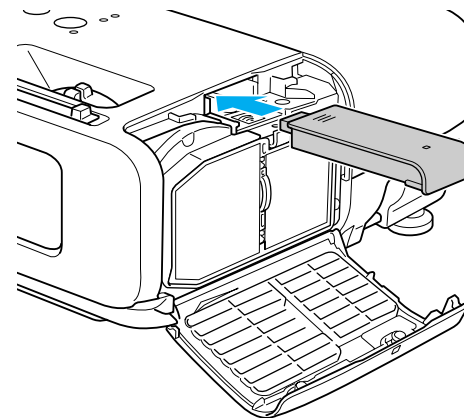
Procedură

1 Deschideți capacul filtrului de aer.

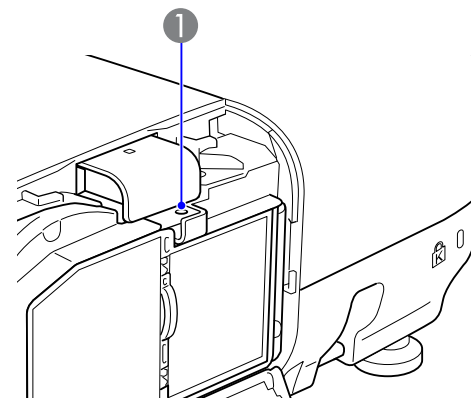
Împingeți butonul de deschidere/închidere al capacului filtrului de aer.

**2**

Wireless LAN unit este instalată.

**3**

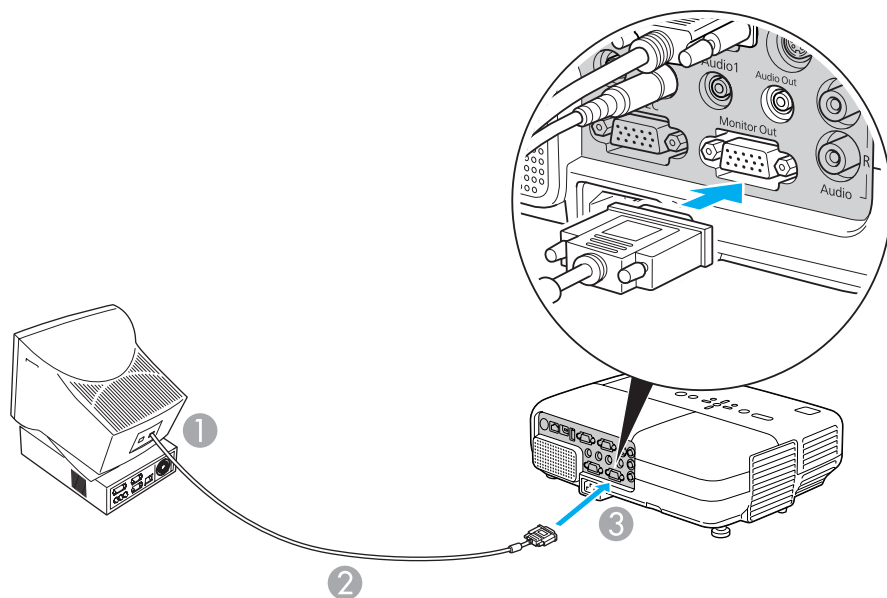
Fixați Wireless LAN unit folosind șurubul inclus pentru a evita pierderea unității.



1 Gaură pentru șurubul de fixare a unității LAN fără fir

Conectarea la un monitor extern (numai pentru EB-826W/825/85/84)

Puteți afișa simultan imagini de la calculator primite prin portul de intrare Computer1/2 pe un monitor extern și pe ecranul conectat la proiector. Astfel, puteți verifica imaginile proiectate pe un monitor extern în timpul prezentărilor chiar dacă nu vedeți ecranul. Se conectează folosind cablul inclus la cumpărarea monitorului extern.



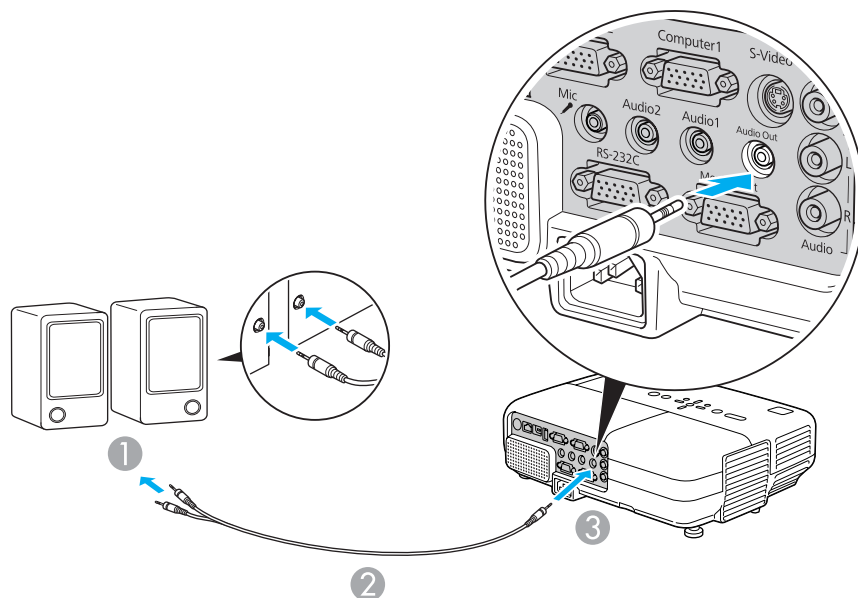
- ① La portul Monitor
- ② Cablul monitorului
- ③ La portul Monitor Out



- Nu puteți afișa imagini de la echipamentul conectat la portul pentru semnalul video pe componente, Video sau S-video pe monitorul extern.
- Definirea calibrelor din ecranele Meniul de configurare sau Ajutor pentru funcții precum funcția Corecție trapez nu sunt afișate pe monitorul extern.

Conectarea la o boxă externă (numai pentru EB-826W/825/85/84)

Puteți conecta la proiector un sistem audio cu amplificator la portul Audio Out pentru a vă bucura de un sunet de calitate. Conectarea se face folosind un cablu audio disponibil în comerț (de exemplu un cablu cu pini ↔ de 3,5 mm stereo mini). Utilizați un cablu audio compatibil cu conectorul de la boxele externe.



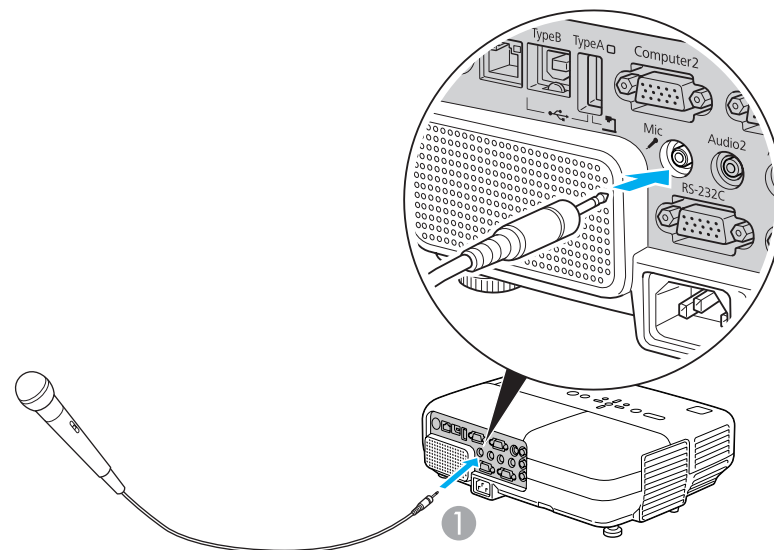
- ① La echipamentul audio extern
- ② Cablu audio (din comerț)
- ③ La portul Audio Out



- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în boxele proiecteurului ci în dispozitivul extern.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".

Conectarea unui microfon

Puteți asculta semnalul audio de la microfon la boxele proiecteurului prin conectarea unui microfon dinamic la portul de intrare al microfonului. Proiectorul nu suportă alimentarea directă.



- ① La portul de intrare al microfonului

Când pentru funcția Notificare poștă este selectată opțiunea **Pornit** și apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul, se trimite următorul e-mail.

Subiect: EPSON Projector

Rândul 1: Nume proiector la care a apărut problema

Rândul 2: Adresă IP a proiectorului la care a survenit problema.

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

Detaliile problemei sunt enumerate pe rând. În tabelul următor sunt prezentate detaliile care apar în mesaj pentru fiecare element. Pentru a rezolva aceste probleme/avertizări, consultați "[Citirea Indicatoare](#)".

🔍 p.56

| Mesaj | Cauză |
|--------------------------------|--|
| Internal error | Eroare internă |
| Fan related error | Eroare ventilator |
| Sensor error | Eroare de senzor |
| Lamp cover is open. | Capac lampă deschis |
| Lamp timer failure | Eșec lampă |
| Lamp out | Eroare lampă |
| Internal temperature error | Eroare temp înaltă (Supraîncălzire) |
| High-speed cooling in progress | Avertisment temp înaltă |
| Lamp replacement notification | Înlocuiți lampa |
| No-signal | Fără semnal Proiectorul nu recepționează niciun semnal. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă este pornită alimentarea sursei de semnal. |
| Auto Iris Error | Eroare iris automat |

| Mesaj | Cauză |
|----------------------|----------------------|
| Power Err. (Ballast) | Eroare alim (balast) |

La începutul mesajului apare (+) sau (-).

(+): A survenit o problemă la proiector

(-): S-a rezolvat o problemă de proiector

Lista Comenzilor

Când comanda de deschidere ON este transmisă proiectorului, acesta se deschide și intră în modul de încălzire. Când proiectorul a fost deschis, un semnal tip două puncte ":" (3Ah) este transmis ca răspuns.

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

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

| Element | | | Comandă |
|---------------------------------|--------------------------|------------|-----------|
| Power ON/OFF (pornit /oprit) | Pornit | | PWR ON |
| | Oprit | | PWR OFF |
| Selectare semnal | Computer1 | Auto | SOURCE 1F |
| | | RGB | SOURCE 11 |
| | | Componentă | SOURCE 14 |
| | Computer2 | Auto | SOURCE 2F |
| | | RGB | SOURCE 21 |
| | | Componentă | SOURCE 24 |
| | Video | | SOURCE 41 |
| | S-video | | SOURCE 42 |
| | USB Display | | SOURCE 51 |
| | USB (EB-826W/825/824/85) | | SOURCE 52 |
| | LAN (EB-826W/825/85) | | SOURCE 53 |
| A/V Mute Pornit/ Oprit | Pornit | | MUTE ON |
| | Oprit | | MUTE OFF |
| Selecție A/V Mute | Negru | | MSEL 00 |
| | Albastru | | MSEL 01 |

| Element | Comandă |
|---------|---------|
| Logo | MSEL 02 |

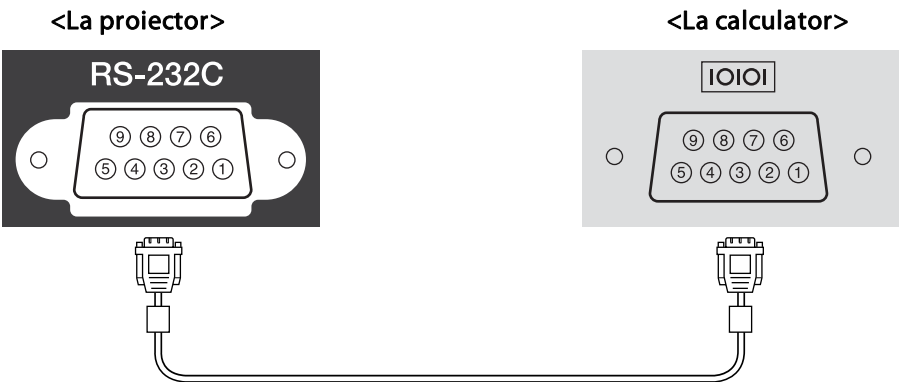
Adaugă un cod (0Dh) de caracter de sfârșit de rând (CR) la sfârșitul fiecărei comenzi și transmite.

Amplasarea Cablurilor

Conexiune serială

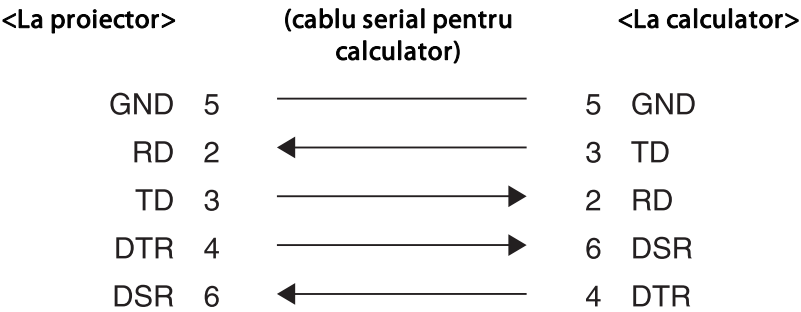
- Formă conector: D-Sub 9-pini (tată)

- Nume port intrare proiector: RS-232C



Protocol de comunicare

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



| Denumire semnal | Funcție |
|-----------------|------------------------------|
| GND | Împământarea cablu de semnal |
| TD | Transmisie date |
| RD | Recepție date |
| DSR | Set de date pregătit |
| DTR | Terminal date pregătit |

PJLink Class1 a fost stabilit de JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) ca un protocol standard pentru controlul proiectoarelor compatibile cu o rețea, ca parte a eforturilor de standardizare a protocoalelor de control al proiectoarelor. Proiectorul respectă standardul PJLink Class1 stabilit de JBMIA. Respectă toate comenzile cu excepția următoarelor comenzi definite de standardul PJLink Class1 și acordul a fost confirmat prin verificarea adaptării la standardul PJLink.

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

• Comenzi incompatibile

| Funcție | | Comanda PJLink |
|-------------|------------------------|----------------|
| Setări Mute | Setare anulare imagine | AVMT 11 |
| | Setare anulare sunet | AVMT 21 |

• Denumirile de intrare definite de PJLink și corespunzătoare conectorilor proiecteurului

| Sursă | Comanda PJLink |
|-------------|----------------|
| Computer1 | INPT 11 |
| Computer2 | INPT 12 |
| Video | INPT 21 |
| S-video | INPT 22 |
| USB *1 | INPT 41 |
| LAN *2 | INPT 52 |
| USB Display | INPT 53 |

*1 Este suportat numai de EB-826W/825/824/85

*2 Este suportat numai de EB-826W/825/85

• Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"

EPSON

• Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"

EB-826W

EB-825

EB-824

EB-85

EB-84

Standarde de Ecran Suportate (EB-825/824/85/84)

Semnale de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | | |
|--------|-----------------------------------|---------------------------------|--------------|----------|----------|
| | | | Normal | 4:3 | 16:9 |
| VGAEGA | 70 | 640x350 | 1024x560 | 1024x768 | 1024x576 |
| VGA | 60/72/75/85/iMac ^{*1} | 640x480/640x360 ^{*2} | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| SVGA | 56/60/72/75/85/iMac ^{*1} | 800x600/800x450 ^{*2} | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| XGA | 60/70/75/85/iMac ^{*1} | 1024x768/1024x576 ^{*2} | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| WXGA | 60 | 1280x768 | 1024x614 | 1024x768 | 1024x576 |
| | 60 | 1360x768 | 1024x578 | 1024x768 | 1024x576 |
| | 60/75/85 | 1280x800 | 1024x640 | 1024x768 | 1024x576 |
| WXGA+ | 60/75/85 | 1440x900 | 1024x640 | 1024x768 | 1024x576 |
| SXGA | 70/75/85 | 1152x864 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| | 60/75/85 | 1280x1024 | 960x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| | 60/75/85 | 1280x960 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| SXGA+ | 60/75/85 | 1400x1050 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| UXGA | 60 | 1600x1200 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| MAC13" | 67 | 640x480 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| MAC16" | 75 | 832x624 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| MAC19" | 75 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |
| | 60 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x768 | 1024x576 |

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | | |
|--------|-------------------|-----------|--------------|----------|----------|
| | | | Normal | 4:3 | 16:9 |
| MAC21" | 75 | 1152x870 | 1016x768 | 1024x768 | 1024x576 |

*1 Conexiunea este dezactivată dacă echipamentul nu are un port de ieșire VGA.

*2 Semnal în format letterbox

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

Video pe componente

Unități: puncte

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | |
|-------------|-------------------|------------------|--------------|----------|
| | | | 4:3 | 16:9 |
| SDTV(480i) | 60 | 720x480/720x360* | 1024x768 | 1024x576 |
| SDTV(576i) | 50 | 720x576/720x432* | 1024x768 | 1024x576 |
| SDTV(480p) | 60 | 720x480/720x360* | 1024x768 | 1024x576 |
| SDTV(576p) | 50 | 720x576/720x432* | 1024x768 | 1024x576 |
| HDTV(720p) | 50/60 | 1280x720 | 1024x768 | 1024x576 |
| HDTV(1080i) | 50/60 | 1920x1080 | 1024x768 | 1024x576 |
| HDTV(1080p) | 50/60 | 1920x1080 | 1024x768 | 1024x576 |

* Semnal în format letterbox

Video compozit/S-Video

Unități: puncte

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | |
|---------------|-------------------|------------------|--------------|----------|
| | | | 4:3 | 16:9 |
| TV(NTSC) | 60 | 720x480/720x360* | 1024x768 | 1024x576 |
| TV(PAL,SECAM) | 50 | 720x576/720x432* | 1024x768 | 1024x576 |

* Semnal în format letterbox

Standarde de Ecran Suportate (EB-826W)

Semnale de la calculator (RGB analogic)


Unități: puncte

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | | | | |
|----------------------|-----------------------------------|---------------------------------|--------------|----------|----------|----------|----------|
| | | | Normal | 16:9 | Plin | Zoom | Prin |
| VGAEGA | 70 | 640x350 | 1280x700 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x700 | 640x350 |
| VGA | 60/72/75/85/iMac ^{*1} | 640x480/640x360 ^{*2} | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 640x480 |
| SVGA | 56/60/72/75/85/iMac ^{*1} | 800x600/800x450 ^{*2} | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 800x600 |
| XGA | 60/70/75/85/iMac ^{*1} | 1024x768/1024x576 ^{*2} | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1024x768 |
| WXGA | 60 | 1280x768 | 1280x768 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x768 | 1280x768 |
| | 60 | 1360x768 | 1280x722 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x722 | 1280x768 |
| | 60/75/85 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x800 |
| WXGA+ | 60/75/85 | 1440x900 | 1280x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x800 |
| WSXGA+ ^{*3} | 60 | 1680x1050 | 1280x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x800 |
| SXGA | 70/75/85 | 1152x864 | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x800 |
| | 60/75/85 | 1280x1024 | 1000x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x800 |
| | 60/75/85 | 1280x960 | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x800 |
| SXGA+ | 60/75/85 | 1400x1050 | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x800 |
| UXGA | 60 | 1600x1200 | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1280x800 |
| MAC13" | 67 | 640x480 | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 640x480 |
| MAC16" | 75 | 832x624 | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 832x624 |
| MAC19" | 75 | 1024x768 | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1024x768 |
| | 60 | 1024x768 | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1024x768 |

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | | | | |
|--------|-------------------|-----------|--------------|----------|----------|----------|----------|
| | | | Normal | 16:9 | Plin | Zoom | Prin |
| MAC21" | 75 | 1152x870 | 1059x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 1152x800 |

*1 Conexiunea este dezactivată dacă echipamentul nu are un port de ieșire VGA.

*2 Semnal în format letterbox

*3 Sunt compatibile numai dacă este selectat **Lat** pentru **Rezoluție** din Meniul de configurare.  [p.37](#)

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

Video pe componente

Unități: puncte

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | | | | |
|-------------|-------------------|------------------|--------------|----------|----------|----------|----------|
| | | | Normal | 16:9 | Plin | Zoom | Prin |
| SDTV(480i) | 60 | 720x480/720x360* | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 640x480 |
| SDTV(576i) | 50 | 720x576/720x432* | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 768x576 |
| SDTV(480p) | 60 | 720x480/720x360* | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 640x480 |
| SDTV(576p) | 50 | 720x576/720x432* | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 768x576 |
| HDTV(720p) | 50/60 | 1280x720 | 1280x720 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x720 | 1280x720 |
| HDTV(1080i) | 50/60 | 1920x1080 | 1280x720 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x720 | 1280x800 |
| HDTV(1080p) | 50/60 | 1920x1080 | 1280x720 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x720 | 1280x800 |

* Semnal în format letterbox

Video compozit/S-Video

Unități: puncte

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | | | | |
|----------|-------------------|------------------|--------------|----------|----------|----------|---------|
| | | | Normal | 16:9 | Plin | Zoom | Prin |
| TV(NTSC) | 60 | 720x480/720x360* | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 640x480 |

| Semnal | Rată refresh (Hz) | Rezoluție | Modul Aspect | | | | |
|---------------|----------------------|------------------|--------------|----------|----------|----------|---------|
| | | | Normal | 16:9 | Plin | Zoom | Prin |
| TV(PAL,SECAM) | 50 | 720x576/720x432* | 1066x800 | 1280x720 | 1280x800 | 1280x800 | 768x576 |

* Semnal în format letterbox

Specificații Generale ale Proiectorului

| | | | | | | |
|----------------------------|-------------------------|--|--|-------|-------|---|
| Denumirea produsului | | EB-826W | EB-825 | EB-85 | EB-84 | EB-824 |
| Dimensiuni | | 327 (L) × 95 (Î) × 250 (D) mm (nu include secțiunea ridicată) | | | | |
| Dimensiune panou | | 0,59" Lat | 0,63" | | | |
| Metodă de afișare | | Polisilicon TFT cu matrice activă | | | | |
| Rezoluție | | 1.024.000 pixeli WXGA (1280 (L) × 800 (Î) puncte) × 3 | 786.432 pixeli (1024 (Î) × 768 (L) puncte) × 3 | | | |
| Reglare focalizare | | Manual | | | | |
| Reglare zoom | | Manual (1 până la 1,62) | | | | |
| Lampă | | Lampă UHE, 200 W Model nr.: ELPLP50 | | | | |
| Ieșire audio max. | | 10 W monoaural | | | | |
| Boxă | | 1 | | | | |
| Sursă de alimentare | | 100 până la 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3,3 până la 1,5 A | | | | |
| Putere consumată | circa 100 până la 240 V | În timpul funcționării: 289 W Consumul în standby (Comunicare act.): 7,9 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 1,9W | | | | În timpul funcționării: 289 W Consumul în standby: 1,9 W |
| | circa 200 până la 240 V | În timpul funcționării: 275 W Consumul în standby (Comunicare act.): 8,9 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 3,0W | | | | În timpul funcționării: 275 W Consumul în standby: 3,0 W |
| Altitudinea de funcționare | | Altitudine cuprinsă între 0 și 2.286 m | | | | |
| Temperatura de funcționare | | 5 - +35°C (fără condensare) | | | | |
| Temperatura de depozitare | | -10 - +60°C (fără condensare) | | | | |
| Greutate | | Cca. 3,1 kg | | | | |

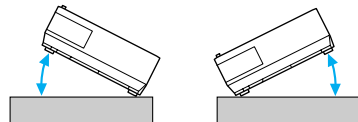
| Denumirea produsului | | | EB-826W | EB-825 | EB-85 | EB-84 | EB-824 |
|----------------------|--|---|--|--------|-------|-------|----------------------|
| Conectori | Portul de intrare Calculator 1 (Computer1) | 1 | Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru | | | | |
| | Portul de intrare Calculator 2 (Computer2) | 1 | Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru | | | | |
| | Portul Audio 1 (Audio1) | 1 | Stereo mini jack | | | | |
| | Portul Audio 2 (Audio2) | 1 | Stereo mini jack | | | | |
| | Portul de intrare video (Video) | 1 | RCA pin jack | | | | |
| | Port de intrare S-video (S-Video) | 1 | Mini DIN 4-pin | | | | |
| | Port de intrare audio stânga/dreapta (Audio L/R) | 1 | Mufă RCA cu pini x 2 (S, D) | | | | |
| | Port de intrare microfon (Mic) | 1 | Stereo mini jack | | | | |
| | Portul ieșire audio (Audio Out) | 1 | Stereo mini jack | | | | – |
| | Portul Monitor Out (Monitor Out) | 1 | Mini D-Sub15-pini (mamă) negru | | | | – |
| | Port USB (TypeB)* | 1 | Conector USB (TypeB) | | | | |
| | Port USB (TypeA)* | 1 | Conector USB (TypeA) | | | – | Conector USB (TypeA) |
| | Port USB | 1 | Conector USB (TypeA) pentru unitatea opțională de rețea fără fir | | | – | |
| | Portul LAN | 1 | RJ-45 | | | | – |
| | Portul RS-232C | 1 | Mini D-Sub 9-pini (tată) | | | | |

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



Pixelworks DNX™ IC sunt folosiți în acest proiector.

Unghi de înclinare



Dacă folosiți un proiector înclinat sub un unghi mai mare de 30°, acesta se poate defecta și se pot produce accidente.

Cerințele Programului

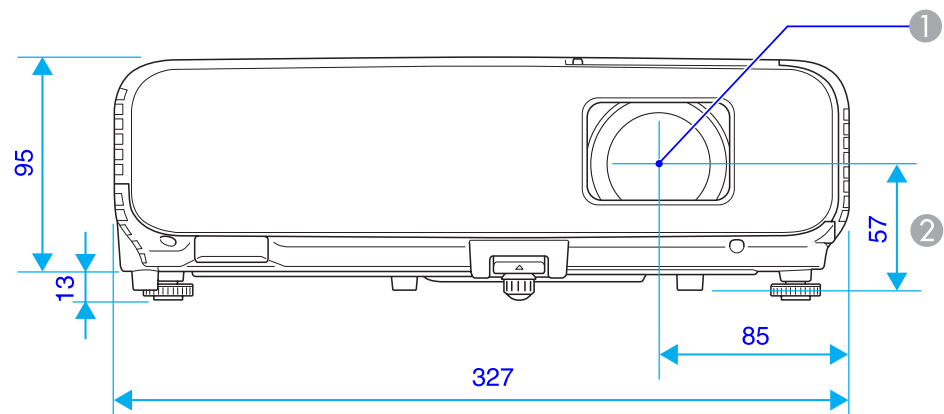
Programele furnizate împreună cu proiectorul sau cu accesoriile opționale rulează pe calculatoarele care îndeplinesc următoarele cerințe.

Conexiunea EMP NS este furnizată numai cu EB-826W/825/85.

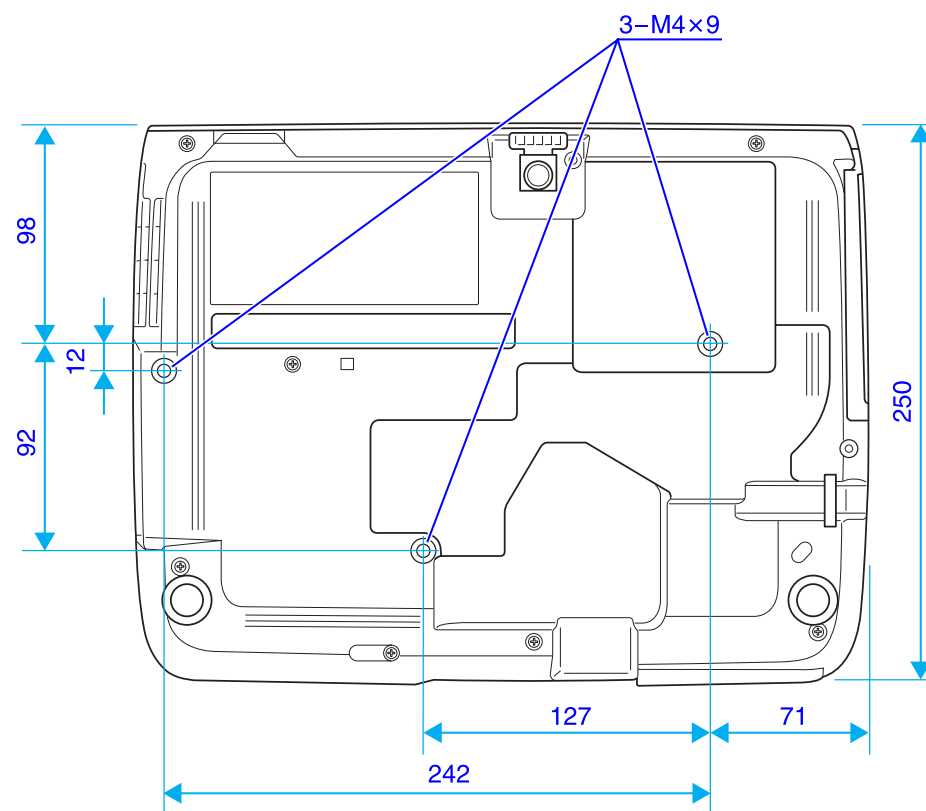
| | EMP NS Connection | EMP Monitor | USB Display |
|--------------------------|--|---|---|
| SO | Windows 2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/XP SP3/ Vista/Vista SP1 Mac OS X 10.3 sau o versiune ulterioară Recomandat: Mac OS X 10.5.1 sau o versiune ulterioară, 10.4.11/10.3.9 | Windows 98 SE SP1/Me/NT4.0 SP6/2000SP4/ XP 32Bit (HomeEdition/Professional) SP1 sau o versiune ulterioară Vista/VistaSP1* | Windows 2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/XP SP3/ Vista/Vista SP1 |
| CPU | Mobile Pentium III 1.2GHz sau un procesor mai rapid Power PC G3 900MHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Pentium M 1.6GHz sau un procesor mai rapid CoreDuo 1.5GHz sau un procesor mai rapid | Recomandat: Pentium MMX 166MHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Pentium II 233MHz sau un procesor mai rapid | Mobile Pentium III 1.2GHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Pentium M 1.6GHz sau un procesor mai rapid |
| Cantitatea de memorie | 256MB sau mai mult Recomandat: 512MB sau mai mult | 64MB sau mai mult | 256MB sau mai mult Recomandat: 512MB sau mai mult |

| | EMP NS Connection | EMP Monitor | USB Display |
|---------------------------|--|---|--|
| Hard disc Spațiu liber | 20MB sau mai mult | 50MB sau mai mult | 20MB sau mai mult |
| Afișaj | Rezoluție mai mare decât XGA (1024x768) Afișaj color cu cca. 32000 de culori și peste 16 biți | Rezoluție mai mare decât SVGA (800x600) Afișaj color complet pe 32 de biți sau superior Ecran color | Rezoluție mai mare decât XGA (1024x768) Afișaj color cu cca. 32000 de culori și peste 16 biți |

* Internet Explorer Ver.5 sau o versiune ulterioară instalat și cont de utilizator cu drepturi de administrator



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



Unități: mm

În această secțiune sunt explicați termenii utilizați pentru proiector și termenii dificili care nu sunt explicați în textul acestui ghid. Pentru detalii, consultați alte publicații disponibile pe piață.

| | |
|--|---|
| Adresă gateway (Adresă Gateway) | Acesta este un server (ruter) pentru comunicațiile efectuate într-o Rețea (subrețea) divizată în funcție de <u>Mască subrețea</u> » . |
| Adresă IP | Un număr de identificare a unui Calculator conectat la o Rețea. |
| AMX Device Discovery | AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a ușura funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii, consultați situl web AMX. URL http://www.amx.com/ |
| Contrast | Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Reglarea acestei proprietăți a unei imagini se numește reglarea Contrast. |
| DHCP | O abreviere pentru Dynamic Host Configuration Protocol. Acest protocol alocă automat o <u>Adresă IP</u> » echipamentului conectat la o Rețea. |
| Dolby Digital | Un format de sunet dezvoltat de Dolby Laboratories. Sunetul stereo normal este format din 2 canale transmise la două boxe. Dolby Digital este format dintr-un sistem de 6 canale (5,1 canale) care adaugă la acestea o boxă centrală, două boxe în spate și un difuzor pentru frecvențe joase. |
| Format imagine (Format imagine) | Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Imaginile HDTV au un format de imagine de 16:9 și par alungite. Formatul de imagine pentru imaginile standard este 4:3. |
| HDTV | O prescurtare pentru High-Definition Television; se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> • Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> », i = <u>Întrețesere</u> ») • Ecran cu un <u>Format imagine</u> » de 16:9 • <u>Dolby Digital</u> » recepție și redare audio (sau ieșire) |
| Întrețesere | Este o metodă de scanare a imaginii prin care datele imaginii sunt împărțite în linii fine orizontale afișate în secvențe pornind de la stânga la dreapta și apoi de sus în jos. Liniile pare și cele impare sunt afișate alternativ. |
| Mască de subrețea (Mască subrețea) | Aceasta este o valoare numerică ce definește numărul de biți utilizați pentru adresa de Rețea, în cadrul unei rețele împărțite (subrețea), din Adresă IP |
| Progresiv | Este o metodă de scanare a imaginii prin care datele de la o singură imagine sunt scanate secvențial de sus în jos pentru a crea o singură imagine. |
| Rată refresh | Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul de reîmprospătări pe secundă este numit Rată refresh și este exprimat în Hertz (Hz). |
| SDTV | O abreviere pentru Standard Definition Television; se referă la sistemele de televiziune standard care nu îndeplinesc condițiile impuse de <u>HDTV</u> » - televiziunea de înaltă definiție. |

| | |
|----------------------------|---|
| Sincro. | Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale. |
| SNMP | Este o prescurtare pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și control al aparatelor, precum ruterele și calculatoarele conectate folosind protocolul TCP/IP la o Rețea. |
| sRGB | Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui Calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată lucrează în modul sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa semnalului la modul sRGB. |
| SSID | SSID este un număr de identificare pentru conectarea unui alt calculator la o LAN fără fir. Sunt posibile comunicațiile fără fir între dispozitivele compatibile SSID. |
| SVGA | Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 800×600 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT. |
| S-Video | Este un semnal Video care are componenta de luminanță și de culoare separate pentru a obține o imagine de calitate mai bună. Se referă la imagini care se compun din două semnale independente. Y (semnalul de luminanță) și C (semnalul de culoare). |
| SXGA | Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 1.280×1.024 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT. |
| Trap IP Adresă | Aceasta este <u>Adresă IP</u> a Calculator de destinație utilizată pentru notificarea erorilor din SNMP. |
| Urmărire | Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește Urmărire. Dacă Urmărire nu se face corect, în semnal apar dungi verticale late. |
| VGA | Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 640×480 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT. |
| Video compozit | Semnale Video care conțin atât semnalul de luminanță, cât și semnalele color. Acest tip de semnal este, de obicei, utilizat de echipamentele video personale (formatele NTSC, PAL și SECAM). Semnalul de transport Y (semnalul de luminanță) și semnalul de crominanță (de culoare) conținute în bara de culori se suprapun pentru a forma un singur semnal. |
| Video pe componente | Este un semnal Video care are componenta de luminanță și de culoare separate pentru a obține o imagine de calitate mai bună. Se referă la imagini care se compun din trei semnale independente: Y (semnalul de luminanță), Pb și Pr (semnale de diferență de culoare). |
| WPS | WPS este o abreviere pentru Wi-Fi Protected Setup. Wi-Fi Protected Setup a fost inventat de Wi-Fi Alliance ca o metodă simplă de configurare și securizare a LAN fără fir. |
| XGA | Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 1.024×768 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT. |

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 fotocopiare, 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.

Notificare Generală:

Windows Vista și sigla Windows logo sunt mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft.

IBM, DOS/V și XGA sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale International Business Machines Corporation.

Macintosh, Mac și iMac sunt mărci comerciale înregistrate ale Apple Inc.

Windows, WindowsNT, Windows Vista și PowerPoint sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Microsoft Corporation în Statele Unite.

Dolby este o marcă comercială a Dolby Laboratories.

Pixelworks și DNX sunt mărci comerciale ale Pixelworks Inc.

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

Marca PJLink este o marcă în curs de înregistrare sau deja înregistrată în Japonia, Statele Unite ale Americii și în alte țări și zone.

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 2009. All rights reserved.

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".
Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>
```

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision
comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is
free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions;
type `show c' for details.
```

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
`Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
 Kevin BraceySam Bushell
 Sam Bushell
 Magnus Holmgren
 Greg Roelofs
 Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
 Dave Martindale
 Guy Eric Schalnat
 Paul Schmidt
 Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
 glennrp@users.sourceforge.net
 September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
 jloup@gzip.org

Mark Adler
 madler@alummi.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "ncurses" are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

A

| | |
|--------------------------|--------|
| A/V Mute..... | 20 |
| Accesorii opționale..... | 76 |
| Adresa IP..... | 49 |
| Adresă Gateway..... | 45, 48 |
| Adresă IP..... | 45 |
| Adresă IP trap..... | 50 |
| Ajustarea culorilor..... | 36 |

B

| | |
|--------------------------|--------|
| Blocare..... | 21 |
| Blocare completă..... | 32 |
| Blocare funcționare..... | 32, 39 |

C

| | |
|--|--------|
| Capac lampă..... | 10 |
| Căutare sursă..... | 12, 17 |
| Claritate..... | 36 |
| Conectarea Dispozitivelor USB..... | 82 |
| Config. automată..... | 37 |
| Configurare adresă 1..... | 49 |
| Configurare adresă 2..... | 49 |
| Configurare adresă 3..... | 49 |
| Consumabile..... | 77 |
| Contrast..... | 36 |
| Control strălucire..... | 39 |
| Corecție trapez..... | 38 |
| Cruce..... | 27 |
| Cum se înlocuiește filtrul de aer..... | 73 |
| Cum se înlocuiește lampa..... | 70 |
| Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilație..... | 68 |

| | |
|---|----|
| Curățarea suprafeței proiectorului..... | 68 |
| Cursorului mausului..... | 28 |

D

| | |
|---|----|
| Denumirea și funcțiile componentelor..... | 9 |
| DHCP..... | 45 |
| Dimensiune ecran..... | 80 |
| Distanță..... | 80 |
| Durată lampă..... | 52 |

E

| | |
|--------------------|----|
| Ecran..... | 40 |
| Ecran pornire..... | 40 |
| ESC/VP21..... | 92 |
| E-Zoom..... | 27 |

F

| | |
|---------------------|----|
| Față..... | 40 |
| Formă pointer..... | 39 |
| Foto..... | 19 |
| Funcția ajutor..... | 55 |
| Funcționare..... | 41 |
| Fundal ecran..... | 40 |

G

| | |
|---------------------------------|---|
| Gură de evacuare a aerului..... | 9 |
|---------------------------------|---|

I

| | |
|----------------------------|----|
| Indicatoare..... | 56 |
| Indicator alimentare..... | 56 |
| Indicator lampă..... | 56 |
| Indicator temperatură..... | 56 |

Î

| | |
|-------------------|----|
| Inel de zoom..... | 9 |
| Info Sincro..... | 52 |

| | |
|----------------------------|----|
| Înlocuirea bateriilor..... | 69 |
|----------------------------|----|

L

| | |
|----------------------|----|
| Limbă..... | 41 |
| Logo utilizator..... | 78 |

M

| | |
|---------------------------------|--------|
| Mască subrețea..... | 45, 48 |
| Maus fără fir..... | 28 |
| Meniu extins..... | 40 |
| Meniul altele..... | 50 |
| Meniul de securitate..... | 46 |
| Meniul de setări..... | 38 |
| Meniul imagine..... | 36 |
| Meniul info..... | 52 |
| Meniul LAN fără fir..... | 45 |
| Meniul LAN prin cablu..... | 48 |
| Meniul poștă..... | 49 |
| Meniul principal..... | 44 |
| Meniul Reset..... | 53 |
| Meniul rețea..... | 42 |
| Meniul semnal..... | 37 |
| Meniului de configurare..... | 35 |
| Mesaj protejat prin parolă..... | 31 |
| Mesaje..... | 40 |
| Mic..... | 39 |
| Mod altitudine mare..... | 41 |
| Mod culoare..... | 36 |
| Mod inactivare..... | 41 |

| | |
|-------------------------|----|
| Mod standby..... | 41 |
| Modului culoare..... | 19 |
| Mufă de alimentare..... | 10 |

N

| | |
|-----------------------|----|
| Notificare poștă..... | 49 |
| Număr port..... | 49 |
| Nume proiector..... | 44 |

P

| | |
|---|----|
| Panou de comandă..... | 12 |
| Panou negru..... | 19 |
| Perioada de înlocuire a filtrului de aer..... | 73 |
| Perioada de înlocuire a lămpii..... | 70 |
| Picior frontal reglabil..... | 9 |
| Piciorul din spate..... | 12 |
| PJLink..... | 94 |
| Plafon..... | 40 |
| Pointer..... | 26 |
| Pornire directă..... | 41 |
| Port de intrare Audio-L/R..... | 10 |
| Port intrare calculator1..... | 10 |
| Port intrare calculator2..... | 11 |
| Port intrare microfon..... | 10 |
| Port intrare S-Video..... | 10 |
| Port intrare video..... | 10 |
| Poziție..... | 37 |
| Prezentare..... | 19 |
| Progresiv..... | 38 |
| Proiecție..... | 40 |
| Proiecție pe ecran lat..... | 21 |
| Protecție la pornire..... | 30 |
| Protecție rețea..... | 31 |

| | |
|---|----|
| Protej.logo utilizator..... | 30 |
| Protejat de parolă..... | 30 |
| Puncte de fixare a suportului pe tavan..... | 12 |

R

| | |
|---|--------|
| Rată refresh..... | 52 |
| Receptor telecomandă..... | 9, 10 |
| Reset toate..... | 53 |
| Resetarea duratei de funcționare a lămpii | |
| | 53, 73 |
| Rezoluție..... | 52 |
| Rezolvarea problemelor..... | 56 |

S

| | |
|-------------------------------------|--------|
| Saturare culoare..... | 36 |
| Semnal intrare..... | 52 |
| Semnal video..... | 38, 52 |
| Server SMTP..... | 49 |
| Sincro..... | 37 |
| Slot de securitate..... | 9 |
| Spate..... | 40 |
| Spate ecran..... | 67 |
| Specificații..... | 100 |
| Sporturi..... | 19 |
| sRGB..... | 19 |
| SSID..... | 45 |
| Standarde de ecran compatibile..... | 95 |
| Strălucire..... | 36 |
| Supraîncălzirea..... | 57 |
| Sursă..... | 52 |

T

| | |
|-------------------------|----|
| Tastatură virtuală..... | 43 |
|-------------------------|----|

| | |
|---------------------------------|-----|
| Teatru..... | 19 |
| Telecomandă..... | 13 |
| Temperatura de depozitare..... | 100 |
| Temperatura de funcționare..... | 100 |
| Tentă..... | 36 |

U

| | |
|---------------|----|
| Urmărire..... | 37 |
|---------------|----|

V

| | |
|------------------------|----|
| Volum..... | 39 |
| Volum intrare mic..... | 39 |