

# **Ghidul utilizatorului**

## **Multimedia Projector**

**EB-460i**

**EB-460**

**EB-450Wi**

**EB-450W**



**EB-440W**

# 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.

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

<b>Atenție</b>	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".  <a href="#">p.132</a>
<b>Procedură</b>	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 panoul de control. Exemplu: butonul [Esc]
"(Nume meniu)" <b>Strălucire</b>	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: <b>Selectați "Strălucire" din meniul Imagine .</b> <b>Meniul Imagine - Strălucire</b>

## Notății Utilizate în Acest Ghid ..... 2

### Introducere

#### Caracteristicile Proiectorului ..... 7

Echipament confortabil, ușor de utilizat	7
Ușor de manevrat	7
Funcții avansate de securitate	7
Controlul calculatorului direct de pe suprafața de proiecție (numai la EB-460i/450Wi)	8
Easy Interactive Function	8
Funcția de desenare	8
Selectarea diverselor surse de intrare prin intermediul cablului Multi-Connection (multi-conector)	8
Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea	8
Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)	9
Proiectarea unui Ecran Afișat cu ajutorul accesoriului opțional Quick Wireless Connection USB Key	9
Proiecția imaginilor în format JPEG fără conectarea la un calculator	10
Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente	10

#### Denumirea și Funcțiile Componentelor ..... 11

În Față/pe Carcasă	11
Laterale	12
Interfațe	13
Bază (cu tavă glisantă)	14
Bază (fără tavă glisantă)	15
Panou de comandă	15
Telecomandă	16
Easy Interactive Pen(doar la EB-460i/450Wi)	18

## Diverse modalități de utilizare a proiectorului

#### Modificarea modului de instalare ..... 20

#### Modificarea Imaginii Proiectate ..... 21

Detectarea automată a semnalelor primite și modificarea imaginii proiectate. (Căutare sursă)	21
Trecerea la imaginea țintă folosind telecomanda	22

#### Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display) ..... 23

Cerințe de sistem	23
Conectarea	24
La prima conectare	24
La conectările ulterioare	27

#### Prezentări realizate prin Rulare diap. .... 28

Fișiere care pot fi proiectate cu ajutorul funcției de Rulare diap.	28
Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției Rulare diap.	28
Exemple de Rulare diap.	28
Operațiile de Bază la Rulare diap.	29
Începerea și terminarea Rulare diap.	29
Operațiile de bază la Rulare diap.	29
Rotirea imaginilor	30
Proiectarea Fișierelor imagini	31
Proiectarea imaginilor	31
Proiectarea în ordine a tuturor fișierelor de imagine dintr-un director (Rulare diap.)	32
Setări afișaj fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.	33

#### Conectarea echipamentelor externe ..... 34

Conectarea și deconectarea dispozitivelor USB	34
Conectarea dispozitivelor USB	34
Deconectarea dispozitivelor USB	34
Conectarea unui monitor extern	35
Conectarea boxelor externe	36
Conectarea unui microfon	36

<b>Conectarea unui Cablu LAN</b>	<b>37</b>
<b>Instalarea unității wireless LAN</b>	<b>38</b>
<b>Funcții Pentru Îmbunătățirea Proiecției</b>	<b>39</b>
Selectarea calității proiecției (Selectare Mod Culoare)	39
Configurare Diafragmă Automată	40
Ascunderea temporară a imaginii și oprirea sunetului (A/V Mute)	40
Blocarea imaginii (Înghet)	41
Modificarea formatului imaginii	42
Metodele de modificare	42
Modificarea aspectului imaginilor de la un echipament video	42
Modificarea formatului pentru imaginile de pe calculator. (EB-460i/460)	44
Modificarea formatului pentru imaginile de pe calculator. (EB-450Wi/450W/440W)	45
Folosirea pointerului pentru a evidenția anumite secțiuni (Pointer)	47
Mărirea unei Părți din Imagine (E-Zoom)	48
Operarea cursorului mouse-ului folosind telecomanda (Mouse fără fir)	49
<b>Funcții de Securitate</b>	<b>51</b>
Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	51
Tipuri de protecție prin parolă	51
Definirea Protejat de parolă	51
Introducerea parolei	52
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)	53
Blocare antifurt	54
Instalarea firului de blocare	54
<b>Easy Interactive Function (numai la EB-460i/450Wi)</b>	<b>55</b>
Sumarul Easy Interactive Function	55
Etape operative	56
Utilizarea în premieră a Easy Interactive Function	56
La conectările ulterioare	56
Cerințe de sistem	56
Utilizarea în premieră a Easy Interactive Function	57
Utilizarea în continuare a Easy Interactive Function	61
Calibrare	62
Situatii care necesită efectuarea calibrării	62
Înlocuirea bateriilor pentru Easy Interactive Pen	63

<b>Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web)</b>	<b>65</b>
Afișarea Funcției Control web	65
Introducerea adresei IP a proiectorului	65
Afișare Telecomandă Web	66
<b>Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor</b>	<b>68</b>
<b>Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP</b>	<b>69</b>
<b>Salvarea unui logo utilizator</b>	<b>70</b>
<b>Salvare șablon utilizator</b>	<b>72</b>




## Meniul Configurare

<b>Utilizarea meniul Configurare</b>	<b>75</b>
<b>Lista cu Funcții</b>	<b>76</b>
Meniul Imagine	76
Meniul Semnal	77
Meniul deSetări	78
Meniu Extins	81
Meniu Rețea	83
Observații privind utilizarea meniului Rețea	84
Utilizarea tastaturii virtuale	84
Meniul Principal	85
Meniul LAN fără fir	86
Meniul de securitate	87
La selectarea opțiunii WEP	88
Atunci când selectați WPA-PSK (TKIP) sau WPA2-PSK (AES)	88
Meniul LAN prin cablu	89
Meniul Poștă	90
Meniul Altele	91
Meniul Reset	92
Meniul Informații (doar ecran)	93
Meniul Reset	94

## Depanarea

<b>Utilizarea funcției Ajutor</b>	<b>96</b>
-----------------------------------	-----------

<b>Rezolvarea Problemelor</b>	<b>97</b>
-------------------------------	-----------

Citirea indicatoarelor	97
Indicatorul  este aprins sau luminează intermitent și are culoarea roșu	98
 Indicatorul  este aprins sau luminează intermitent și are culoarea portocaliu	99
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	100
Probleme cu imaginile	101
Probleme la pornirea proiecției	105
Probleme referitoare la operațiunile de monitorizare și control	105
Probleme referitoare la Easy Interactive Function	106
Alte probleme	107

<b>Mail de notificare cu privire la o eroare de citire</b>	<b>109</b>
--	------------

## Apendice

<b>Curățarea componentelor</b>	<b>111</b>
--------------------------------	------------

Curățarea Suprafeței Proiectorului	111
Curățarea ferestrei de proiecție	111
Curățarea filtrului de aer	111

<b>Înlocuirea Consumabilelor</b>	<b>113</b>
----------------------------------	------------

Înlocuirea bateriilor telecomenzii	113
Înlocuirea lămpii	114
Perioada de înlocuire a lămpii	114
Cum se înlocuiește lampa	114
Resetarea Durată lămpă	117
Înlocuirea filtrului de aer	117
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	117
Cum se înlocuiește filtrul de aer	117

<b>Accesorii Opționale și Consumabile</b>	<b>119</b>
---	------------

Accesorii Opționale	119
---------------------	-----

Consumabile	119
-------------	-----

<b>Dimensiune ecran și Distanță de Proiecție</b>	<b>120</b>
--	------------

Distanță de Proiecție (EB-460i/460)	120
Distanță de proiecție (EB-450Wi/450W/440W)	120

<b>Lista rezoluțiilor acceptate</b>	<b>122</b>
-------------------------------------	------------

Standarde de Ecran Suportate (EB-460i/460)	122
Semnale de la calculator (RGB analogic)	122
Video pe componente	122
Video compozit/S-Video	122
Standarde de ecran suportate (EB-450Wi/450W/440W)	122
Semnale de la calculator (RGB analogic)	122
Video pe componente	123
Video compozit/S-Video	123

<b>Comenzi ESC/VP21</b>	<b>124</b>
-------------------------	------------

Lista Comenzilor	124
Amplasarea Cablurilor	125
Conexiune serială	125
Protocol de comunicare	125

<b>Despre PJLink</b>	<b>126</b>
----------------------	------------

<b>Specificații</b>	<b>127</b>
---------------------	------------

Specificații Generale ale Proiectorului	127
---	-----

<b>Aspect</b>	<b>130</b>
---------------	------------

<b>Glosar</b>	<b>132</b>
---------------	------------

<b>Informații Generale</b>	<b>134</b>
----------------------------	------------

Reglementări legale privind telegrafia fără fir	134
Referitor la notații	134
Notificare generală	134

<b>Index</b>	<b>152</b>
--------------	------------



# Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

## Echipament confortabil, ușor de utilizat

### Ușor de manevrat

- **Montare facilă pe perete**

Proiectorul este dotat cu o tavă glisantă specială, care facilitează montarea pe perete.

Tava glisantă este integrată în unitatea principală a proiectorului, montarea fiind astfel rapidă iar timpul de instalare redus, comparativ cu modelele precedente. ➡ [Ghid de instalare](#)

Proiectorul fiind montat pe perete, puteți efectua cu ușurință și lucrări de mentenanță, cum ar fi înlocuirea filtrului de aer și a lămpii.

- **Nu este necesar un ecran special**

Este posibilă instalarea în diverse locuri, deoarece, dacă nu dispuneți de un ecran pentru proiector, puteți proiecta imagini pe suprafețe precum perețele.

- **Proiecție de la distanțe reduse**

Cea mai mică distanță de proiecție recomandată, de 47 cm, permite plasarea proiectorului aproape de ecran. ➡ [p.120](#)

Dacă montați proiectorul pe un perete și proiectați imagini de deasupra, pe diagonală, evitați apariția pe ecran a oricărei umbre aferente persoanelor care stau în picioare în apropierea suprafeței de proiecție. În plus, atunci când stați cu spatele la ecran, lumina proiectorului nu vă orbește, deoarece nu interferează cu câmpul Dvs. vizual.

- **Pornire/Oprire directă**

În locurile unde alimentarea cu curent electric este asigurată centralizat, cum ar fi o sală de conferințe, proiectorul poate fi setat în așa fel încât să pornească și să se oprească în mod automat în momentul în care respectiva sursă principală de alimentare este pornită sau oprită.

- **Afișarea liniilor de proiecție pe suprafața de proiecție**

Atunci când se susțin lecții sau prezentări, funcția standard de proiectare a unor grile sau a unui cadran permite utilizarea eficientă a suprafeței de proiectare.

- **Boxă**

Anexarea unei boxe de înaltă frecvență, de 10 W, face ca vocea Dvs. să fie auzită și de cei care ocupă cele mai îndepărtate poziții în sală, oricât de spațioasă ar fi aceasta.

- **Ecran de proiecție pentru WXGA (numai la EB-450Wi/450W/440W)**

Cu un calculator al cărui ecran este un ecran lat LCD 16:10 WXGA, imaginea poate fi proiectată având același aspect. Aceasta vă permite utilizarea eficientă a lății tablei albe și a altor suprafețe de proiecție orientate pe orizontală.

- **Controlul proiectorului prin intermediul calculatorului**

Pentru a efectua aceleași operațiuni pe un calculator, în loc de a utiliza panoul de comandă a proiectorului sau telecomanda, puteți folosi funcțiile Control web și Telecomandă web. ➡ [p.65](#)

### Funcții avansate de securitate

- **Protecție prin parolă pentru a restricționa și urmări utilizatorii**

Prin definirea unei Parole, puteți restricționa accesul unor persoane la proiector. ➡ [p.51](#)

- **Control Panel Lock (blocarea funcționării) limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de comandă**

Puteți folosi această opțiune pentru a împiedica modificarea fără permisiune a configurărilor proiectorului la evenimente, în școli șamd. ➡ [p.53](#)

- **Echipat cu dispozitive antifurt**

Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt.

➡ [p.54](#)

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

### Controlul calculatorului direct de pe suprafața de proiecție (numai la EB-460i/450Wi)

#### Easy Interactive Function

Prin simpla conectare a calculatorului la proiector, puteți controla calculatorul direct de pe suprafața de proiecție, susținând o lecție sau o prezentare eficientă și interactivă. ➡ [p.55](#)

#### Funcția de desenare

Puteți utiliza o aplicație grafică pentru a importa texte și diagrame trasate manual pe suprafața de proiecție cu ajutorul unui stilou electronic (Easy Interactive Pen). Acesta combină funcțiile tablei albe și ale ecranului, fără ca vreunul dintre acestea să fie necesar. ➡ [p.55](#)

### Selectarea diverselor surse de intrare prin intermediul cablului Multi-Connection (multi-conector)

Așa cum conectați un cablu de calculator, puteți selecta diverse interfațe precum un cablu USB, o memorie USB sau o conexiune LAN. Aceasta vă permite ca, din întreaga gamă de surse de intrare, să selectați sursa adecvată mediului Dvs. de utilizare.

#### 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. ➡ [Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection](#)

- **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 rețea fără a muta vreun cablu.

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

Atunci când instalați unitatea opțională LAN wireless în proiector, vă puteți conecta la un calculator printr-o rețea fără fir. ➡ [p.38](#)



- **Metode de conectare pentru diferite rețele**

Pentru conectarea proiectorului la o rețea sunt disponibile următoarele metode. Selectați metoda adecvată pentru mediul dumneavoastră de rețea.

☛ *Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection*

- **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**

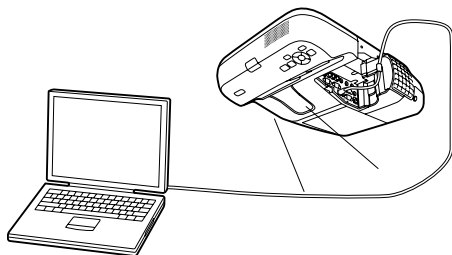
Modul Conectare rapidă este o metodă de conectare care poate fi folosită numai dacă este instalată unitatea opțională pentru rețea fără fir.

Modul de conectare rapidă atribuie temporar unui computer identificatorul SSID al proiectorului, creând o conexiune ad-hoc iar, după deconectare, restabilește setările de rețea ale calculatorului.

## Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)

Prin simpla conectare a unui cablu USB disponibil în comerț la un calculator Windows, puteți proiecta imagini de pe ecranul calculatorului.

☛ *Ghid de pornire rapidă* , p.23



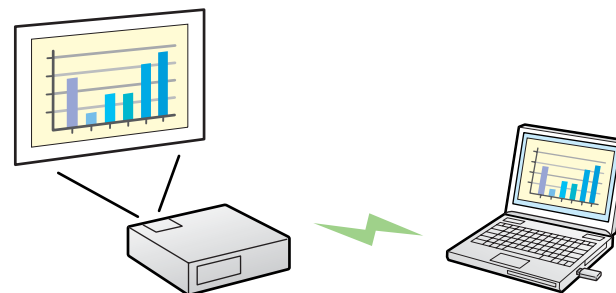
## Proiectarea unui Ecran Afișat cu ajutorul accesoriului opțional Quick Wireless Connection USB Key

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

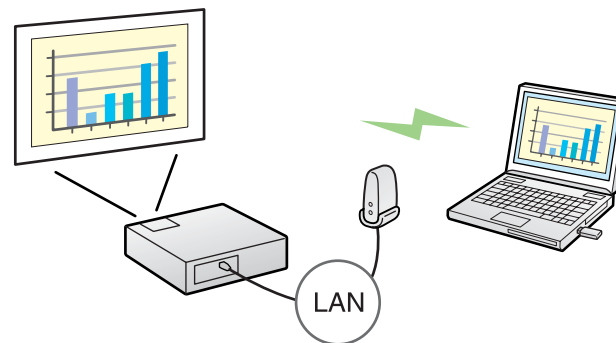
Utilizând Quick Wireless Connection USB Key, vă puteți conecta la un proiector dintr-o rețea chiar dacă EasyMP Network Projection nu este instalat.

De exemplu, vă puteți conecta sub următoarele medii.

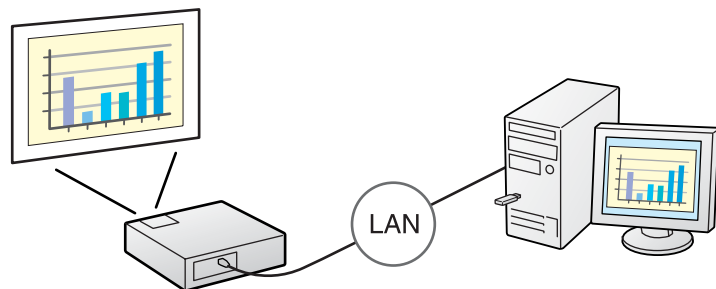
- Conectați-vă în Modul Conectare rapidă utilizând unitatea opțională LAN wireless.



- Conectați-vă la rețea printr-un punct de acces.



- Intrați în rețea folosind o conexiune cu fir.



☞ p.119



- Acest proiector nu este compatibil cu funcția Proiector în rețea, care este o caracteristică standard pentru sistemele de operare Windows Vista și Windows 7.
- Restricțiile la proiectarea din Windows Media Center  
Atunci când Windows Media Center este afișat pe tot ecranul, nu se pot proiecta imagini. Pentru a putea proiecta imagini, treceți în modul de afișare în fereastră.

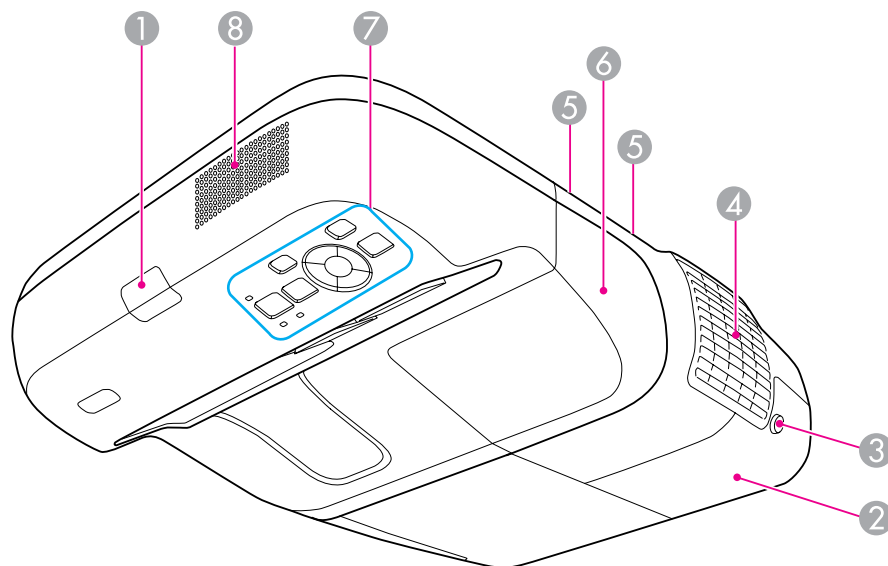
### Proiecția imaginilor în format JPEG fără conectarea la un calculator

Puteți proiecta o expunere de diapositive 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. ☞ p.28

### Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente

O cameră pentru documente compatibilă USB este disponibilă ca extraopțiune. Cu această cameră pentru documente nu aveți nevoie de un cablu de alimentare. O puteți conecta rapid folosind un cablu USB, designul său simplificând proiectarea și mărirea documentelor. ☞ p.34

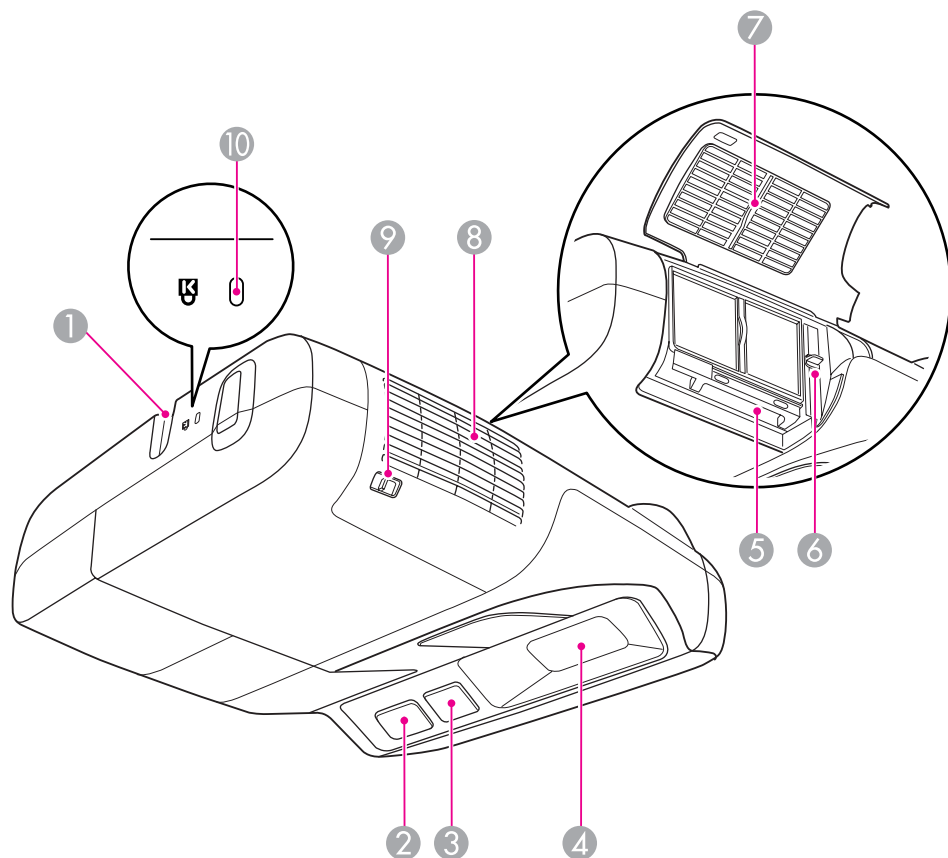
## În Față/pe Carcasă



Nume	Funcție
① <b>Receptor dist.</b>	Primește semnalul de la telecomandă. ☛ <i>Ghid de pornire rapidă</i>
② <b>Capac lampă</b>	Deschideți acest capac atunci când înlocuiți Lampa proiecteurului. ☛ <a href="#">p.114</a>
③ <b>Șurub de fixare a capacului lămpii</b>	Se înșurubează pentru a fixa Capacul lămpii. ☛ <a href="#">p.114</a>
④ <b>Gură de evacuare a aerului</b>	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul. <div data-bbox="501 1276 1064 1509" data-label="Complex-Block"> <p><b>⚠ Atenție</b></p> <p>Nu plasați obiecte, care pot fi deformat sau afectate de căldură, în apropierea gurilor de evacuare a aerului și nu vă apropiați cu mâinile sau cu fața de gurile de evacuare, în timpul proiecției.</p> </div>

Nume	Funcție
⑤ <b>Șuruburi de fixare a capacului cablului</b>	Se înșurubează pentru a fixa capacul cablului. ☛ <i>Ghid de pornire rapidă</i>
⑥ <b>Capac cablu</b>	Atunci când vă conectați la un port de intrare, slăbiți cele două șuruburi și deschideți acest capac. ☛ <i>Ghid de pornire rapidă</i>
⑦ <b>Panou de comandă</b>	Vă permite să operați proiectorul și să verificați starea acestuia. ☛ <a href="#">p.15</a>
⑧ <b>Boxă</b>	Ieșire audio fie pentru imaginile proiectate, fie de la portul de intrare a Microfon (Mic).

## Laterale




Nume	Funcție
1 <b>Punct de instalare a cablului de securitate</b>	Introduceți un fir de blocare disponibil în comerț și blocați-l. <a href="#">p.54</a>
2 <b>Receptor dist.</b>	Primește semnalul de la telecomandă. <a href="#">Ghid de pornire rapidă</a>

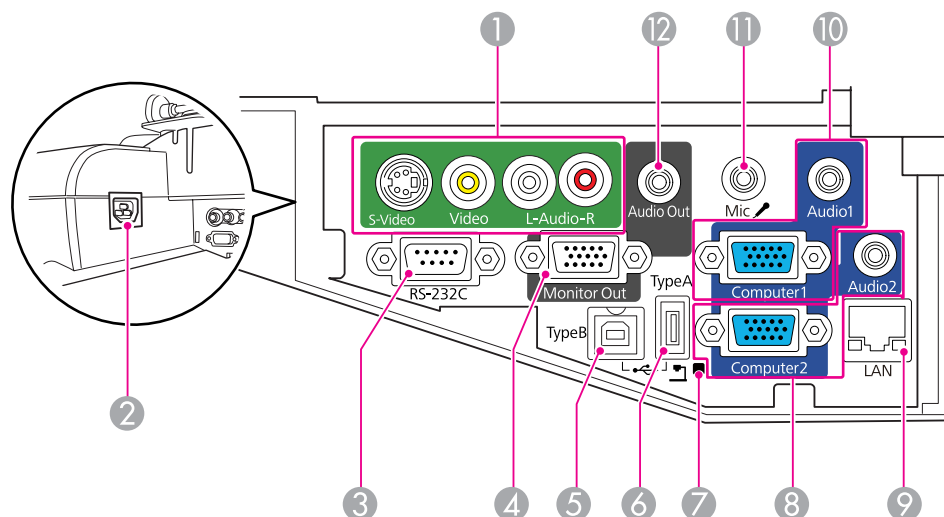
Nume	Funcție
3 <b>Receptor Easy Interactive Function</b> (doar la EB-460i/450Wi)	Primește semnale de la Easy Interactive Pen. <a href="#">p.55</a>
4 <b>Fereastră de proiecție</b>	Proiectează imagini. <div><b>Avertisment</b><ul style="list-style-type: none"><li>Nu priviți direct către aceasta în timpul proiecției.</li><li>Nu plasați mâna sau obiecte pe fereastră sau în apropierea acesteia. Pericolul rezidă în arsuri datorate temperaturilor mari generate de lumina de proiecție.</li></ul></div>
5 <b>Slot pentru unitatea LAN wireless</b>	Inserează unitatea opțională LAN wireless. <a href="#">p.38</a>
6 <b>Buton de focalizare</b>	Reglează focalizarea imaginii. Deschide capacul pentru filtrul de aer și operează butonul de focalizare. <a href="#">Ghid de pornire rapidă</a>
7 <b>Capac filtru de aer</b>	Deschideți acest capac atunci când înlocuiți filtrul de aer sau când instalați unitatea opțională LAN wireless.
8 <b>Gură de ventilare (Filtru de aer)</b>	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului. Cumularea de praf în acest loc poate cauza creșterea temperaturii interne a proiecteurului ceea ce va duce la probleme de funcționare a aparatului și la scurtarea duratei de viață a motorului optic. Nu uitați să curățați regulat filtrul de aer. <a href="#">p.111</a> , <a href="#">p.117</a>
9 <b>Buton pentru deschiderea/închiderea capacului pentru filtrul de aer</b>	Deschide și închide capacul filtrului de aer. <a href="#">p.117</a> Deschideți acest capac atunci când instalați unitatea opțională LAN wireless. <a href="#">p.38</a>
10 <b>Slot de securitate</b>	Slotul de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de Kensington. <a href="#">p.54</a>



## Interfațe







Îndepărtați capacul cablului pentru a vizualiza următoarele porturi.






Îndepărtați capacul cablului pentru a conecta diverse echipamente.

 Ghid de pornire rapidă



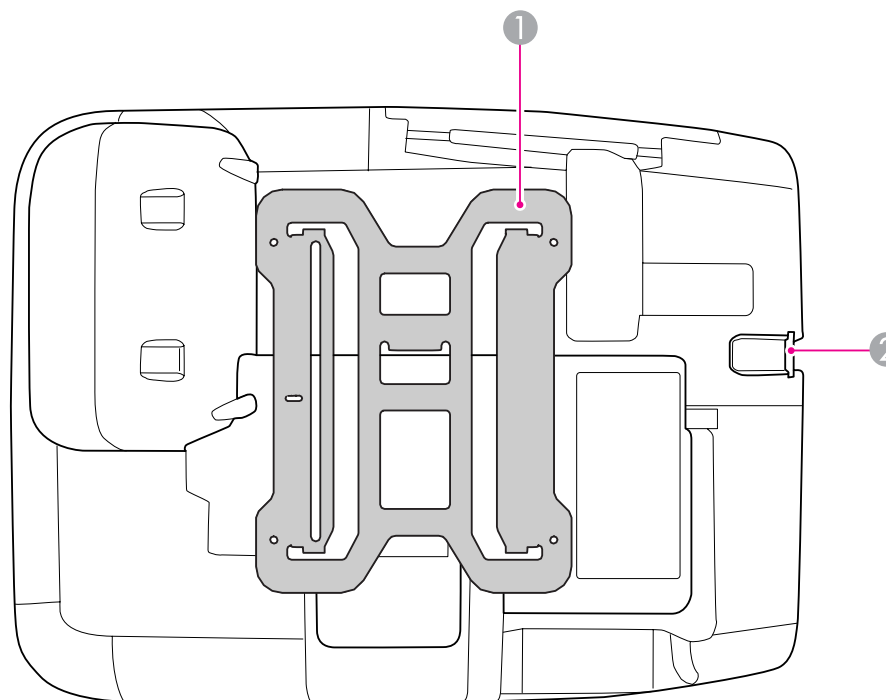
Nume	Funcție
<b>1 Port de intrare S-video (S-Video)</b>  <b>Port de intrare video (Video)</b>  <b>Port de intrare audio stânga/dreapta (Audio L/R)</b>	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.  Pentru semnale video compozite primite de la surse video.  Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare S-Video sau la portul de intrare Video .  Ghid de pornire rapidă
<b>2 Mufă de alimentare</b>	Se conectează la cablul de alimentare.  Ghid de pornire rapidă



Nume	Funcție
<b>3 Portul RS-232C</b>	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal.  p.125
<b>4 Portleșire monitor (Monitor Out)</b>	Transmite semnalele de imagine de la un calculator conectat la portul de intrare Calculator 1 către un monitor extern. Nu este disponibil pentru semnale video compuse sau pentru alte semnale transmise către orice alte porturi decât portul de intrare Calculator 1.  p.35
<b>5 Port USB (TypeB)</b>	Conectează proiectorul la un calculator, prin intermediul cablului USB furnizat, pentru a proiecta imagini stocate în calculator.  p.23  Pentru a utiliza funcția mouse-ului fără fir, folosiți acest port și pentru conectarea la un calculator prin intermediul unui cablu USB furnizat.  p.49  Folosiți acest port și pentru conectarea la un calculator prin intermediul cablului USB furnizat, atunci când doriți să utilizați funcția Easy Interactive Function.(doar la EB-460i/450Wi)  p.55
<b>6 PortUSB (TypeA)</b>	Proiectează o rulare de diapozitive cu imagini în format JPEG atunci când la portul USB compatibil sunt conectate memorii sau camere digitale.  p.28  De asemenea, se poate conecta și la o cameră pentru documente.
<b>7 Indicator USB</b>	Vă informează referitor la starea dispozitivului USB conectat la portul USB(TypeA), așa cum este descris în continuare.  OPRIT: Dispozitivul USB nu este conectat Indicator luminos oranj PORNIT: Dispozitivul USB este conectat Indicator luminos verde PORNIT: dispozitivul USB funcționează Indicator luminos roșu PORNIT: Eroare

Nume	Funcție
<b>8</b> <b>Portul de intrare Calculator 2 (Computer2)</b>  <b>PortulAudio 2 (Audio2)</b>	<p>Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.</p> <p>Conectează portul de ieșire audio al echipamentului conectat la portul de intrare al Calculator 2 și portul de intrare audio. De asemenea, atunci când utilizați una din următoarele surse de intrare pentru a transmite semnale audio de la proiector, conectați sursa audio la portulAudio 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- USB: când redați o expunere de diapozitive de pe un dispozitiv de stocare USB conectat la portul USB(TypeA) sau când proiectați imagini primite de la camera pentru documente opțională</li> <li>- USB Display</li> <li>- LAN</li> </ul> <p> Ghid de pornire rapidă</p>
<b>9</b> <b>Portul LAN</b>	<p>Pentru conectarea unui cablu de rețea și apoi la o rețea.</p> <p> p.37</p>
<b>10</b> <b>Port intrare Calculator 1 (Computer1)</b>  <b>PortulAudio 1 (Audio1)</b>	<p>Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.</p> <p>Conectează portul de ieșire audio al echipamentului conectat la portul de intrare al Calculator 1 și portul de intrare audio.</p> <p> Ghid de pornire rapidă</p>
<b>11</b> <b>Port intrare Microfon (Mic)</b>	<p>Se conectează la un microfon.  p.36</p>
<b>12</b> <b>Port ieșire audio (Audio Out)</b>	<p>Transmite semnalul audio al imaginilor proiectate sau semnalul audio de la portul de intrare Microfon (Mic) către o boxă externă.  p.36</p>

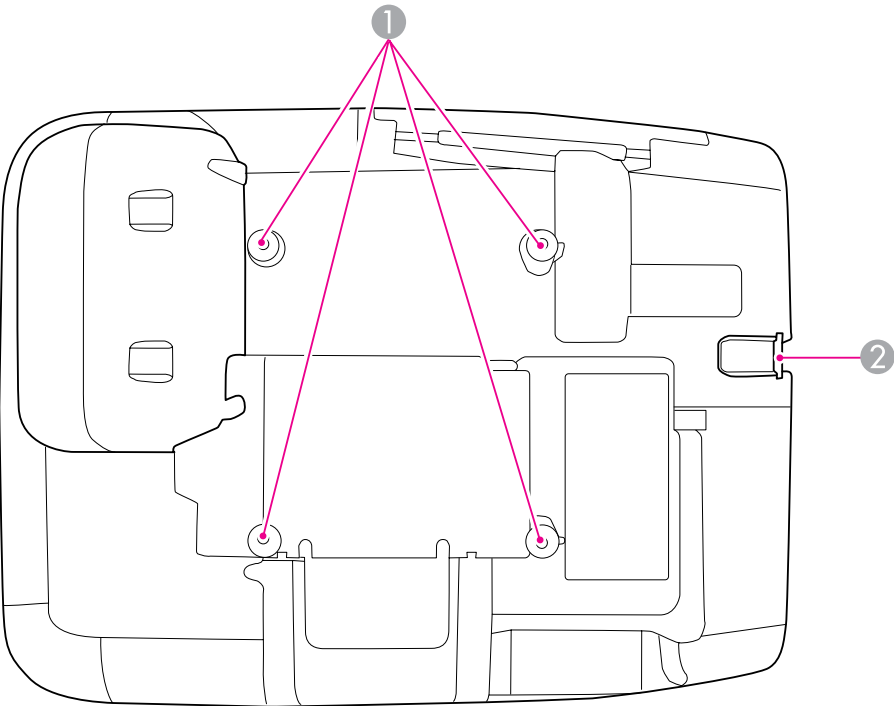
## Bază (cu tavă glisantă)


În momentul expedierii, unitatea principală a proiectorului este prevăzută cu o tavă glisantă.



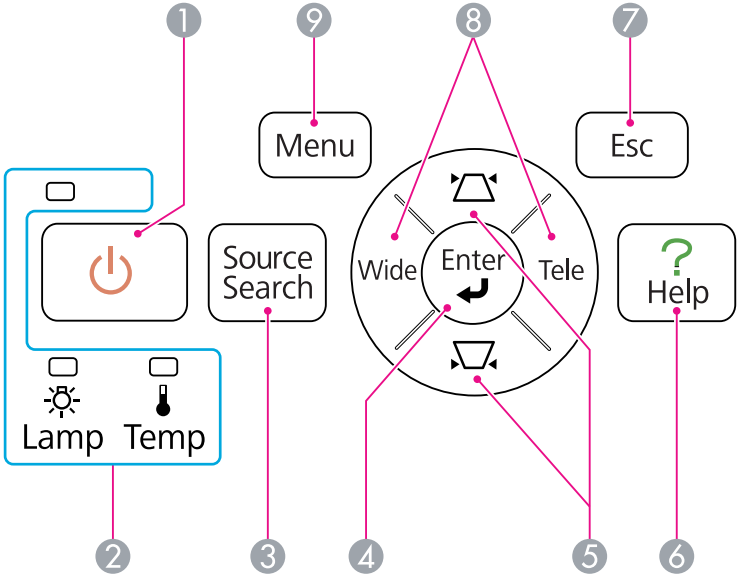
Nume	Funcție
<b>1</b> <b>Tavă glisantă</b>	<p>Conectați-o la placa de fixare atunci când montați proiectorul pe un perete.  Ghid de instalare</p>
<b>2</b> <b>Punct de instalare a cablului de securitate</b>	<p>Introduceți un fir de blocare disponibil în comerț și blocați-l.  p.54</p>





Bază (fără tavă glisantă)








Nume		Funcție
1	Puncte de fixare a suportului pe tavan (patru puncte)	În momentul montării proiecteurului pe un plafon sau perete, conectați punctele de fixare a suportului pe plafon la un suport disponibil pentru tavan sau perete. Pentru detalii, consultați documentația furnizată odată cu suportul de suspendare pe tavan sau suportul pentru perete.
2	Punct de instalare a cablului de securitate	Introduceți un fir de blocare disponibil în comerț și blocați-l.  p.54

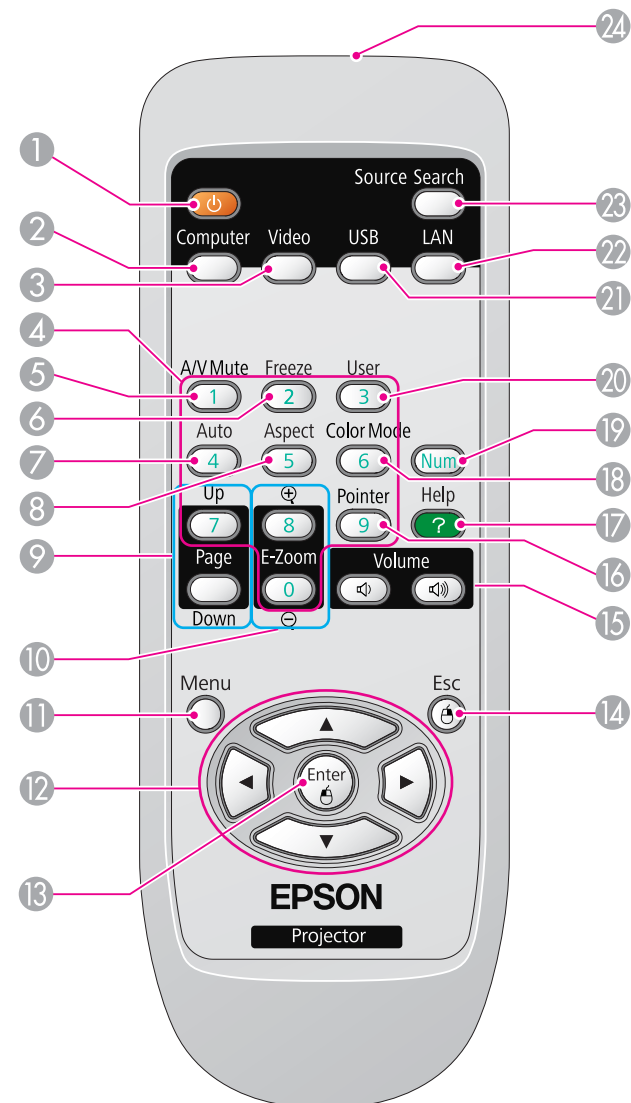
Panou de comandă



Nume		Funcție
1	[⏻] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului.  Ghid de pornire rapidă
2	Indicatoare de stare	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiecteurului.  p.97
3	Butonul [Source Search]	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.21
4	Butonul [Enter]	Apăsă în timpul proiecției unor semnale de imagine transmise de la un calculator, ajustează automat parametrii următoarelor funcții Urmărire-Sincro. și Poziție, pentru a proiecta imaginea optimă. Când este afișat meniul Configurare sau ecranul de Ajutor, apăsarea acestui buton confirmă selecția actuală și trece la nivelul următor.  p.75


Nume	Funcție
5 [↶] [↷] - butoane	Corectează distorsiunea trapezoidală. În cazurile următoare, aceste butoane au numai funcțiile [▲] și [▼]. – Când imaginea proiectată este transmisă printr-o conexiune de rețea – Când pentru proiecție este utilizată funcția Rulare diapozitive Apăsate atunci când este afișat meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane permit selectarea elementelor de meniu și a valorilor de setare.  Ghid de pornire rapidă , p.75
6 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin.  p.96
7 Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Când este afișat meniul Configurare, apăsând acest buton treceți la nivelul anterior al meniului.  p.75
8 Butonul [Wide][Tele]	Ajustează dimensiunile ecranului de proiecție. Apăsăți butonul [Tele] pentru a reduce dimensiunea ecranului de proiecție și butonul [Wide] pentru a mări dimensiunea ecranului de proiecție. Dacă sunt apăsate în timp ce pe ecran este afișat meniul Configurare sau un ecran de Ajutor, aceste butoane funcționează ca și butoanele [◀][▶], care selectează elementele meniului și valorile de setare.  Ghid de pornire rapidă
9 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare.  p.75





## Telecomandă



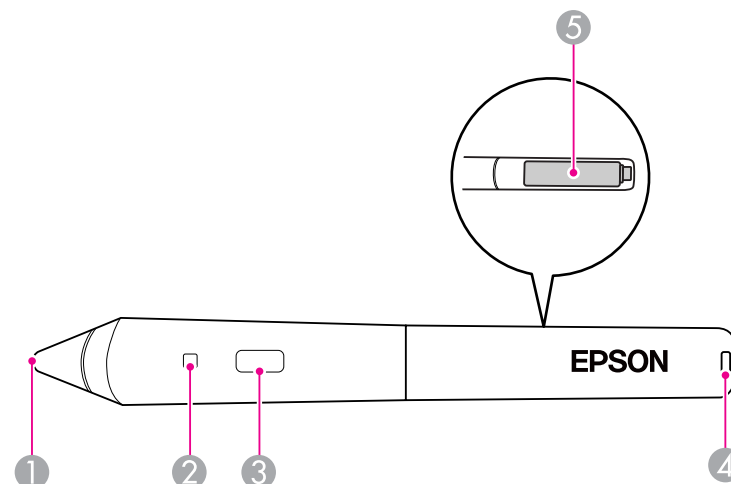




Nume	Funcție
① [⏻] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. ☞ Ghid de pornire rapidă
② Butonul [Computer]	Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video modifică imaginile de la portul de intrare Calculator 1 și portul de intrare Calculator 2. ☞ p.22
③ Butonul [Video]	Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video modifică imaginile de la portul de intrare Video și portul de intrare S-Video. ☞ p.22
④ Butoane numerice	Utilizați când introduceți o parolă. ☞ p.51
⑤ Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☞ p.40
⑥ Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☞ p.41
⑦ Butonul [Auto]	Apăsând în timpul proiecției unor semnale de imagine 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 apăsător. ☞ p.42
⑨ Butoanele [Page] ([Up]) ([Down])	Atunci când utilizați funcția pentru mouse wireless sau USB Display, sau când sursa de intrare proiectează un document al aplicației software care suportă funcția pagină în sus/în jos prin LAN, puteți schimba paginile apăsând aceste butoane. ☞ p.49
⑩ Butoanele [E-Zoom] (⊕)(⊖)	Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. ☞ p.48
⑪ Butonul [Menu]	Afișează și închide Meniul de Configurare. ☞ p.75
⑫ [⏪][⏩] [⏴][⏵] - butoane	Atunci când este afișat meniul Configurare sau un ecran de Ajutor, apăsarea acestor butoane permite selectarea elementelor de meniu și a valorilor de setare. ☞ p.75, p.96 În timpul folosirii funcției de mouse fără fir, cursorul se deplasează în direcția în care este apăsător butonul. ☞ p.49

Nume	Funcție
⑬ Butonul [Enter]	Când este afișat meniul Configurare sau ecranul de Ajutor, apăsarea acestui buton confirmă selecția actuală și trece la nivelul următor. ☞ p.75, p.96 Când utilizați funcția de mouse fără fir, acesta acționează ca și butonul din stânga al mouse-ului. ☞ p.49
⑭ Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsător în timp ce este afișat meniul de Configurare, trece la nivelul anterior. ☞ p.75, p.96 Când utilizați funcția pentru mouse fără fir, acesta acționează ca și butonul din dreapta al mouse-ului. ☞ p.49
⑮ Butoanele [Volume] (⏮) (⏭)	(⏮) Reducere Volum. (⏭) Creștere Volum. ☞ Ghid de pornire rapidă <div> <b>Atenție</b> Nu porniți proiectorul atunci când volumul sonor este prea ridicat. Un volum ridicat care pornește brusc poate cauza pierderea auzului. Reduceți întotdeauna sonorul înainte de a opri proiectorul și creșteți treptat nivelul sonor după pornirea proiecteurului.</div>
⑯ Butonul [Pointer]	Apăsător acest buton pentru a activa cursorul pe ecran. ☞ p.47
⑰ Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin. ☞ p.96
⑱ Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, Color Mode (modul culoare) se schimbă. ☞ p.39
⑲ Butonul [Num]	Utilizați atunci când introduceți o parolă. ☞ p.51

Nume	Funcție
20 Butonul [User]	<p>Selecțiati orice element dintre cele cinci disponibile aferente meniului Configurare și alocati-l acestui buton. 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.78</p> <p>Meniul <b>Consum energie</b> este configurat ca valoare implicită.</p>
21 Butonul [USB]	<p>Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video modifică imaginile de la echipamentul conectat la USB Display și portul USB(TypeA).  p.22</p>
22 Butonul [LAN]	<p>Trece la imaginile proiectate cu EasyMP Network Projection. Când realizați proiecții prin Quick Wireless Connection utilizând unitatea opțională Quick Wireless Connection USB Key, apăsând acest buton treceți la imaginea respectivă.  p.22</p>
23 Butonul [Search]	<p>Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.21</p>
24 Zona de emiterie a semnalului de la telecomandă	<p>Emite semnalele de la telecomandă.</p>

## Easy Interactive Pen(doar la EB-460i/450Wi)



Nume	Funcție
1 Schimbarea peniței stiloului	Funcționează ca și butonul din stânga al mouse-ului.
2 Indicator baterie	<p>Când apăsați butonul, indicatorul are culoarea verde dacă bateria este în continuare încărcată.</p> <p>Dacă indicatorul nu se aprinde, înseamnă că bateria este în curând descărcată. În acest caz, înlocuiți bateriile.  p.63</p>
3 Buton	Funcționează ca și butonul din dreapta al mouse-ului.
4 Gaură pentru atașarea curelei	Puteți atașa o curea disponibilă în comerț.
5 Capacul compartimentului pentru baterii	<p>Deschideți acest capac atunci când înlocuiți bateriile.  p.63</p>

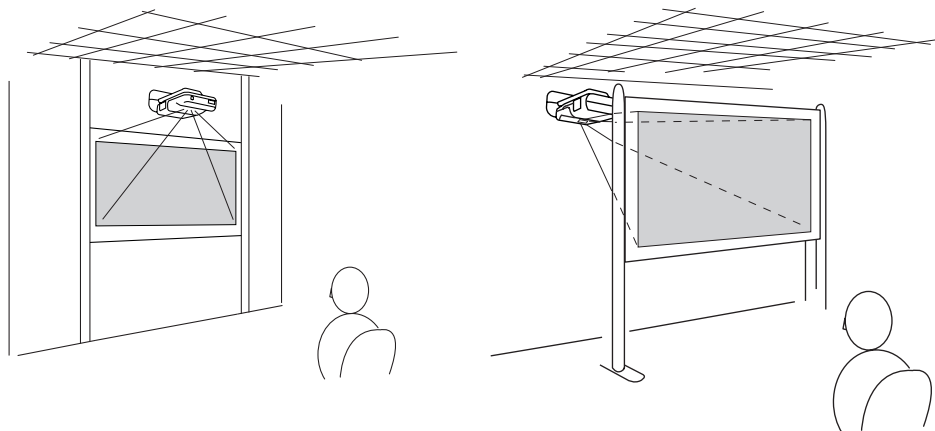


## **Diverse modalități de utilizare a proiectorului**

În acest capitol sunt explicate funcțiile utile folosite la realizarea unei prezentări, la conectarea echipamentelor externe și funcțiile de securitate.

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

- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din fața ecranului. (Proiecție frontală/plafon)
- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din spatele unui ecran translucid. (Proiecție spate/plafon)



În momentul expedierii, proiectorul este setat pentru a fi suspendat de plafon, proiectând imagini din fața ecranului (Față/Plafon).



Selectați setarea **Față/Plafon** sau **Spate/Plafon** din meniul Configurare.

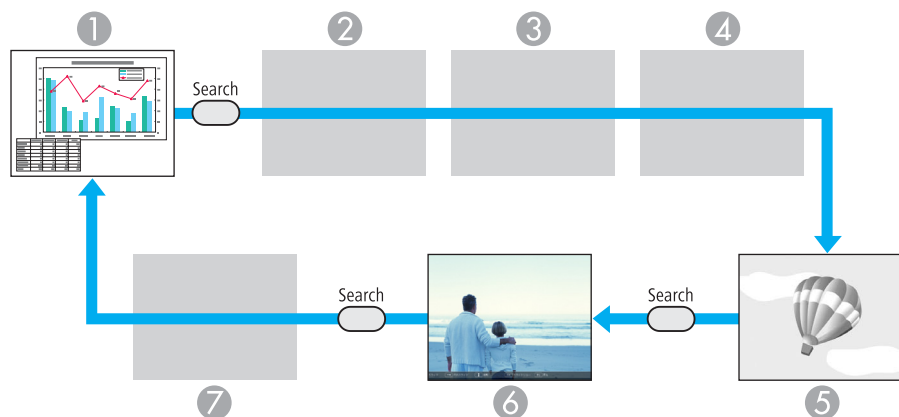
 [p.81](#)

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 de pe telecomandă pentru a schimba portul țintă de intrare.

## Detectarea automată a semnalelor primite și modificarea imaginii proiectate. (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\*: atunci când imaginea provine de la un dispozitiv conectat la portul USB(TypeA).
- ⑦ LAN: atunci când proiectorul este conectat la un calculator prin intermediul unei rețele și imaginile sunt proiectate de la EasyMP Network Projection.

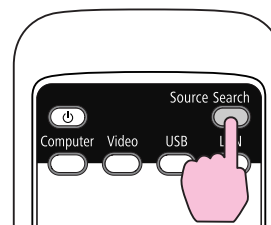
Este omisă dacă nu este prezent nici un semnal imagine.

\*Sursa de intrare USB indică redarea unei expunerii de diapozitive de pe un dispozitiv de stocare USB conectat la portul USB(TypeA) sau faptul că sunt proiectate imagini de la camera pentru documente opțională.

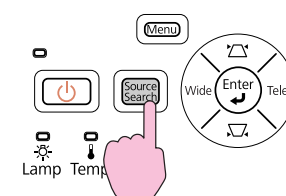
### Procedură

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

Folosind telecomanda



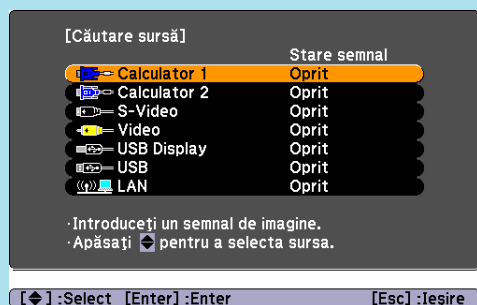
Folosind panoul de control



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



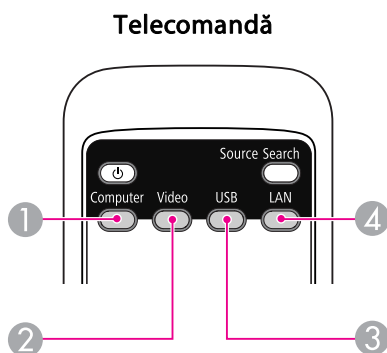
În imaginea de mai jos este prezentată situația semnalelor de imagine și este afișată numai când imaginea pe care proiectorul o afișează în prezent este disponibilă, sau atunci când nu există un semnal de imagine. Puteți selecta portul de intrare la care echipamentul pe care doriți să îl folosiți este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



- 2 Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video modifică imaginile de la portul de intrare Video și portul de intrare S-Video.
- 3 Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video alternează între imaginile de la echipamentul conectat la USB Display și portul USB(TypeA).
- 4 Trece la imaginile proiectate cu EasyMP Network Projection. Când realizați proiecții prin Quick Wireless Connection utilizând unitatea opțională Quick Wireless Connection USB Key, apăsând acest buton treceți la imaginea respectivă.

## Trecerea la imaginea țintă folosind telecomanda

Puteți trece direct la imaginea țintă apăsând următoarele butoane pe telecomandă.



- 1 Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video modifică imaginile de la portul de intrare Calculator 1 și portul de intrare Calculator 2.

Atunci când doriți să proiectați imagini dintr-un calculator, puteți utiliza cablul USB furnizat pentru a conecta proiectorul la acel calculator. Această funcție se numește USB Display. Printr-o simplă conectare cu ajutorul unui cablu USB, imaginile de la calculator pot fi afișate.

Pentru a activa funcția USB Display, selectați pentru USB Type B opțiunea USB Display din sub-meniul Extins meniul Configurare.

În continuare sunt prezentate valorile implicite pentru USB Type B.

- EB-460i/450Wi: Oprit
- EB-460/450W/440W: USB Display

Pentru EB-460i/450Wi, setarea trebuie modificată în prealabil.  [p.81](#)

## Cerințe de sistem

### Pentru Windows

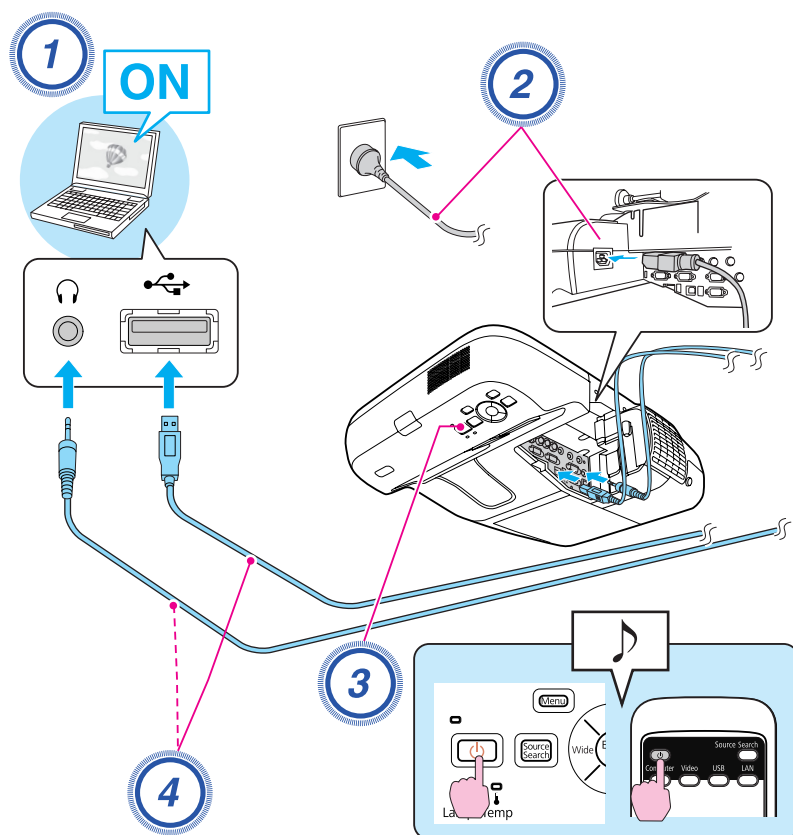
<b>SO</b>	Windows 2000 Service Pack 4 Windows XP Windows XP Service Pack 2 sau mai nou Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 sau mai nou Windows 7
<b>CPU</b>	Mobile Pentium III 1.2GHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Pentium M 1.6GHz sau un procesor mai rapid
<b>Cantitatea de memorie</b>	256MB sau mai mult Recomandat: 512MB sau mai mult
<b>Hard disc Spațiu liber</b>	20MB sau mai mult
<b>Afișaj</b>	Rezoluție de minim 640x480 și maxim 1600x1200. Afișaj color complet pe 16 biți sau superior

Doar versiunile pe 32 biți sunt suportate.

### Pentru SO Mac

<b>SO</b>	Mac OS X 10.5.1 sau o versiune ulterioară Mac OS X 10.6.x
<b>CPU</b>	Power PC G4 1GHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Intel Core Duo 1.83GHz sau un procesor mai rapid
<b>Cantitatea de memorie</b>	512MB sau mai mult
<b>Spațiu liber pe Spațiu liber</b>	20MB sau mai mult
<b>Afișaj</b>	Rezoluție de minim 640x480 și maxim 1680x1200. Afișaj color complet pe 16 biți sau superior

## Conectarea



### Procedură

- 1 Porniți calculatorul.
- 2 Conectați cablul de alimentare (furnizat).
- 3 Porniți proiectorul.

4

Conectați la cablul USB.

Când se emite semnal audio din boxa proiectorului, conectați un cablu audio (din comerț) la portul Audio 2.

☛ "La prima conectare" p.24

☛ "La conectările ulterioare" p.27

### Atenție

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

## La prima conectare

La prima conectare trebuie să instalați driverul. Procedura este diferită pentru Windows și Mac OS.

### Procedură

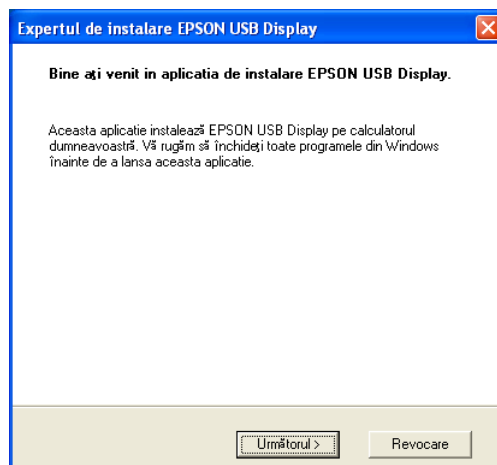
#### Pentru Windows

1

Instalarea driverului pornește automat.

Când utilizați Windows 2000, faceți dublu clic pe **My Computer** - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.exe în calculatorul Dvs.





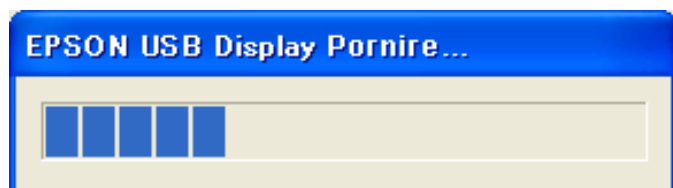
Dacă utilizați un calculator pe care rulează Windows 2000 și sunteți conectat ca utilizator, în timpul instalării se afișează un mesaj de eroare Windows și este posibil să nu puteți instala programul. În acest caz, încercați să actualizați programul Windows la cea mai recentă versiune, reporniți calculatorul 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**

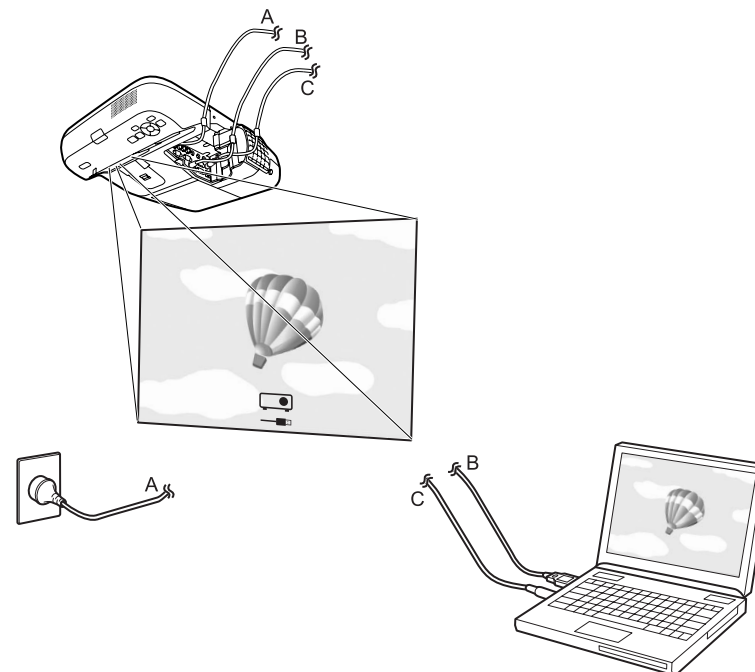
**Când este afișat ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe opțiunea "Acceptare".**

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**

**Imaginile de la calculator sunt proiectate.**

Este posibil să dureze mai mult timp până la proiectarea imaginilor de la calculator. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul ca atare, nu deconectați cablul USB și nu opriți alimentarea proiectorului.





- Dacă nu este instalat automat, faceți dublu clic pe **My Computer - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE**, pe calculator.
- Dacă, din anumite motive, nu se proiectează nimic, faceți clic pe **Toate Programele - Proiector EPSON - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x**, din calculatorul dumneavoastră.
- IDacă pe ecranul calculatorului cursorul mausului pâlpâie, din **Toate Programele - Proiector EPSON - EPSON USB Display - EPSONUSB DisplayVx.x** debifați caseta de validare **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 cablului USB. Nu este necesar să folosiți funcția **Eliminarea în siguranță a unui dispozitiv hardware** din Windows.

La conectarea următoare, consultați ➡ "La conectările ulterioare" p.27.

### Pentru SO Mac

- 1 **Directorul de setup a funcției USB Display este afișat în Finder.**
- 2 **Faceți dublu clic pe pictograma UD\_Installer.**  
Introduceți parola de administrator și începeți operațiunea de instalare.
- 3 **Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.**



### Când este afișat ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe opțiunea "Acceptare".

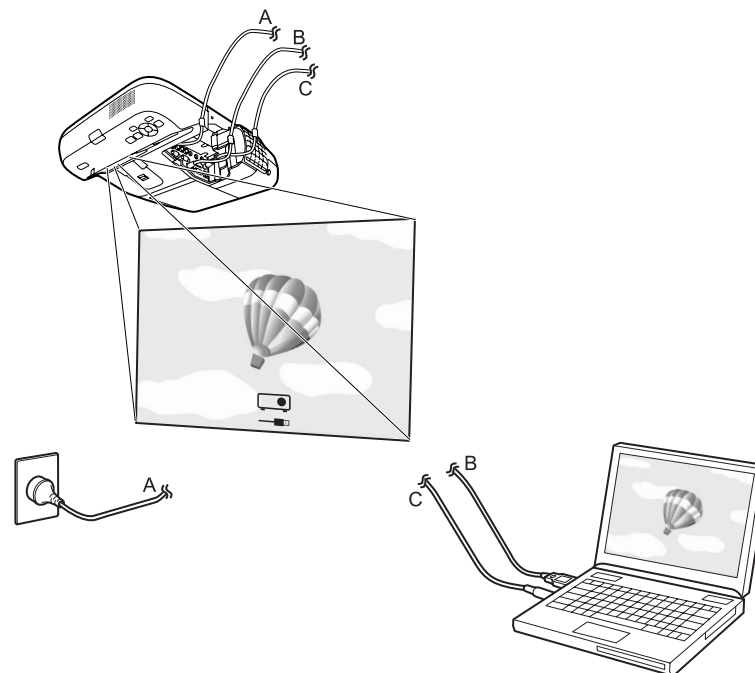
Dacă nu selectați opțiunea **Acceptare**, USB Display nu pornește. Dacă doriți să anulați proiecția, faceți clic pe **Refuzare**.

Când instalarea este finalizată, pictograma USB Display este afișată în Dock și în bara de meniu.



### Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze mai mult timp până ca imaginile de la calculator să fie proiectate. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul ca atare, nu deconectați cablul USB și nu opriți alimentarea proiectorului.





- Dacă directorul de USB Display setup nu este afișat automat în Finder, faceți dublu clic pe **EPSON PJ\_UD - UD\_Installer** din calculatorul Dvs.
- Dacă, din anumite motive, nu este proiectată nicio imagine, faceți clic pe pictograma **USB Display** din Dock.
- Dacă nu există nicio pictogramă **USB Display** în Dock, porniți **USB Display V.x.x** din directorul Aplicații.
- Pentru a dezinstala driverul, porniți aplicația **Eliminare USB Display V.x.x** din directorul Tool în cadrul directorului Aplicații.

### Atenție

- Pentru a deconecta USB Display, faceți clic pe pictograma barei de meniu sau pe pictograma Dock, selectați **Disconnect** din meniul afișat și apoi îndepărtați cablul USB.
- Dacă selectați **Quit** din meniul pictogramei Dock, USB Display nu va porni automat atunci când conectați cablul USB.



### Pentru Windows

- Aplicațiile care utilizează o parte din funcțiile DirectX nu pot fi afișate corect.
- Deconectarea  
Proiectorul poate fi deconectat prin simpla deconectare a cablului USB. Nu este necesar să folosiți funcția **Eliminarea în siguranță a unui dispozitiv hardware**.
- Restricțiile la proiectarea din Windows Media Center  
Atunci când Windows Media Center este afișat pe tot ecranul, nu se pot proiecta imagini. Pentru a putea proiecta imagini, treceți în modul de afișare în fereastră.

### Pentru SO Mac

Dacă imaginile nu sunt proiectate, porniți **USB Display V.x.x** din directorul Aplicații.

## La conectările ulterioare

### Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze mai mult timp până la proiectarea imaginilor de la calculator. Vă rugăm să așteptați.

## Fișiere care pot fi proiectate cu ajutorul funcției de Rulare diap.

Puteți utiliza funcția Rulare diap. pentru a proiecta în mod direct fișiere stocate pe dispozitive de stocare USB și camere digitale care sunt conectate la proiector.



Este posibil ca dispozitivele de stocare USB care dispun de funcții de securitate să nu poată fi utilizate.

## Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției Rulare diap.

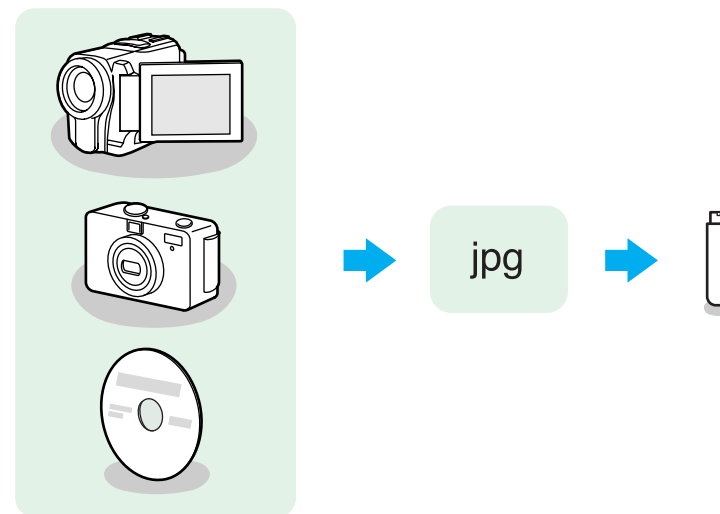
fișier	Tip fișier (ex-tensie)	Note
Imagine statică	.jpg	<p>Următoarele formate de fișiere nu pot fi proiectate.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Formate cu model de culoare CMYK</li><li>- Formate progresive</li><li>- Imaginile cu o rezoluție mai mare de 4608x3072</li><li>- Formatele cu extensie ".jpeg"</li></ul> <p>Datorită anumitor caracteristici ale fișierelor JPEG, este posibil ca imaginile proiectate să nu fie clare, dacă rata de compresie este prea mare.</p>



- Dacă se utilizează un hard-disc USB, se recomandă folosirea unei surse de alimentare cu adaptor CA.
- Proiectorul nu suportă anumite sisteme de fișiere, de aceea este recomandat să utilizați fișiere media care au fost formate în Windows.
- Formatați fișierele media în sistem FAT16/32.

## Exemple de Rulare diap.

Proiectarea de imagini stocate pe dispozitive USB și a altor tipuri de fișiere media



Exemplul 1: Pregătiți mai multe imagini și proiectați-le continuu (Rulare diap.) ➡ [p.32](#)

Exemplul 2: Selectați și proiectați un singur fișier imagine o dată ➡ [p.31](#)

## Operațiile de Bază la Rulare diap.

Rulare diap. vă permite să redați și să proiectați fișiere de imagine stocate pe dispozitive de stocare USB și camere digitale.

În această secțiune sunt explicate operațiile de bază care se realizează la o Rulare diap..

Deși următoarea explicație este aferentă utilizării telecomenzii, puteți efectua aceleași operații și de la panoul de control al proiectorului.

### Începerea și terminarea Rulare diap.

Începerea Rulare diap.

#### Procedură

- 1 **Treceți imaginea proiectată pe USB.**

☞ p.21

- 2 **Conectați dispozitivul de stocare USB sau camera digitală la proiector.**

☞ p.34

Rulare diap. începe și este afișat ecranul cu lista fișierelor.

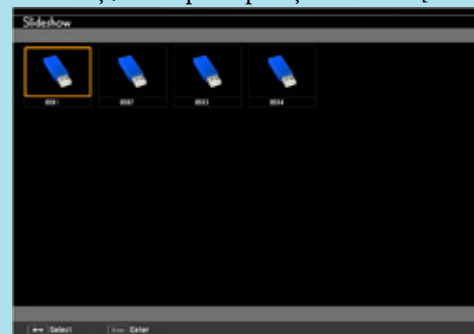
Terminarea Rulare diap.

#### Procedură

Pentru a încheia Rulare diap., deconectați dispozitivul USB de la portul USB(TypeA) al proiectorului. Pentru un aparat foto digital, un hard disc sau orice alt echipament, opriți alimentarea și apoi deconectați echipamentul.



- Puteți și să inserați un card de memorie într-un cititor de carduri USB iar apoi să conectați cititorul la proiector. Cu toate acestea, este posibil ca anumite cititoare de carduri din comerț să nu fie compatibile cu proiectorul.
- Când este afișat următorul ecran (Selectare unitate), apăsați butoanele [◀][▶] pentru a selecta unitatea pe care doriți s-o utilizați, iar apoi apăsați butonul [Enter] button.



- Pentru a afișa ecranul Selectare unitate, poziționați cursorul pe **Selectare unitate**, în jumătatea de sus a ecranului cu lista fișierelor, și apoi apăsați butonul [Enter].

### Operațiile de bază la Rulare diap.

Următoarea secțiune descrie procedurile de redare și proiectare a imaginilor cu ajutorul funcției de Rulare diap..

#### Procedură



- 1 Utilizați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a poziționa cursorul pe documentul sau directorul dorit.



1 Cursor

- Fișierele JPEG sunt afișate ca miniaturi (informația din fișiere este afișată sub formă de imagini cu dimensiuni mici).
- În funcție de fișierul JPEG, este posibil să nu fie afișată o miniatură. În acest caz, este afișată o pictogramă de fișier.



Dacă, în fereastra curentă, nu pot fi afișate deodată toate documentele și directoarele, apăsați butonul [Page] (Down) de pe telecomandă sau poziționați cursorul pe **Pagina următoare** din partea de jos a ecranului și apoi apăsați butonul [Enter].  
Pentru a reveni la ecranul anterior, apăsați butonul [Page] (Up) de pe telecomandă sau poziționați cursorul pe **Pag. anterioară** din partea de sus a ecranului și apoi apăsați butonul [Enter].

2

**Apăsați butonul [Enter].**

Este afișată imaginea selectată.

Când este selectat un director, sunt afișate fișierele din directorul selectat. Selectați opțiunea **Revenire sus** de pe ecranul care este deschis și apăsați butonul [Enter] pentru a reveni la ecranul anterior.

## Rotirea imaginilor

Puteți roti imaginile redate în format JPEG în pași de câte 90° de grade. Imaginile în format JPEG pot fi rotite și în timpul Rulare diap..

Rotiți imaginile JPEG utilizând următoarea procedură.

### Procedură

1

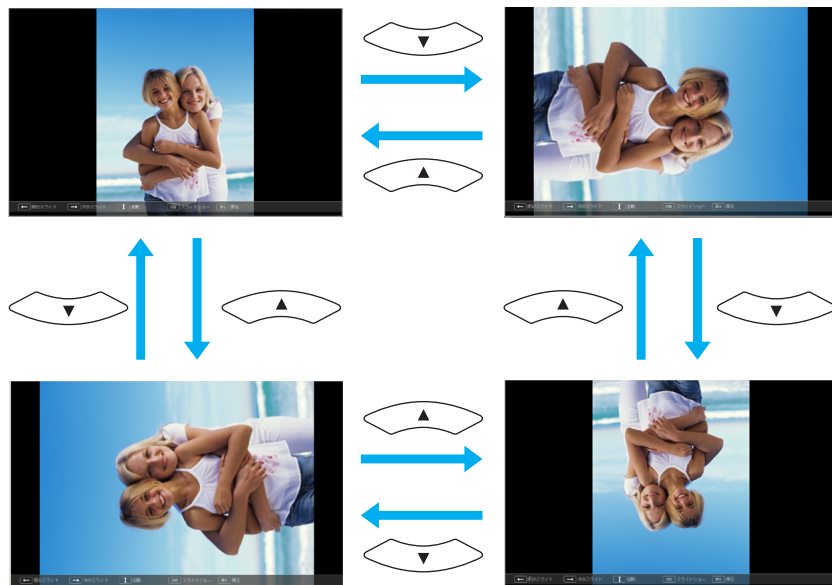
**Redați imaginile în format JPEG sau prezentați o Rulare diap..**

Pentru a reda imagini în format JPEG ➡ [p.31](#)

Pentru a reda o Rulare diap. ➡ [p.32](#)

2

**În timpul proiectării unei imagini în format JPEG, apăsați butonul [↶] sau butonul [↷].**



## Proiectarea Fișierelor imagini

Fișierele imagini de pe dispozitivele de stocare USB și fișierele imagini de pe aparatele foto digitale pot fi proiectate utilizând funcția Rulare diap., în oricare dintre cele două moduri.

- Proiectarea fișierelor de imagini selectate  
Aceasta este o funcție utilizată pentru proiectarea unui singur fișier.
- Proiectarea în ordine a tuturor fișierelor de imagine dintr-un director (Rulare diap.)  
Aceasta este o funcție pentru proiectarea în ordine a informațiilor din fișierele dintr-un director, câte un fișier o dată.

### Atenție

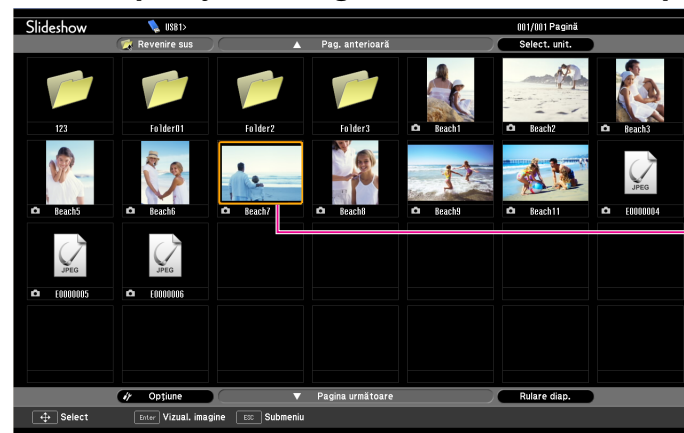
Nu deconectați dispozitivul de stocare USB în timp ce este accesat. Este posibil ca Rulare diap. să nu se poată realiza corect.

Deși următoarea explicație este aferentă utilizării telecomenzii, puteți efectua aceleași operații și de la panoul de control al proiectorului.

## Proiectarea imaginilor

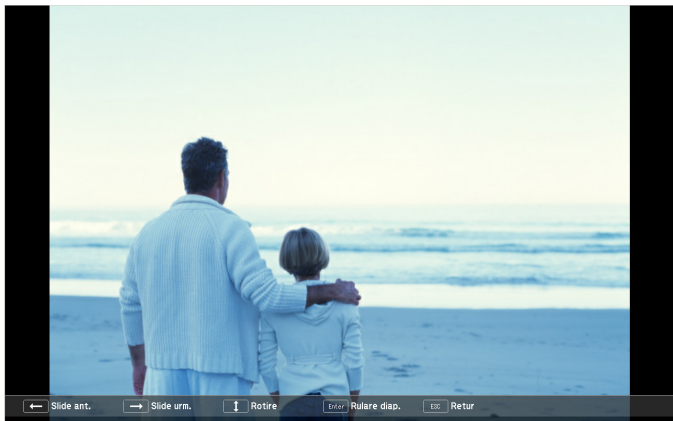
### Procedură

- 1 Începerea Rulare diap..** **p.29**  
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.
- 2 Utilizați butoanele** **pentru a poziționa cursorul pe fișierul imagine care urmează a fi proiectat.**



**1** Fișier de imagine

- 3 Apăsăți butonul [Enter].**  
Începe redarea imaginii.



- 4 Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul cu lista fișierelor.






### Proiectarea în ordine a tuturor fișierelor de imagine dintr-un director (Rulare diap.)

Puteți proiecta pe rând, în ordine, fișierele de imagine dintr-un director. Această funcție se numește Rulare diap.. Utilizați următoarea procedură pentru a reda o Rulare diap..



Pentru a schimba fișierele în mod automat atunci când redați o Rulare diap., setați **Timp modificare ecran** din meniul **Opțiune** al Rulare diap. pe orice mod în afară de **Nu**. Valoarea implicită este de **3 secunde**. "Setări afișaj fișiere de imagine si setări de operare pentru Rulare diap." p.33

### Procedură

- 1 Începerea Rulare diap..  p.29  
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.
- 2 Utilizați butoanele [  ] [  ] [  ] [  ] pentru a poziționa cursorul pe fișierul ce urmează a fi redat în modul Rulare diap. iar apoi apăsați butonul [Enter].
- 3 Selectați funcția Rulare diap. din partea inferioară a ecranului cu lista fișierelor și apoi apăsați butonul [Enter].

Rulare diap. începe și fișierele de imagine din directorul respectiv sunt proiectate automat în ordine, unul câte unul.

După proiectarea ultimului fișier, lista de fișiere este afișată din nou în mod automat. Dacă setați funcția de **Redare continuă** pe **Pornit**, din fereastra **Opțiune**, după redarea ultimului fișier proiectarea va fi reluată de la început. "Setări afișaj fișiere de imagine si setări de operare pentru Rulare diap." p.33

În timpul proiectării unei Rulare diap., se poate trece la următorul ecran, se poate reveni la ecranul anterior sau se poate opri redarea.



Dacă setarea **Timp modificare ecran** din fereastra **Opțiune** a fost setată pe **Nu**, fișierele nu se vor schimba automat atunci când selectați Expunere diapozitive. Apăsați butonul [Enter] sau [Page] (Down) de pe telecomandă pentru a proiecta următorul fișier.



## Setări afișaj fișiere de imagine si setări de operare pentru Rulare diap.

Puteți seta ordinea de afișare a fișierelor și operațiile Rulare diap. în ecranul Opțiune.

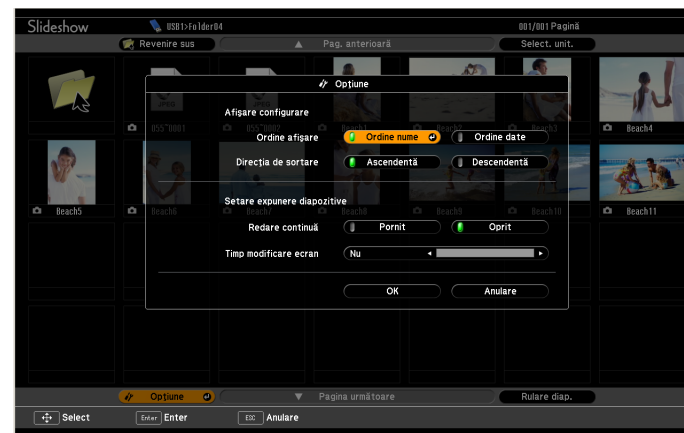
Deși următoarea explicație este aferentă utilizării telecomenzii, puteți efectua aceleași operații și de la panoul de control al proiecteurului.

### Procedură

**1** Utilizați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a poziționa cursorul pe fișierul pentru care doriți să stabiliți setările de afișare și apăsați butonul [Esc]. Selectați "Opțiune" din submeniul afișat și apoi apăsați butonul [Enter].

**2** Când este afișat următorul ecran Opțiune, setați fiecare dintre elemente.

Poziționați cursoul pe setarea elementului pe care doriți să îl modificați și apăsați butonul [Enter] pentru a activa setarea. Următorul tabel arată funcțiile fiecărui buton.



<b>Ordine afișare</b>	Stabiliți ordinea fișierelor care urmează să fie afișate. Puteți selecta sortarea fișierelor fie după Ordine nume, fie după Ordine date.
<b>Redare continuă</b>	Stabiliți dacă Rulare diap. trebuie să fie repetată.
<b>Timp modificare ecran</b>	Stabiliți momentul în care trebuie afișat un anumit fișier atunci când proiectați o Rulare diap.. Puteți seta Nu sau orice durată între (0) și 60 Secunde. Atunci când se setează Nu, este dezactivată funcția de redare automată.

**3** Utilizați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a poziționa cursorul pe "OK" iar apoi apăsați butonul [Enter].

Sunt aplicate setările.

Dacă nu doriți să aplicați setările, poziționați cursorul pe **Anulare** și apoi apăsați butonul [Enter].

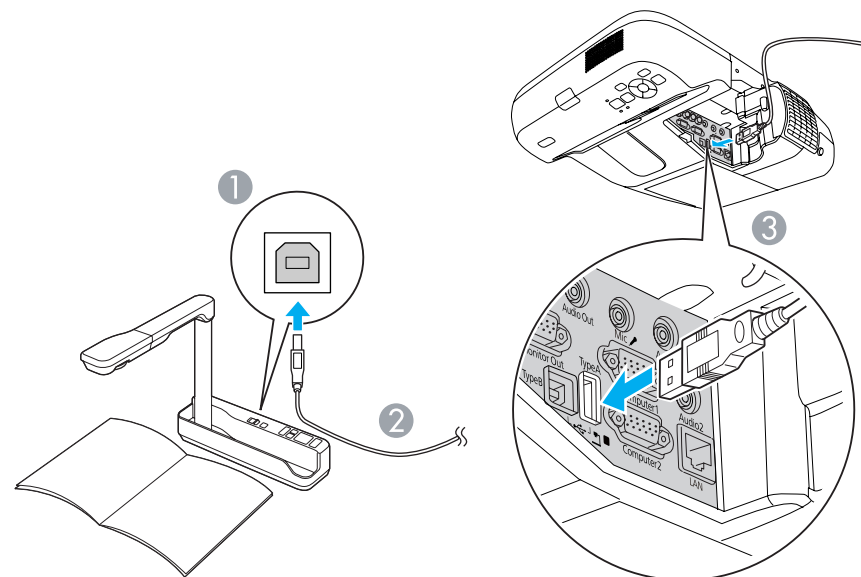
## Conectarea și deconectarea dispozitivelor USB

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. Fișierele de imagini de pe un aparat foto digital conectat sau fișierele JPEG de pe un dispozitiv de stocare USB pot fi redată ca și o Rulare de diapozitive. 🗨 "Prezentări realizate prin Rulare diap." [p.28](#)

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 camera pentru documente opțională ca și exemplu. Conectați camera pentru documente opțională la proiector folosind cablul 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.21](#)



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

### Atenție

- Dacă utilizați un hub USB, este posibil ca operațiunea să nu fie efectuată corespunzător. Conectați un aparat foto digital sau un dispozitiv de stocare USB direct la proiector.
- Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard diskul.
- Conectați un aparat foto digital sau un hard disc la proiector, folosind cablul USB furnizat sau unul recomandat pentru a fi utilizat cu dispozitivul periferic.

### Deconectarea dispozitivelor USB

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

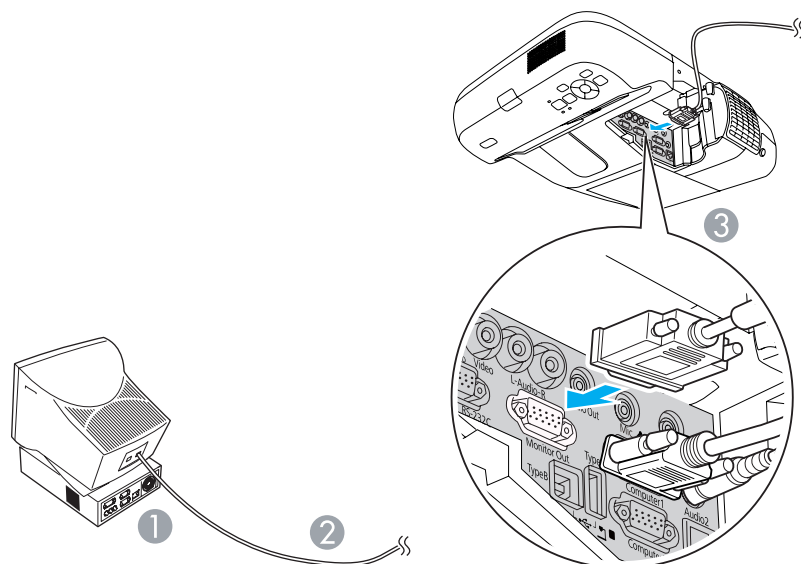
### Procedură

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

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

## Conectarea unui monitor extern

Puteți afișa imagini de la calculator primite de la portul de intrare Calculator 1, pe un monitor extern și pe ecranul conectat la proiector, în mod simultan. 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

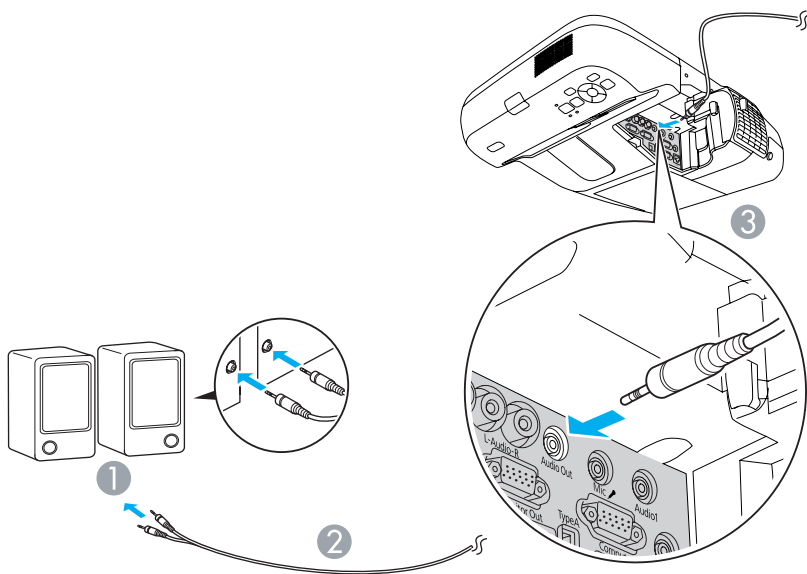
### ③ Către portul Ieșire monitor (Monitor Out)



- Pe monitorul extern nu puteți afișa semnale video compuse sau imagini primite de la echipamentele conectate la portul de intrare Video sau la portul de intrare S-Video.
- Calibrele de configurare pentru funcții precum Keystone, meniul Configurare sau ecranele de ajutor nu sunt transmise către monitorul extern.

## Conectarea boxelor externe

Pentru a vă bucura de un sunet de calitate, la portul de Ieșire Audio (Audio Out) al proiectorului puteți conecta boxe externe cu amplificator. 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 Către portul Ieșire audio (Audio Out)

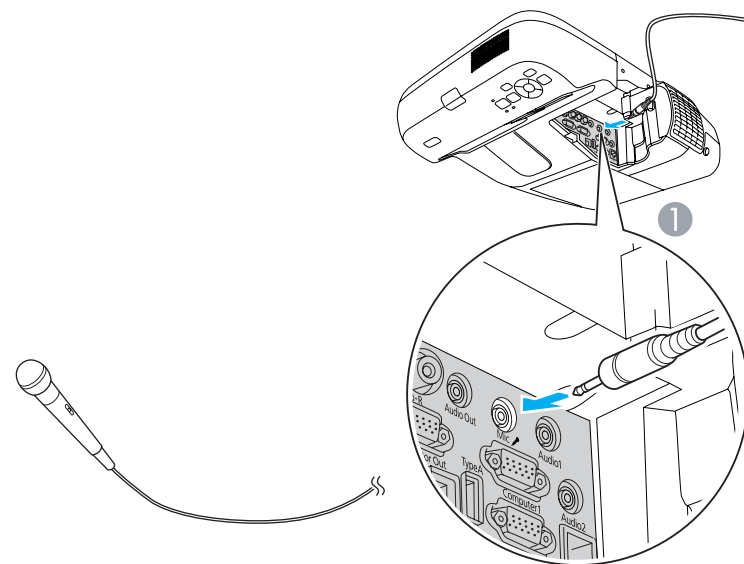


- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Ieșire audio (Audio Out), semnalul audio nu se va mai auzi în boxele proiectorului, ci în dispozitivul extern.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".

## Conectarea unui microfon

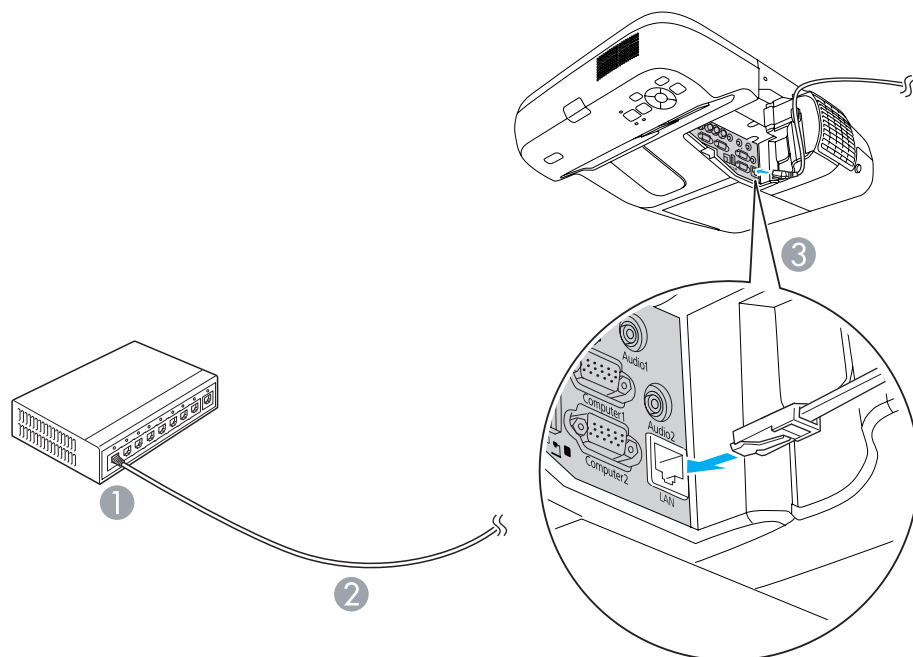
Puteți asculta semnalul audio de la microfon la boxele proiectorului prin conectarea unui microfon dinamic la portul de intrare al Microfon (Mic).

Proiectorul nu suportă alimentarea directă.



- 1 Către portul de intrare al Microfon (Mic)

Conectați un cablu 100BASE-TX sau 10BASE-T LAN pe care le puteți cumpăra din comerț.



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

## Atenție

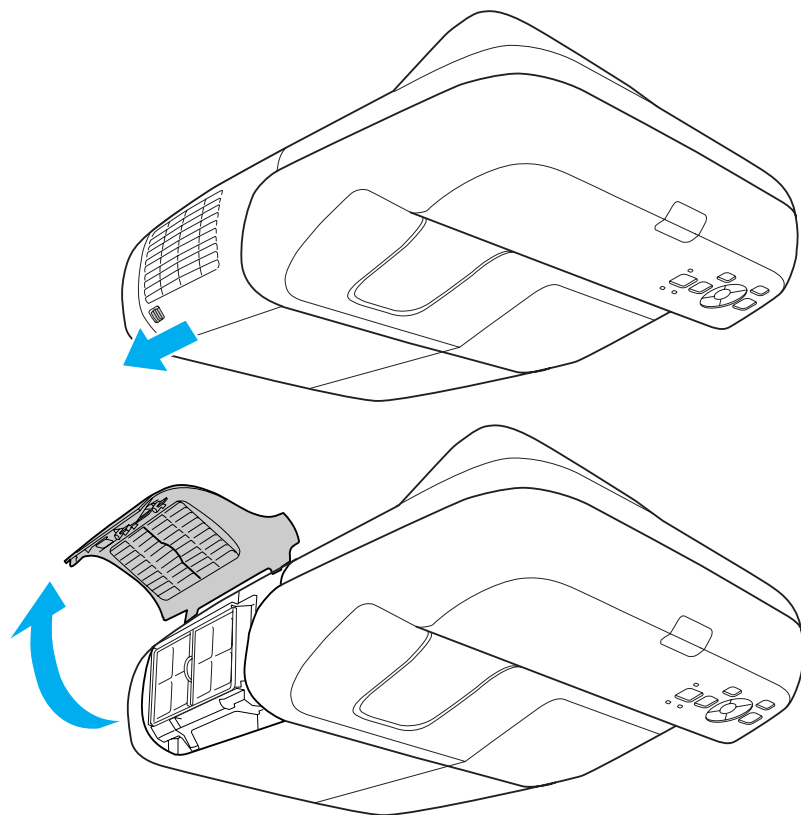
*Pentru a preveni defectarea, utilizați un cablu de rețea blindat de categoria 5.*

Instalați unitatea opțională LAN wireless în proiector. 🖨️ "Accesorii Opționale și Consumabile" [p.119](#)

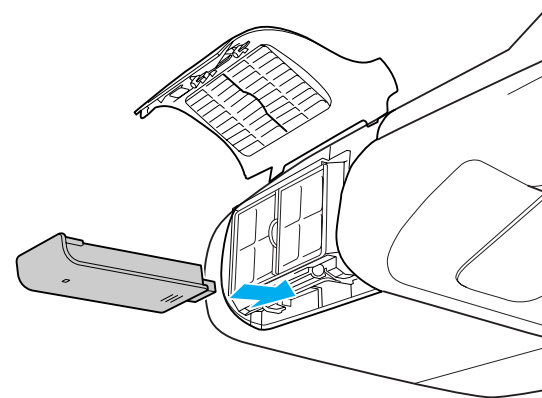
## Procedură

### 1 Deschideți capacul filtrului de aer.

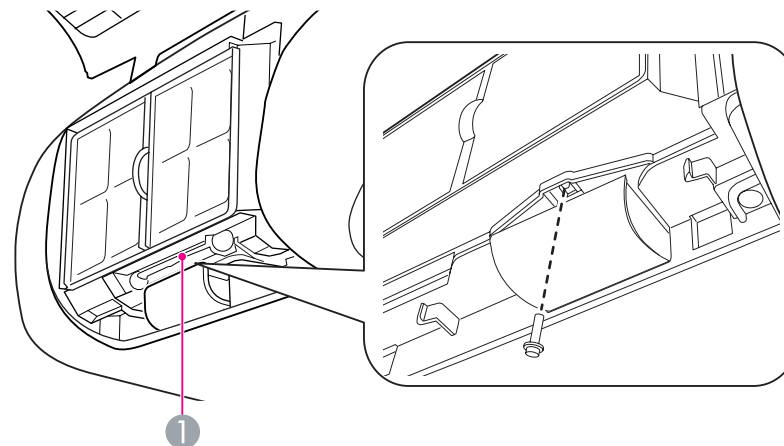
Împingeți butonul de deschidere/închidere a capacului filtrului de aer pentru a deschide capacul filtrului de aer.



### 2 Instalați unitatea wireless LAN.



### 3 Fixați unitatea wireless LAN folosind șurubul inclus, pentru a evita pierderea unității.



① Gaură pentru șurubul de fixare a unității LAN fără fir

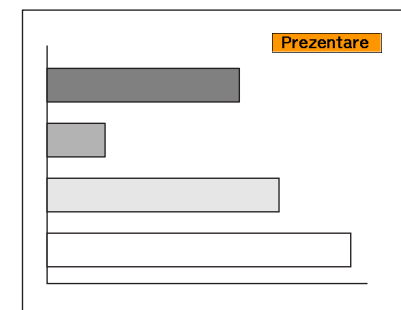
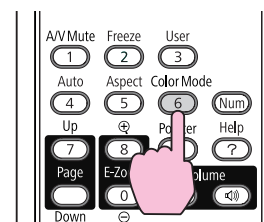
## Selectarea calității proiecției (Selectare Mod Culoare)

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
<b>Dinamic</b>	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
<b>Prezentare</b>	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
<b>Teatru</b>	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
<b>Foto</b>	(Atunci când emite semnale de imagine provenite de la un calculator sau când sursa de intrare este un dispozitiv USB sau unitatea LAN) Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante.
<b>Sporturi</b>	(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.
<b>sRGB</b>	Este ideal pentru redarea imaginilor în formatul standard sRGB.
<b>Panou negru</b>	Chiar dacă proiecția se face pe o tablă neagră (sau verde), aceste setări oferă imaginilor dumneavoastră o tentă naturală, la fel ca în cazul unei proiecții pe ecran.
<b>Tablă albă</b>	Ideal pentru realizarea prezentărilor pe un panou alb.

## Procedură

### Telecomandă



De fiecare dată când apăsați butonul, denumirea Mod culoare este afișată pe ecran și Modul de culoare se schimbă.

Dacă apăsați butonul în timp ce denumirea Mod culoare este afișată pe ecran, aceasta se va schimba în următorul Mod de culoare.



Modul de culoare poate fi setat și folosind **Mod culoare** din meniul **Imagine** aflat în meniul Configurare. [p.76](#)

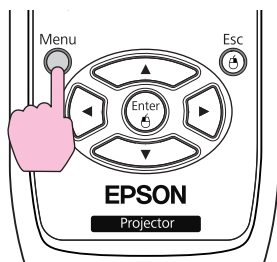
## Configurare Diafragmă Automată

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

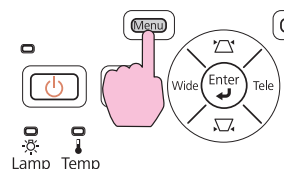
### Procedură

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

Folosind telecomanda



Folosind panoul de control



- 2 Selectați "Pornit".  
Setarea este salvată pentru fiecare mod de culoare.
- 3 Apăsați butonul [Menu] pentru a închide meniul Configurare.



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

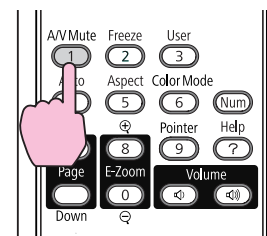
## Ascunderea temporară a imaginii și oprirea sunetului (A/V Mute)

Puteți folosi această funcție atunci când doriți să opriți imaginile-ecran pentru ca atenția să fie focalizată asupra ceea ce aveți de spus sau atunci când nu doriți ca audiența să vadă operațiuni precum schimbarea fișierelor.



### Procedură

Telecomandă



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





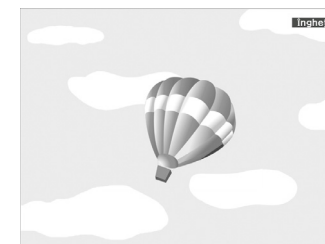
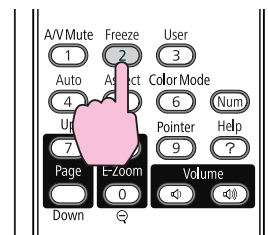
- Dacă folosiți această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul vor fi transmise în continuare de către sursă și nu puteți reveni la punctul în care funcția A/V Mute a fost activată.
- Puteți alege să afișați **Negru**, **Albastru** sau **Logo** ca ecran pentru A/V Mute, folosind opțiunea **Extins - Ecran - A/V Mute** din meniul de configurare. ➡ [p.81](#)
- Microfonul audio este de asemenea o ieșire atunci când funcția A/V Mute este activată.

## 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



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



- Semnalul audio nu se oprește.
- Pentru imaginile în mișcare, imaginea continuă să fie redată în timp ce redarea pe ecran este blocată, de aceea nu este posibilă revenirea la proiecție din momentul anterior blocării.
- Dacă butonul [Îngheț] este apăsat atunci când este afișat meniul Configurare sau un ecran de ajutor, meniul sau ecranul de ajutor afișat dispăre.
- Blocarea funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

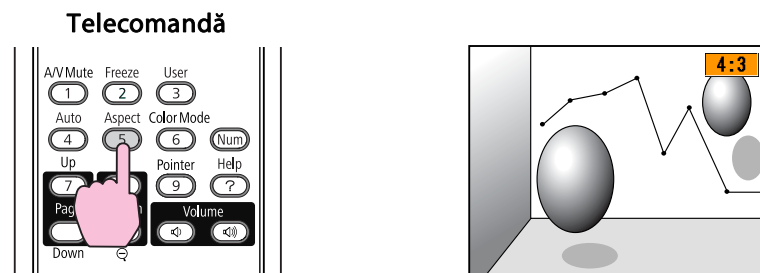
## Modificarea formatului imaginii

Modificați 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 de 16:9. Modificați parametrul Format imagine când proiectați imagini de la calculator la dimensiunea integrală.

Metodele de modificare și tipurile de format pentru imagine sunt următoarele.

### Metodele de modificare

#### Procedură



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

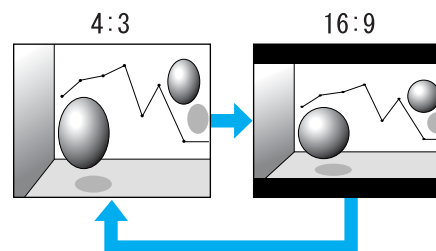


Formatul imaginii poate fi schimbat și folosind opțiunea **Aspect** din meniul **Semnal** din cadrul meniului Configurare. ➡ p.77

## Modificarea aspectului imaginilor de la un echipament video

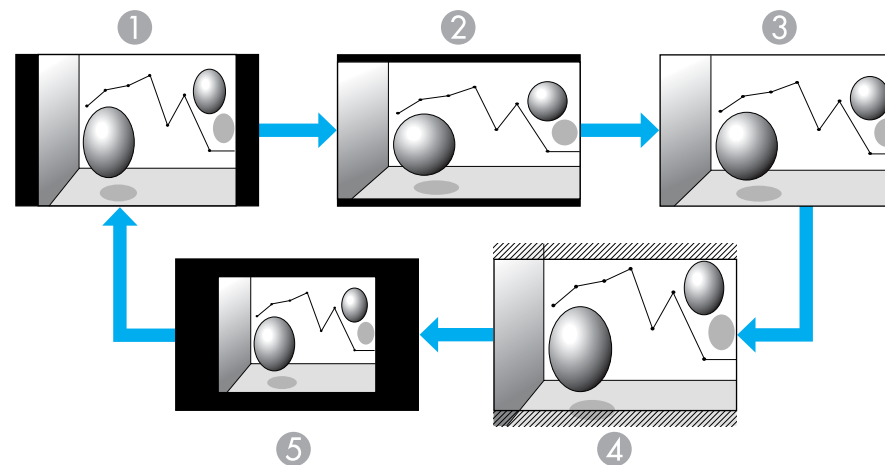
EB-460i/460

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



EB-450Wi/450W/440W

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





- ① Normal
- ② 16:9



- ③ Plin
- ④ Zoom
- ⑤ Nativ

## Modificarea formatului pentru imaginile de pe calculator. (EB-460i/460)

Puteți modifica formatul imaginii astfel.

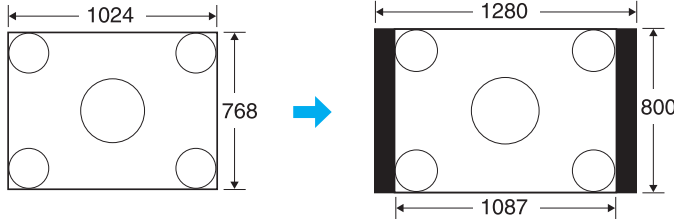
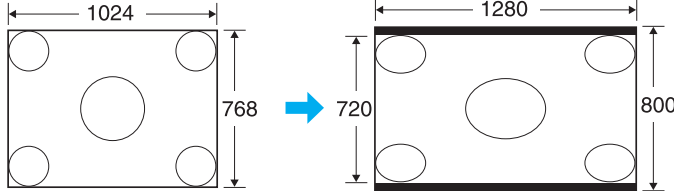
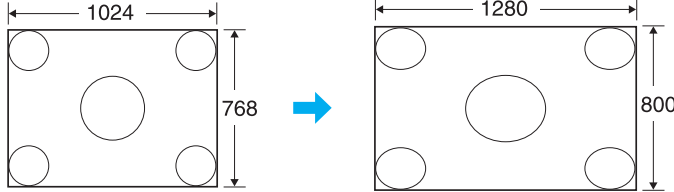
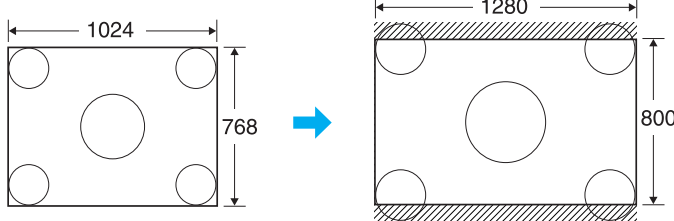
Valori setate	Funcționare	Exemplu de proiecție
<b>Normal</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând aspectul imaginii primite.	
<b>4:3</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la aspectul 4:3. Acest mod este ideal dacă doriți să proiectați imagini folosind Aspect 5:4 (1280 x 1024) la dimensiunea de proiecție completă.	Dacă este recepționat un semnal 1280x1024 
<b>16:9</b>	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 

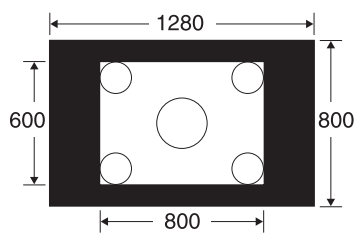
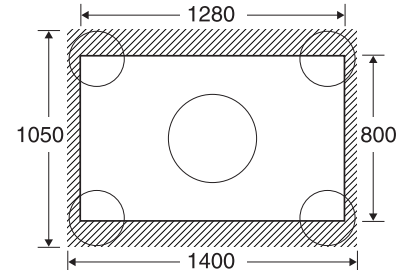


Dacă anumite părți ale imaginii proiectate lipsesc și nu poate fi proiectată imaginea completă, setați **Rezoluție** din meniul Configurare pe **Lat** sau **Normal**, în funcție de dimensiunea panoului calculatorului Dvs.  [p.77](#)

## Modificarea formatului pentru imaginile de pe calculator. (EB-450Wi/450W/440W)

Puteți modifica formatul imaginii după cum urmează. EB-450Wi/450W/440W oferă o rezoluție a panoului de WXGA astfel încât dimensiunea proiecției este de 1280x800 puncte (format imagine 16:10). Atunci când proiectați pe un ecran de 16:9, setați formatul de imagine la 16:9.

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

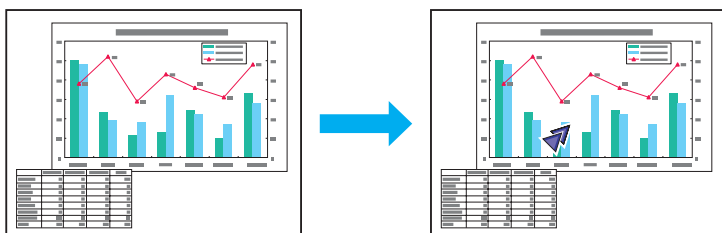
Valori setate	Funcționare	Exemplu de proiecție	
<b>Nativ</b>	<p>Proiectează la rezoluția imaginii recepționate în centrul ecranului. Această opțiune este ideală pentru proiectarea unor imagini clare.</p> <p>Dacă rezoluția imaginii depășește valoarea 1280x800, marginile imaginii nu sunt proiectate.</p>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



Dacă anumite părți ale imaginii proiectate lipsesc și imaginea completă nu poate fi proiectată, setați **Rezoluție**, din meniul Configurare, pe **Lat** sau **Normal**, în funcție de dimensiunea panoului calculatorului Dvs. [p.77](#)

## Folosirea pointerului pentru a evidenția anumite secțiuni (Pointer)

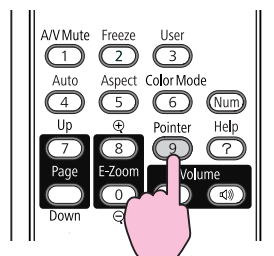
Vă permite să deplasați pictograma Pointer pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.



### Procedură

#### 1 Afișați Pointer-ul.

##### Telecomandă

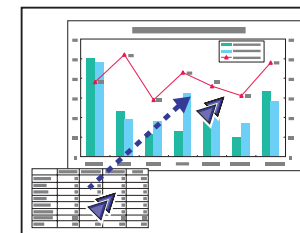
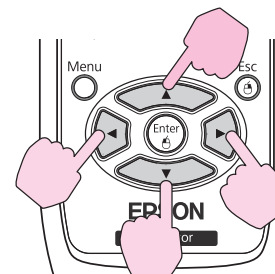


De fiecare dată când apăsați butonul, cursorul apare sau dispare.

#### 2


#### Deplasați pictograma Pointer (↗).

##### Telecomandă



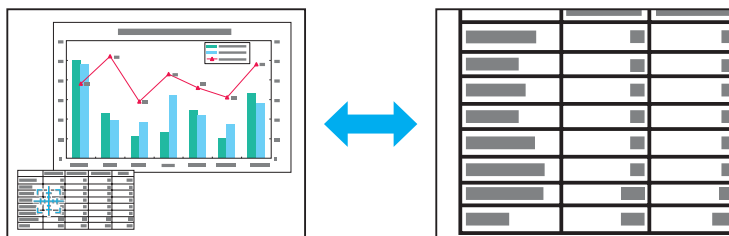
Atunci când apăsați două din cele patru butoane [↖][↗][↘][↙], complementare unul celuilalt în mod simultan, pointerul poate fi mișcat pe diagonală în loc de direcțiile clasice sus, jos., stânga sau dreapta.



Aveți posibilitatea de a alege trei tipuri de pictograme Pointer (↗, ↘, sau ↙) urmărind calea **Setări - Formă pointer** din meniul Configurare.  
 [p.78](#)

## Mărirea unei Părți din Imagine (E-Zoom)

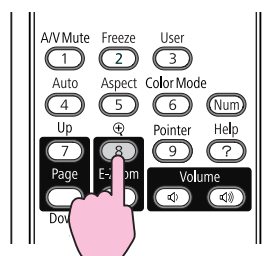
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



### Procedură

#### 1 Porniți E-Zoom.

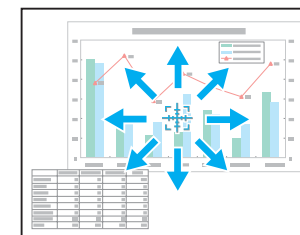
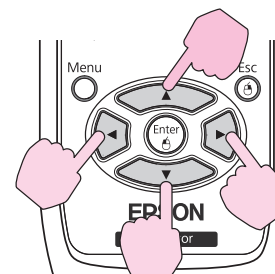
##### Telecomandă



#### 2

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

##### Telecomandă

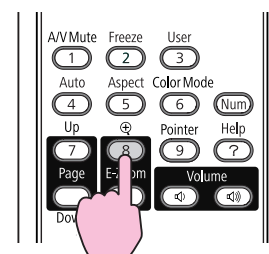


Atunci când apăsați două din cele patru butoane [ ] [ ] [ ] [ ], complementare unul celuilalt în mod simultan, cursorul poate fi mișcat pe diagonală în loc de direcțiile clasice sus, jos, stânga sau dreapta.

#### 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 [Esc] pentru a anula operațiunea.






- 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, funcțiile Progresiv și Reducere zgomot sunt anulate.

## Operarea cursorului mouse-ului folosind telecomanda (Mouse fără fir)

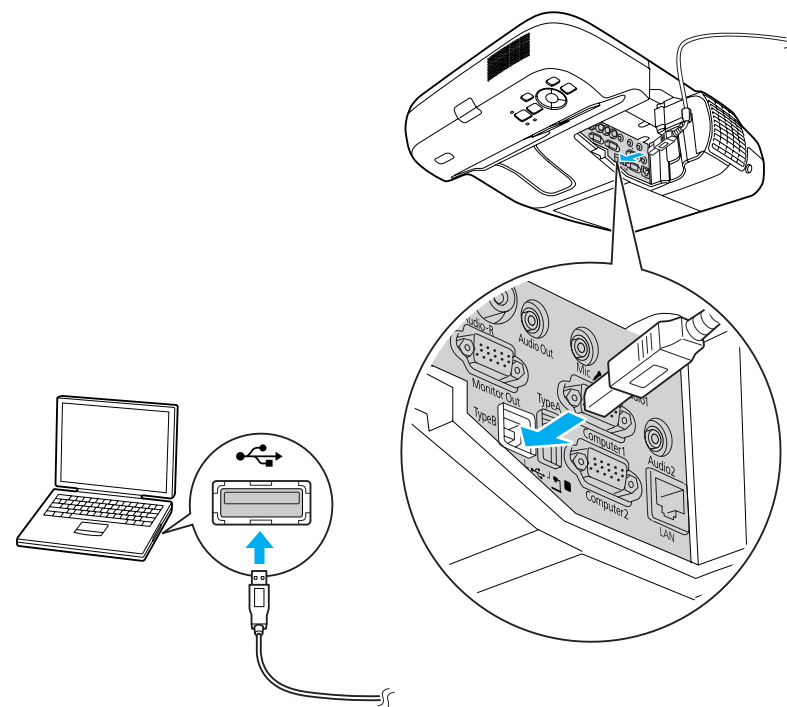
Pentru a activa funcția Mouse fără fir, setați USB Type B în modul Mouse fără fir, din meniul Extins din cadrul meniului Configurare.

În continuare sunt prezentate valorile implicite pentru USB Type B.

- EB-460i/450Wi: Oprit
- EB-460/450W/440W: USB Display

Schimbați în prealabil setările.  [p.81](#)

Conectând portul USB al unui computer și USB(TypeB), de pe partea laterală a proiecteurului, cu cablul USB furnizat, puteți folosi telecomanda proiecteurului ca pe un mouse fără fir, pentru a controla pointerul mouse-ului aferent calculatorului.



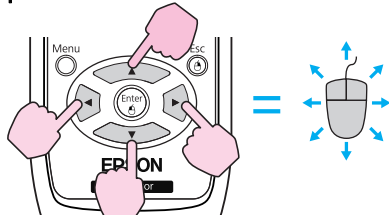
	Windows	Mac OS
SO	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x



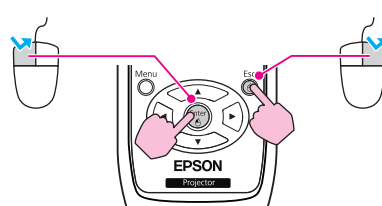
- Funcția de mouse fără fir poate fi utilizată doar atunci când sursa de intrare este Calculator 1/Calculator 2 și semnalul de intrare este RGB.
- Este posibil să nu puteți folosi funcția de mouse fără fir în anumite versiuni ale Windows și Mac OS.
- S-ar putea să fie nevoie să modificați unele setări ale calculatorului pentru a putea folosi funcția maus. Pentru detalii suplimentare, vă rugăm să consultați documentația calculatorului.

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

## Deplasarea cursorului mausului

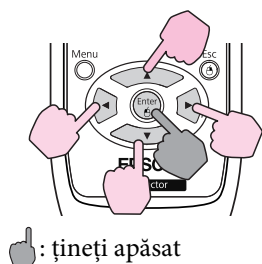


## Clicuri cu mausul



Clic stânga: Apăsați butonul [Enter].  
Clic dreapta: Apăsați butonul [Esc].  
Dublu clic: apăsați repede de două ori.

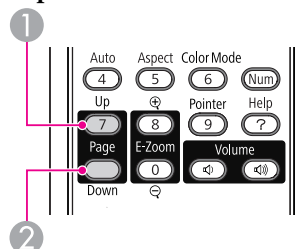
## Glisare și fixare



: Țineți apăsat

## Schimbarea ecranelor PowerPoint

Este utilă pentru a afișa diapozitivul următor sau anterior într-o expunere de diapozitive în PowerPoint.





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.

- 1 La diapozitivul anterior
- 2 La diapozitivul următor



- Atunci când apăsați două din cele patru butoane [↶], [↷], [↵], [↶], complementare unul celuilalt în mod simultan, pointerul poate fi mișcat pe diagonală în loc de direcțiile clasice sus, jos, stânga sau dreapta.
- Dacă butoanele mouse-ului sunt definite invers pe calculator, funcționarea butoanelor de la telecomandă va fi și ea inversată.
- Funcția de mouse fără fir nu poate fi utilizată atunci când următoarele funcții sunt active.
  - În timp ce este afișat meniul Configurare
  - În timp ce un meniu de Ajutor este afișat
  - În timp ce este utilizată funcția E-Zoom
  - În timp ce se efectuează captura unui Logo utilizator
  - În timp ce se realizează captura unui Șablon 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 este afișat un Șablon
  - 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.53
- Anti-Theft Lock (Blocare antifurt)  
Proiectorul este echipat cu diferite tipuri de dispozitive antifurt de securitate.  p.54

## Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)

Atunci când funcția Protejat de parolă este activată, persoanele care nu cunosc Parola 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 protecție prin parolă

În funcție de modul de utilizare al proiectorului, pot fi efectuate următoarele trei setări de protecție prin parolă.

#### 1. Protecție la pornire

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

#### 2. Protej.logo utilizator

Nu are sens să salvați logoul utilizatorului pentru a indica cine este proprietarul proiectorului, atât timp cât ecranul cu logoul va fi schimbat mai târziu. Atunci când pentru funcția **Protej. logo utilizator** este selectată opțiunea **Pornit**, este interzis să efectuați următoarele modificări pentru Logo utilizator.

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setările pentru parametrii **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** și **A/V Mute** din **Ecran** din meniul Configurare.

#### 3. Protecție rețea

Când pentru **Protecție rețea** este selectată opțiunea **Pornit**, modificarea setărilor pentru **Rețea** din meniul Configurare este interzisă.

## Definirea Protejat de parolă

Utilizați următoarea procedură pentru a defini funcția „Protejat de parolă”.

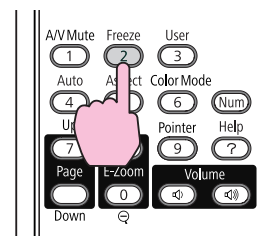
### Procedură



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

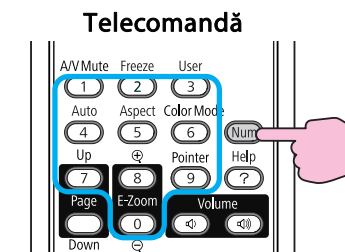
Este afișat meniul pentru definirea Protejat de parolă.

#### Telecomandă





- Dacă opțiunea Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți Parola.  
Dacă Parola este introdusă corect, va fi afișat meniul de setare pentru opțiunea Protejat de parolă. ➡ "Introducerea parolei" p.52
- După definirea parolei, lipiți eticheta cu mesajul într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat.



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

## Introducerea parolei

Când ecranul pentru introducerea parolei a fost afișat, introduceți parola utilizând butoanele numerice ale telecomenzii.

### Procedură

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

Proiecția începe după introducerea parolei corecte.

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 [Esc].

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 [Esc].

4

### Activați opțiunea Protecție rețea.

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

5

### Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Atunci când este afișat mesajul "**Schimbați parola?**", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [Enter]. Valoarea implicită a parolei este "0000".  
Asigurați-vă că ați schimbat această parolă cu cea pe care o doriți. Dacă selectați **Nu**, ecranul afișat la pasul 1 va fi 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.

## Atenție

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

## Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)

Pentru a bloca butoanele funcționale de pe panoul de control executați una din următoarele operațiuni.

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

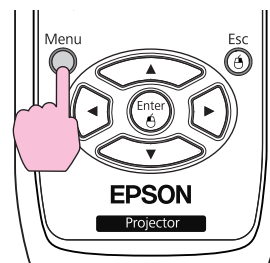
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele și numai să faceți proiecția, sau la școli unde doriți să limitați accesul la butoane. Proiectorul poate fi acționat folosind telecomanda.

## Procedură

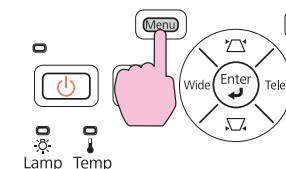
1

În timpul proiecției, apăsați butonul [Menu] și selectați opțiunea **Blocare funcționare** din meniul **Setări** în cadrul meniului **Configurare**. ☞ **"Utilizarea meniul Configurare" p.75**

### Folosind telecomanda



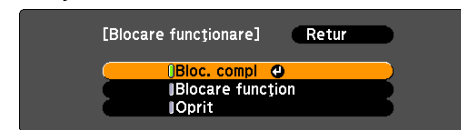
### Folosind panoul de control



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

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 panoului de control sunt blocate în funcție de setarea aleasă.



Puteți debloca panoul de control prin una din următoarele metode.

- Utilizând telecomanda, selectați valoarea **Oprit** din **Setări - Blocare funcționare** din meniul Configurare.
- Apăsați și țineți apăsat butonul [Enter] de pe panoul de control pentru aproximativ șapte secunde; se va afișa un mesaj și panoul va fi deblocat.

## Blocare antifurt

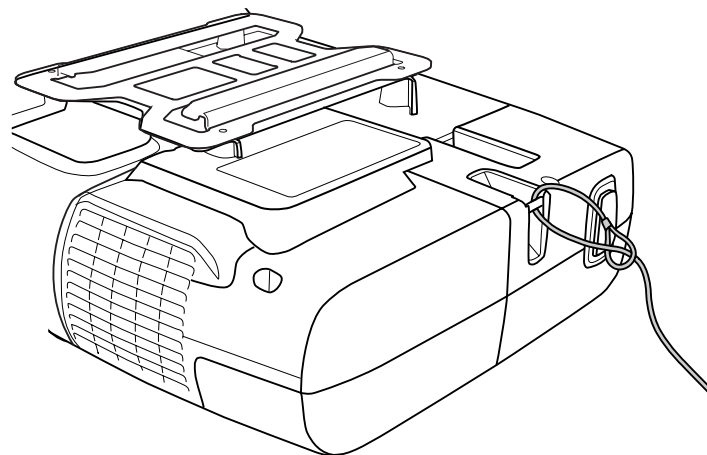
Deoarece proiectorul este în general fixat pe tavan și lăsat în încăperi nesupravegheate, proiectorul include următoarele dispozitive de securitate pentru a preveni furtul proiectorului.

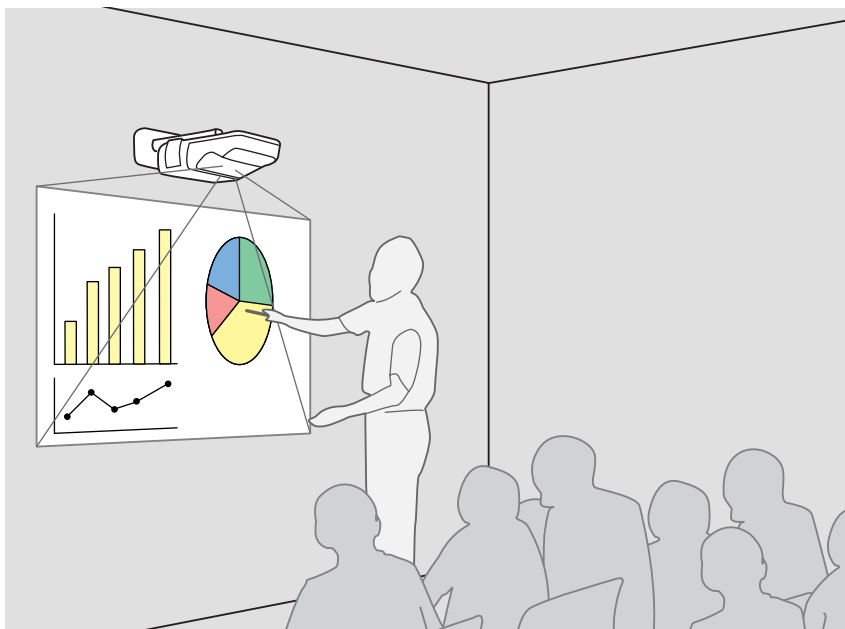
- Slot de securitate  
Slotul de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de compania Kensington. Pentru detalii despre Microsaver Security System vizitați pagina web a companiei Kensington <http://www.kensington.com/>.
- Punct de instalare a cablului de securitate  
Poate fi utilizat un fir de blocare pentru prevenirea furturilor disponibil în comerț pentru a securiza proiectorul de un stâlp.

## Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare prin punctul de instalare.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.





## Sumarul Easy Interactive Function

- Prin simpla conectare a calculatorului la proiector, puteți controla calculatorul direct de pe suprafața de proiecție, susținând o lecție sau o prezentare eficientă și interactivă.
- Utilizarea stiloului dedicat, Easy Interactive Pen  
Stiloul furnizat (Easy Interactive Pen) poate fi utilizat ca un mouse, ceea ce vă permite să folosiți suprafața de proiecție în același mod ca și ecranul calculatorului. Puteți folosi o aplicație care dispune de funcție de desenare, pentru a trasa diagrame și a scrie texte pe suprafața de proiecție.




De pe site-ul Epson, salvați Easy Interactive Tools, o aplicație dedicată pentru funcția de desenare.

 <http://www.epson.com>

- Aliniere poziții (Calibrare)  
Această operațiune ajută la alinierea poziției stiloului electronic pe suprafața de proiecție și a poziției mouse-ului pe ecranul calculatorului, pentru a putea utiliza stiloul electronic Easy Interactive Pen. Atingerea punctelor de referință afișate pe suprafața de proiecție cu Easy Interactive Pen permite operarea pe suprafața de proiecție utilizând Easy Interactive Pen.

## Etape operative

### Utilizarea în premieră a Easy Interactive Function

 p.57

Prima oară, trebuie doar să instalați driverul și să realizați operațiunea de calibrare.

1. Conectați cablul calculatorului cu cablul USB și porniți calculatorul.



2. Instalați Easy Interactive Driver.




3. Aprindeți proiectorul și porniți Easy Interactive Driver.



4. Realizați operațiunea de aliniere a pozițiilor (calibrare).

După finalizarea calibrării, puteți folosi Easy Interactive Function.

### La conectările ulterioare

 p.61

Puteți folosi Easy Interactive Function doar prin pornirea Easy Interactive Driver.

Va trebui să realizați o nouă calibrare atunci când folosiți un calculator cu rezoluție diferită sau când schimbați zona de proiecție.

## Cerințe de sistem

### Pentru Windows

<b>SO</b>	Windows 2000 Service Pack 4 sau mai nou Windows XP Service Pack 2 sau mai nou (Home Edition/Professional) Windows Vista* (Toate edițiile cu excepția Starter) Windows 7*
<b>CPU</b>	Pentium III 1.2GHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Pentium M 1.6GHz sau un procesor mai rapid
<b>Cantitatea de memorie</b>	256MB sau mai mult
<b>Spațiu liber pe Spațiu liber</b>	100MB sau mai mult
<b>Afișaj</b>	Rezoluție mai mare decât XGA (1024x768)

\* doar versiunile cu 32 biți

### Pentru SO Mac

<b>SO</b>	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x
<b>CPU</b>	Power PC G3 900MHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Intel Core Duo 1.5GHz sau un procesor mai rapid
<b>Cantitatea de memorie</b>	256MB sau mai mult
<b>Spațiu liber pe Spațiu liber</b>	100MB sau mai mult
<b>Afișaj</b>	Rezoluție mai mare decât XGA (1024x768)





Ar putea fi necesar să modificați anumite setări ale calculatorului pentru a putea folosi funcția de mouse. Consultați documentația furnizată odată cu calculatorul.

## Utilizarea în premieră a Easy Interactive Function

### Procedură

1

**Conectați proiectorul și calculatorul cu ajutorul cablurilor de la calculator și al cablului USB.**

2

**Porniți calculatorul.**

3

**Instalați Easy Interactive Driver.**



Verificați următoarele aspecte înainte de a începe instalarea.

- Instalați programul ca utilizator cu drepturi de administrator.
- Închideți orice altă aplicație înainte de a începe instalarea.

### Pentru Windows

- (1) Introduceți CD-ROM-ul "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" în calculator.  
Programul de instalare pornește automat.
- (2) Selectați limba pe care doriți să o folosiți, din fereastra de selectare aferentă, și apoi faceți clic pe **Următorul >**.
- (3) Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.
- (4) Selectați **Înregistrare la pornire și Lansare Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

- (5) Faceți clic pe **Terminare** pentru a închide programul de instalare și a porni automat Easy Interactive Driver.

### Pentru SO Mac

- (1) Introduceți CD-ROM-ul "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" în calculator.
- (2) Faceți dublu clic pe **EIDriverV100\_Setup** din fereastra EPSON.
- (3) Selectați **Pornește automat pentru toate conturile de utilizator.** și **Lansare Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.  
\*Acele două setări nu sunt afișate în Mac OS 10.3.
- (4) Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.
- (5) Când este afișat mesajul **Finished**, programul de instalare se închide și Easy Interactive Driver pornește automat.



- Dacă instalarea nu începe în mod automat (numai pentru SO Windows )  
Selectați **Start - Rulare** pentru a deschide caseta de dialog **Rulare**, introduceți litera pentru driverul Dvs. CD-ROM urmată de : **\EIDriverVxxx\_Setup.exe** iar apoi faceți clic pe **OK**.

- Dacă Easy Interactive Driver nu pornește automat

## Pentru Windows

Selectați **Start - Programe** (sau **Toate programele**) - **EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

## Pentru SO Mac

Faceți dublu clic pe directorul Aplicații din partiția hard-discului în care este instalat programul Easy Interactive Driver și apoi faceți dublu clic pe pictograma **Easy Interactive Driver**.

- Când dezinstalați Easy Interactive Driver

## Pentru Windows

Selectați **Start - Setări - Panou de control - Adăugare-Eliminare programe** sau **Adăugare sau eliminare programe** și apoi eliminați programul **Easy Interactive Driver**.

## Pentru SO Mac

Rulați **EIDriverVxxx\_Uninstaller** în partiția hard-discului în care este instalat programul Easy Interactive Driver.

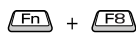

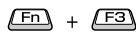
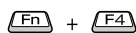
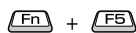
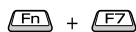
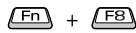
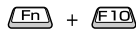


## Porniți proiectorul.

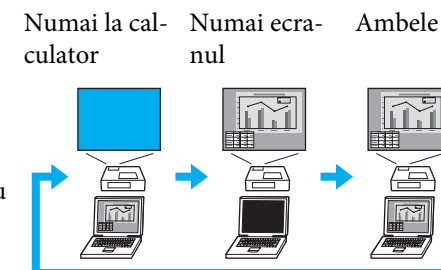
Dacă nu este proiectată nicio imagine, verificați următoarele aspecte.

- Comutați sursa de intrare a proiectorului pe **Calculator 1** sau **Calculator 2**. ➡ p.21
- Modificați destinația de ieșire pentru semnalele video emise de calculator. ➡ Documentația calculatorului

Imaginile vor fi proiectate la scurt timp după ce ați efectuat modificările.

Exemplu de modificare a ieșirii			
Epson		Macintosh	Realizați setările pentru proiecția în oglindă sau rulați operațiunea de detectare a ecranului. În funcție de SO, ieșirea poate fi înlocuită cu  .
NEC			
Panasonic			
SOTEC			
HP			
Toshiba			
Lenovo/IBM			
SONY			
DELL			
Fujitsu			

La anumite calculatoare, starea ecranului se modifică de fiecare dată când apăsați tastele pentru modificarea ieșirii, după cum urmează.



## 5 Starea de conectare este indicată printr-o pictogramă.

### Pentru Windows

Pictograma este afișată în zona de notificare a barei de comenzi.

<Conectat>



<Neconectat>



### Pentru SO Mac

Pictograma este afișată în Dock.

<Conectat>



<Neconectat>



- Este posibil să dureze mai mult timp până când pictograma va indica starea de conectare.
- Dacă este afișată pictograma "Neconectat", verificați dacă proiectorul și calculatorul sunt conectate corect cu cablul USB.  
Ar putea fi necesar să deconectați și apoi să reconectați cablul USB.

## 6 Începeți calibrarea.

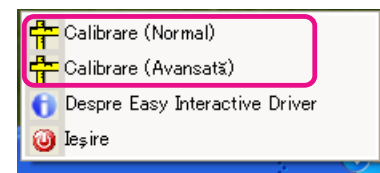
Asigurați-vă că pictograma indică starea "Conectat".

Realizați calibrarea fie cu **Calibrare (Normal)** (număr de puncte: 25) fie cu **Calibrare (Avansată)** (număr de puncte: 49).

Este recomandabil ca în majoritatea cazurilor să folosiți **Calibrare (Normal)**. Selectați **Calibrare (Avansată)** atunci când trebuie asigurat un grad mai mare de acuratețe.

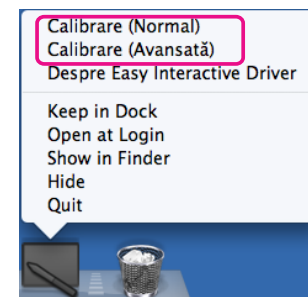
### Pentru Windows


Faceți clic pe pictograma din zona de notificare a barei de meniu iar apoi selectați un element din meniul afișat.



### Pentru SO Mac

Faceți clic pe pictograma Dock sau **Calibrare** din bara de meniu, iar apoi selectați un element din meniul afișat.



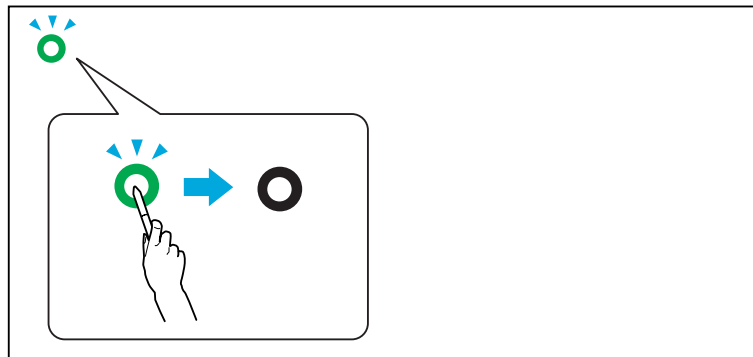
Pentru detalii referitoare la calibrare, consultați  "Calibrare" p.62.


## 7

Faceți clic pe "OK" atunci când este afișat mesajul de începere a calibrării.

## 8 În stânga-sus pe ecran apare un punct intermitent.

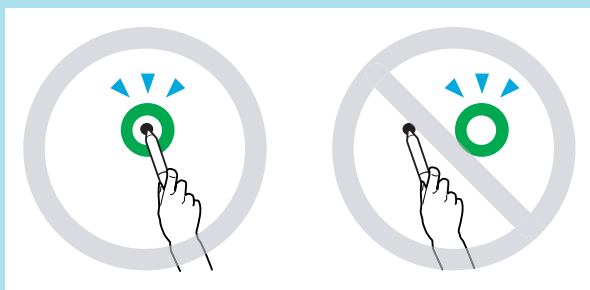
Dacă atingeți centrul punctului cu vârful stiloului Easy Interactive Pen, punctul devine din intermitent aprins.



Utilizarea Easy Interactive Pen  p.18

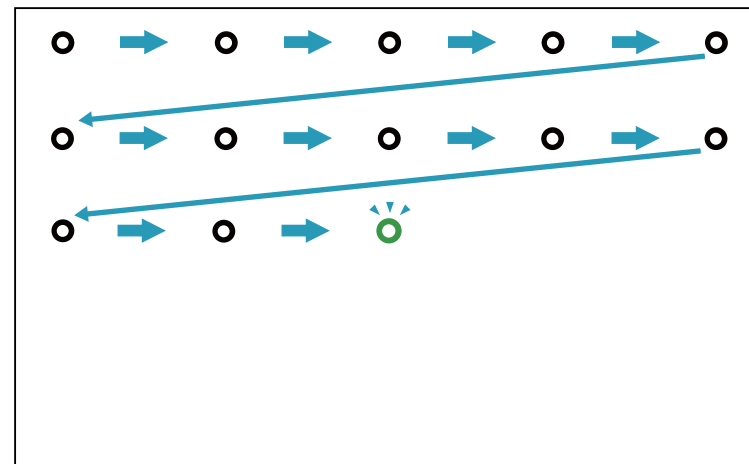


Asigurați-vă că atingeți mijlocul punctului. Punctul va deveni aprins chiar dacă atingeți o zonă din afara cercului. Deoarece calibrarea este realizată prin intermediul poziției atinse, poziționarea ar putea fi decalată dacă atingeți o altă zonă decât cea din mijlocul cercului.



## 9 Punctele sunt afișate în ordine, din stânga-sus până în dreapta-jos a ecranului.

Repețiți pasul până când toate punctele sunt aprinse.



Este posibil să dureze mai mult timp până ca pictograma **Easy Interactive Driver** să treacă la starea "conectat" după ce s-au aprins toate punctele.



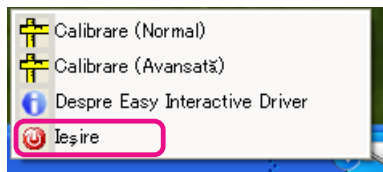
**10 După calibrare, puteți utiliza Easy Interactive Pen pentru a realiza pe suprafața de proiecție aceleași operațiuni ca și cu mouse-ul.**



**11 Respectați următorii pași pentru a termina Easy Interactive Function.**

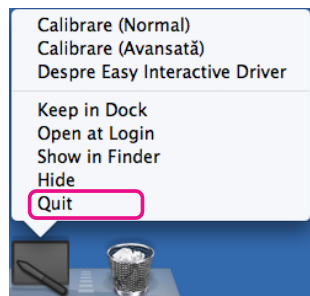
**Pentru Windows**

Faceți clic pe pictograma din zona de notificare a barei de meniu și selectați **Ieșire**.



## Pentru SO Mac

Faceți clic pe pictograma din Dock sau pe Easy Interactive Driver din bara de meniu și selectați **Quit** din meniul afișat.



## Utilizarea în continuare a Easy Interactive Function

### Procedură

#### 1 Porniți proiectorul și calculatorul.

Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate cu ajutorul cablului de la calculator și al cablului USB.

#### 2

#### Easy Interactive Driver pornește automat.

Dacă nu pornește automat, respectați următorii pași pentru a porni Easy Interactive Driver.

##### Pentru Windows

Selectați **Start - Programe** (sau **Toate programele**) - **EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx**.

##### Pentru SO Mac

Faceți dublu clic pe directorul Aplicații din partiția hard-diskului în care este instalat programul Easy Interactive Driver și apoi faceți dublu clic pe pictograma **Easy Interactive Driver**.

#### 3

#### Starea de conectare este indicată printr-o pictogramă.

##### Pentru Windows

Pictograma este afișată în zona de notificare a barei de comenzi.

##### <Conectat>



##### <Neconectat>



##### Pentru SO Mac

Pictograma este afișată în Dock.

##### <Conectat>



##### <Neconectat>



După ce ați conectat proiectorul și calculatorul, puteți utiliza Easy Interactive Pen pentru a realiza pe suprafața de proiecție aceleași operațiuni ca și cu mouse-ul.



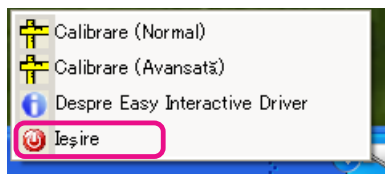
- Este posibil să dureze mai mult timp până când pictograma va indica starea de conectare.
- Dacă este afișată pictograma "Neconectat", verificați dacă EB-460i/450Wi și calculatorul sunt conectate corect prin cablul USB.  
Ar putea fi necesar să deconectați și apoi să reconectați cablul USB.



## Respectați următorii pași pentru a termina Easy Interactive Function.

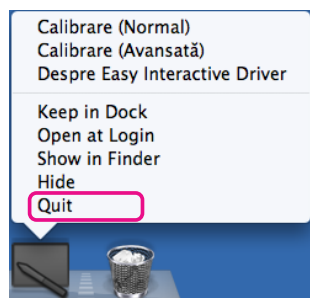
### Pentru Windows

Faceți clic pe pictograma din zona de notificare a barei de meniu și selectați **Ieșire**.



### Pentru SO Mac

Faceți clic pe pictograma din Dock sau pe Easy Interactive Driver din bara de meniu și selectați **Quit** din meniul afișat.



## Calibrare

Pentru a utiliza Easy Interactive Function, trebuie să vă asigurați vă folosiți Easy Interactive Pen atunci când aliniați poziția stiloului pe ecran și poziția mouse-ului pe ecranul de proiecție.

Există două moduri de calibrare: Calibrare (Normal) și Calibrare (Avansată).

Specify 25 puncte cu Calibrare (Normal) și 49 puncte Calibrare (Avansată).

Asigurați-vă de faptul că efectuați calibrarea înainte de a folosi pentru prima oară Easy Interactive Function. După aceea, este nevoie să efectuați calibrarea doar dacă mediul de utilizare se schimbă, de ex. calculatorul conectat este înlocuit sau dacă aria de proiecție este schimbată.

## Situații care necesită efectuarea calibrării

În următoarele cazuri, poziția Easy Interactive Pen pe suprafața de proiecție și a mouse-ului pe calculator ar putea fi decalată. Atunci când decalajul devine problematic, efectuați încă o dată calibrarea.

- Atunci când rezoluția computerului este modificată.
- Atunci când este conectat un calculator cu o rezoluție diferită de cea existentă la momentul ultimei calibrări.
- Când Corecție Trapez este rulat din meniul Setări în cadrul meniului Configurare.
- Când Zoom este modificat din meniul Setări în cadrul meniului Configurare.
- Când Config. automată este realizată din meniul Semnal din cadrul meniului Configurare.
- Când Rezoluție este modificată din meniul Semnal în cadrul meniului Configurare.
- Când Urmărire este modificată din meniul Semnal în cadrul meniului Configurare.

- Când Sincro. este modificată din meniul Semnal în cadrul meniului Configurare.
- Când Poziție este modificată din meniul Semnal în cadrul meniului Configurare.
- Când Aspect este modificat din meniul Semnal în cadrul meniului Configurare.
- Când detectarea intrării este efectuată automat.
- Atunci când decalajul devine problematic din alte motive.



- Dacă setați Proiecție la Spate/Plafon din meniul Extins în meniul Configurare, Easy Interactive Function nu poate fi utilizată deoarece poziția stiloului și cea a mouse-ului nu concordă.
- Poziția stiloului și cea a mouse-ului nu concordă în timpul utilizării E-Zoom.
- Atunci când folosiți Easy Interactive Function în timp ce imaginile sunt proiectate cu EasyMP Network Projection (sursă de intrare: LAN), setați **USB Type B** pe modul **Mouse fără fir** sau **Oprit**, din meniul **Extins** în cadrul meniului Configurare.

## Înlocuirea bateriilor pentru Easy Interactive Pen

Când butonul este apăsător, indicatorul pentru Easy Interactive Pen se aprinde. Dacă indicatorul nu se aprinde, înseamnă că bateriile s-au epuizat și trebuie înlocuite. Pregătiți două baterii alcaline AAA. Pentru detalii referitoare la modul de utilizare a bateriilor contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă din Ghidul de service și asistență tehnică.

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

### Atenție

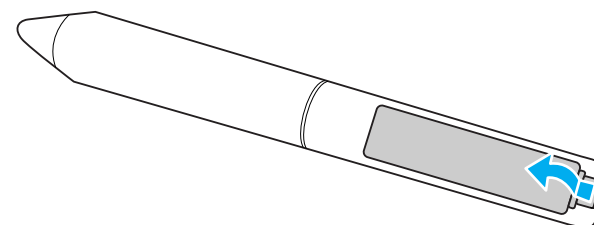
Citiți cu atenție Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță înainte de a înlocui bateriile. ☞ [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

### Procedură

1

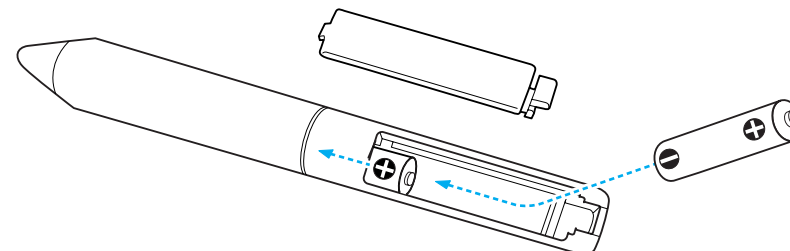
**Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.**

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



2

**Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.**



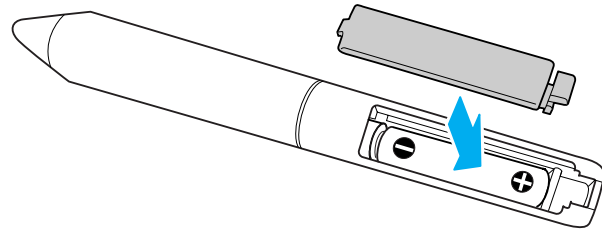
### Atenție

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

3

**Așezați capacul de la compartimentul pentru baterii.**

Apăsăți pe capac până când auziți declicul de fixare.





Puteți configura și controla proiectorul din meniul Configurare folosind browserul Web al unui calculator conectat la proiector printr-o rețea. Utilizând această funcție, operațiunile de configurare și control pot fi efectuate de la distanță. În plus, deoarece puteți utiliza tastatura calculatoarelor, introducerea caracterelor necesare pentru configurare se face mai ușor.

Utilizați ca browser Web Microsoft Internet Explorer 6.0 sau o versiune mai recentă. Dacă folosiți Mac OS, puteți utiliza și Safari.



Dacă setați **Mod standby** pe **Comunicare act.**, din meniul **Extins** în cadrul meniului Configurare de la nivelul proiectorului, puteți folosi browserul Web pentru a efectua operațiuni de configurare și control dacă proiectorul este în standby (alimentarea cu curent este oprită).

Anumite elemente nu pot fi configurate prin intermediul browserului Web (dar pot fi din meniul Configurare) iar alte elemente pot fi setate numai cu un browser Web.

## Elemente din meniul Configurare care nu pot fi configurate cu un browser Web

Toate elementele din meniul Configurare aferent proiectorului pot fi configurate, cu excepția următoarelor.

- Meniu Setări - Formă pointer
- Meniul Setări - Șablon
- Meniu Setări - Buton utilizator
- Meniul Extins - Salvare Logo utilizator
- Meniu Extins - Limbă
- Meniu Extins - Funcționare - Mod altitudine mare
- Meniu Reset - Reset toate și Resetați Durată Lampă
- Meniul Protejat de parolă

Elementele disponibile în fiecare meniu sunt identice cu cele din meniul Configurare al proiectorului.

☛ "Lista cu Funcții" [p.76](#)

## Elemente care pot fi configurate numai cu un browser Web

Următoarele elemente pot fi configurate numai cu un browser Web. Nu pot fi setate din meniul Configurare.

- Setări rețea- Altele - SNMP - Nume comunit.
- Setări rețea- Principal - Parolă Monitor

## Afișarea Funcției Control web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa Control web.



Dacă browserul Web este configurat pentru conectarea prin intermediul unui server proxy, funcția Control web nu poate fi afișată. Pentru a afișa Control Web, trebuie să configurați sistemul astfel încât să excludeți posibilitatea conectării printr-un server proxy.

## Introducerea adresei IP a proiectorului

Când utilizați Modul Conectare avansată, puteți deschide Control web introducând adresa de IP a proiectorului, după cum urmează.

### Procedură



**Deschideți browserul Web instalat pe calculator.**



**Introduceți adresa IP a proiectorului în caseta de introducere a adresei din browserul Web și apoi apăsați pe tasta Enter de pe tastatura calculatorului.**

Este afișată funcția Control web.

Când opțiunea Parolă control web este configurată din meniul Rețea în cadrul meniului Configurare, este afișat un ecran pentru

introducerea Parolă. Introduceți setul de caractere pentru Parolă control web.

## Afișare Telecomandă Web

Funcția Telecomandă web vă permite ca, folosind un browser Web, să efectuați operațiuni cu proiectorul de la distanță.

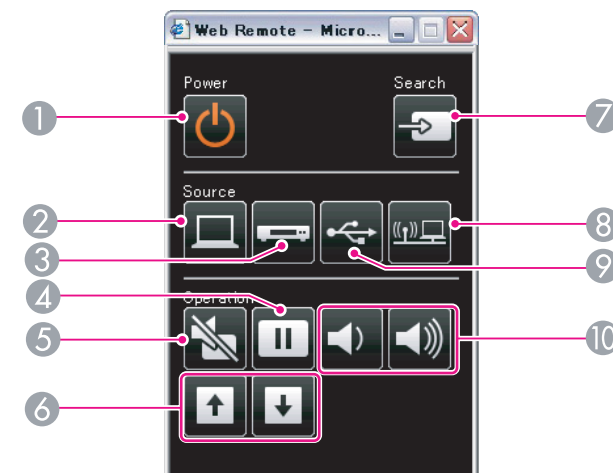
### Procedură

1 Afișare Control web.









2 Faceți clic pe Web Remote.



3 Este afișat ecranul Web Remote.



Nume		Funcție
1	[P] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ Ghid de pornire rapidă
2	Butonul [Computer]	Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video modifică imaginile de la portul de intrare Calculator 1 și portul de intrare Calculator 2. ☛ p.22
3	Butonul [Video]	Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video modifică imaginile de la portul de intrare Video și portul de intrare S-Video. ☛ p.22
4	Butonul [Freeze]	Oprește sau reia redarea imaginilor. ☛ p.41
5	Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește temporar semnalele audio și video. ☛ p.40
6	Butoanele [Page] ([Up]) ([Down])	Atunci când utilizați funcția de mouse fără fir sau când sursa de intrare proiectează un fișier al unei aplicații care acceptă funcția pagină precedentă/următoare prin LAN, puteți muta paginile apăsând pe aceste butoane. ☛ p.49, Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection
7	Butonul [Source Search]	Trece la imagini de la următorul dispozitiv care emite semnal de imagine. ☛ p.21

	Nume	Funcție
8	<b>Butonul [LAN]</b>	Trece la imaginile proiectate cu EasyMP Network Projection. Când realizați proiecții prin Quick Wireless Connection utilizând unitatea opțională Quick Wireless Connection USB Key, apăsând acest buton treceți la imaginea respectivă.  <a href="#">p.22</a>
9	<b>Butonul [USB]</b>	Cu fiecare apăsare a butonului, intrarea video alternează între imaginile de la echipamentul conectat la USB Display și portul USB(TypeA).  <a href="#">p.22</a>
10	<b>Butoanele [Volume]</b> (  ) (  )	<p>() Reducere Volum.</p> <p>() Creștere Volum.</p> <p> <i>Ghid de pornire rapidă</i></p> <div data-bbox="504 678 1068 992">  <b>Atenție</b>  <i>Pentru început, volumul sonor nu trebuie să fie prea ridicat.</i>  <i>Un volum brusc ridicat poate cauza pierderea auzului. Reduceți întotdeauna sonorul înainte de a opri proiectorul și creșteți treptat nivelul sonor după pornirea proiectorului.</i> </div>

Prin setarea funcției de Notificare poștă din meniul Configurare al proiecteurului, atunci când la nivelul unui proiector apare o problemă sau un avertisment, se vor trimite mesaje de notificare la adresele de e-mail prestabilite. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.

☛ "Meniu Rețea" [p.83](#), "Meniul Poștă" [p.90](#)



- Pot fi înregistrate până la trei destinații pentru notificări (Adresă), iar mesajele de notificare pot fi trimise simultan la toate cele trei destinații.
- Dacă la nivelul unui proiector apare o problemă critică, iar acesta se oprește brusc, este posibil să nu se poată trimite un mesaj pentru a-l notifica pe utilizator cu privire la apariția problemei.
- Monitorizarea este posibilă dacă se setează opțiunea **Rețea activă** din meniul **Extins** al meniului Configurare al proiecteurului, chiar dacă proiectorul se află în **Mod standby** (când proiectorul este oprit).

Prin setarea SNMP din meniul Configurare al proiectorului, se trimit mesaje de notificare la adresele de e-mail prestabilite atunci când la nivelul unui proiector apare o problemă sau un avertisment. Aceasta vă permite și să aflați dacă există erori atunci când administrați central proiectoare aflate la distanță.

☛ "Meniu Rețea" [p.83](#), "Meniul Poștă" [p.90](#)



- SNMP trebuie administrat de către un administrator de rețea sau de către o persoană familiarizată cu rețeaua.
- Funcția SNMP de monitorizare a proiectoarelor necesită instalarea pe calculator a unui program de administrare SNMP.
- Funcția de administrare care are la bază SNMP nu poate fi utilizată printr-o rețea locală fără fir în Modul Conectare rapidă.
- Pot fi salvate până la două adrese IP de destinație.

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

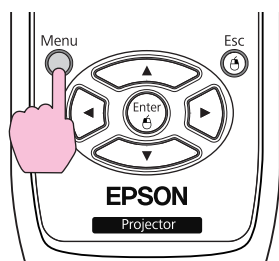


În momentul salvării logo-ului utilizator, vechiul logo utilizator va fi șters.

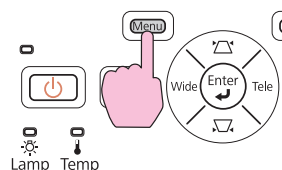
## Procedură

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

Utilizarea Telecomenzii

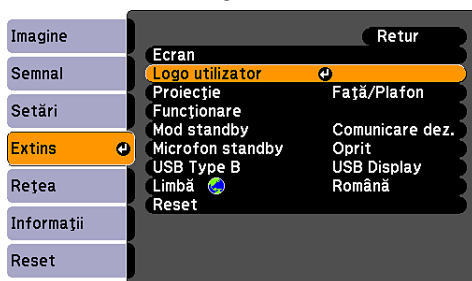


Utilizarea Panoului de comandă



- 2 Selectați Logo utilizator din meniul Extins în cadrul meniului de Configurare. ➡ "Utilizarea meniul Configurare" p.75

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



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



- Atunci când 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.51
- Dacă selectați **Logo Utilizator** în timpul utilizării uneia din funcțiile Keystone, E-Zoom, Aspect, Progresiv și Reglare Zoom, funcția utilizată în acel moment este anulată temporar.



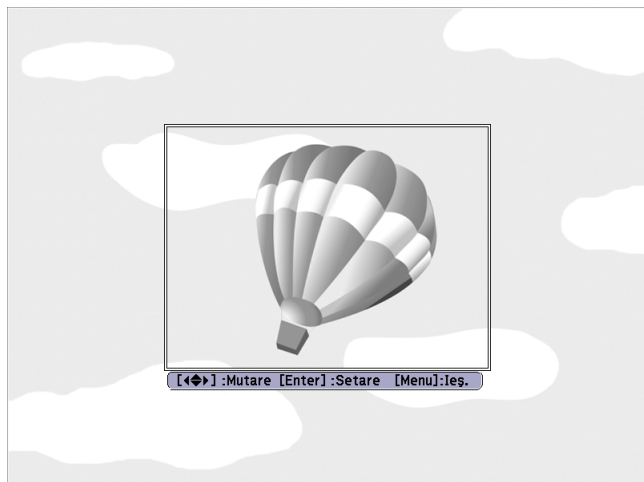
- 3 Când este afișat mesajul "Alegeți această imagine ca Logo utilizator?", selectați Da.



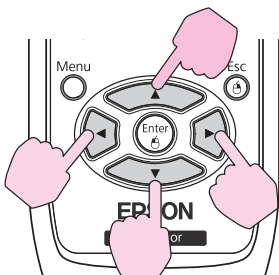
Dacă apăsați butonul [Enter] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a fi compatibilă cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.



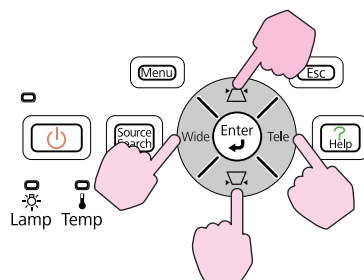
- 4 Deplasați dreptunghiul pentru a selecta acea parte din imagine, care va fi utilizat ca logo utilizator.



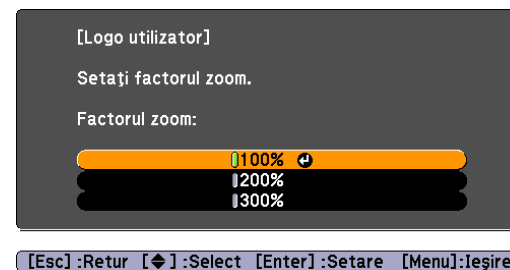
Utilizarea Telecomenzii



Utilizarea Panoului de comandă



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 puncte.



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 salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.
- Salvarea logoului utilizatorului poate dura aproximativ 15 secunde. Nu folosiți proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce salvați, căci pot apărea defecțiuni.

5

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

6

**Selectați gradul de detaliere din ecranul cu setări pentru panoramare.**

Imaginea proiectată în prezent pe ecran poate fi salvată ca Șablon utilizator.

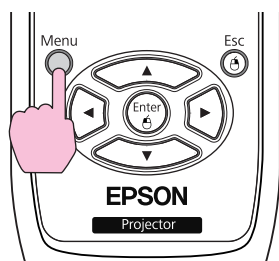


În momentul salvării Șablon utilizator, vechiul Șablon utilizator va fi șters.

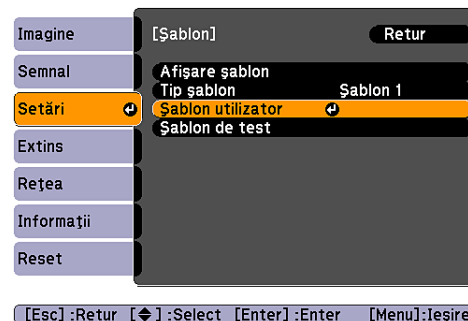
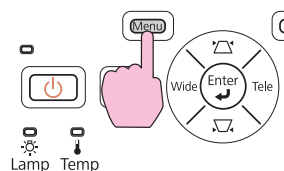
## Procedură

- 1 **Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați drept Șablon utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].**

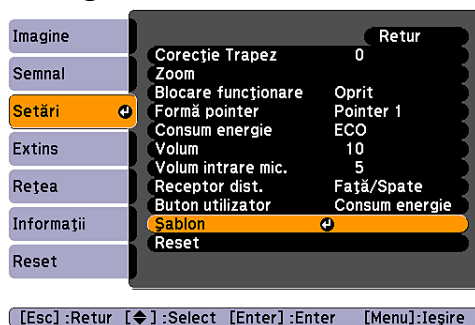
### Utilizarea Telecomenzii



### Utilizarea Panoului de comandă



- 2 **Selectați Șablon din meniul Setări în cadrul meniului Configurare. ➡ "Utilizarea meniul Configurare" p.75**



- 3 **Selectați Șablon utilizator.**





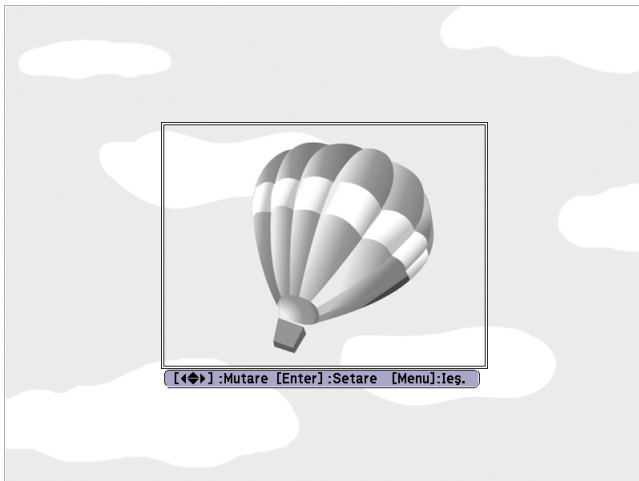
Dacă selectați **Șablon utilizator** în timpul utilizării uneia din funcțiile Keystone, E-Zoom, Aspect, Progresiv și Reglare Zoom, funcția utilizată în acel moment este anulată temporar.

4

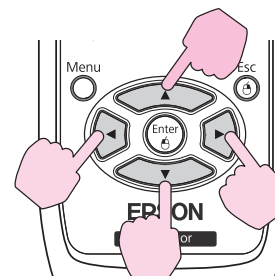
**Când este afișat mesajul "Doriți să utilizați imaginea proiectată în acest moment ca Șablon utilizator?", selectați Da.**

- Puteți salva la o dimensiune nu mai mare decât cea a ecranului proiectorului.
- Dacă imaginea proiectată este incompletă (când ecranul calculatorului este mai mare decât cel al proiectorului), mișcați caseta afișată pentru a selecta acea porțiune din imagine pe care doriți să o utilizați drept Șablon utilizator.

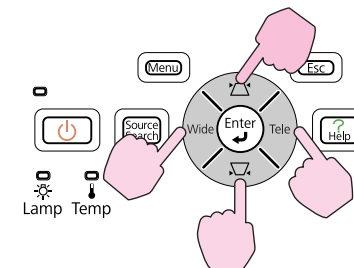
Când mesajul **"Selectați această imagine?"** este afișat după ce ați efectuat selecția, selectați **Da**.



## Utilizarea Telecomenzii



## Utilizarea Panoului de comandă



- Dacă apăsați butonul [Enter] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a fi compatibilă cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.

5

**Când este afișat mesajul "Salvați această imagine ca Șablon utilizator?", selectați Da.**

Imaginea este salvată. După ce imaginea a fost salvată, este afișat mesajul **"Definirea parametrului Șablon utilizator s-a terminat."**



- După salvarea unui Șablon utilizator, nu se mai poate reveni la setările din fabrică.
- Salvarea Șablonului utilizator poate dura aproximativ 15 secunde. Nu folosiți proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce salvați, căci pot apărea defecțiuni.



## Meniul Configurare

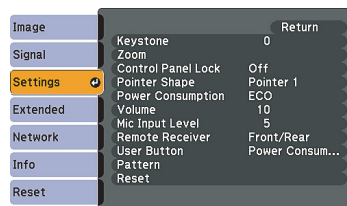
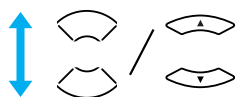
În acest capitol este explicat modul de utilizare a meniului Configurare și a funcțiilor acestuia.

1

Selectarea din meniul superior



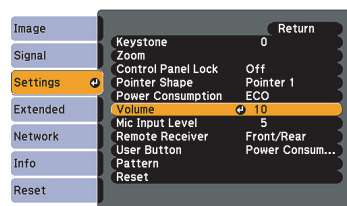
[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit



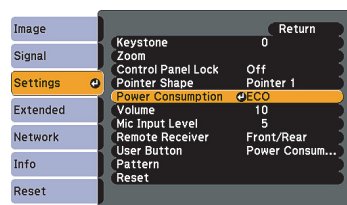
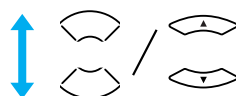
[Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

2

Selectarea din submeniu



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



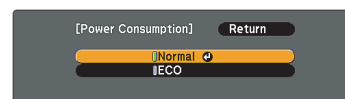
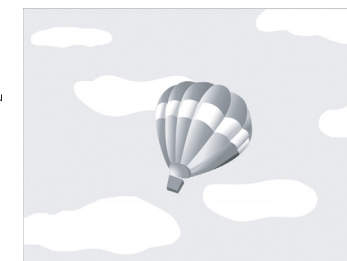
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Exit

3

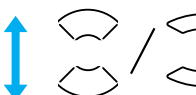
Schimbarea elementului selectat



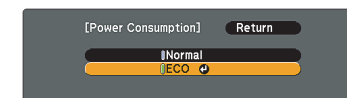
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Adjust [Menu]:Exit



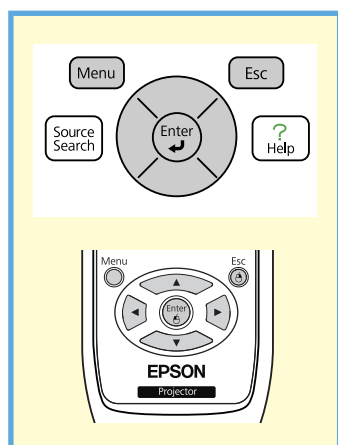
[Esc]:Return [Left Arrow]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit



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



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

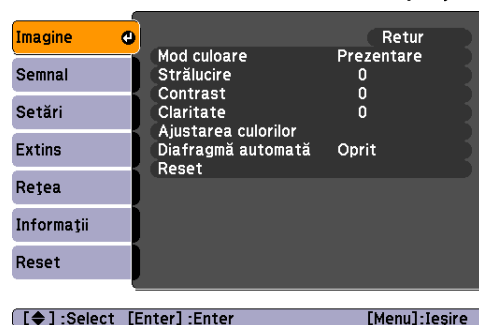


## Meniul Imagine

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.

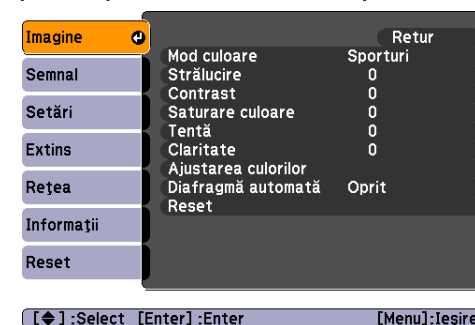
În funcție de modelul utilizat, anumite surse nu sunt suportate. ➡ p.21

### Semnal de la calculator/USB/USB Display/LAN



[ ] :Select [Enter] :Enter [Menu]:Iesire

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



[ ] :Select [Enter] :Enter [Menu]:Iesire

Submeniu	Funcție
<b>Mod culoare</b>	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ➡ p.39
<b>Strălucire</b>	Puteți regla valoarea Strălucire pentru imagine.
<b>Contrast</b>	Puteți regla diferența dintre zonele luminoase și umbrite din imagini.
<b>Saturare culoare</b>	Puteți regla valoarea Saturare culoare pentru imagini.
<b>Tentă</b>	(Reglarea este posibilă numai când sunt recepționate semnale NTSC dacă utilizați video compozit/S-Video.) Puteți regla valoarea Tentă pentru imagine.
<b>Claritate</b>	Puteți regla claritatea imaginii.
<b>Ajustarea culorilor</b>	Puteți face ajustări folosind una dintre următoarele opțiuni. (Această opțiune nu poate fi selectată dacă <b>Mod culoare</b> este setat pe <b>sRGB</b> din meniul <b>Imagine</b> .) <b>Temp. Abs. Temp. culoare:</b> 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. <b>Roșu, Verde, Albastru:</b> puteți regla individual nivelul de saturație pentru fiecare culoare.
<b>Diafragmă automată</b>	(Opțiunea este afișată numai dacă valoarea <b>Mod culoare</b> este setată pe <b>Dinamic</b> sau <b>Teatru</b> , din meniul <b>Imagine</b> .) Selectați ( <b>Pornit/Oprit</b> ) pentru a regla sau nu diafragma care conferă cantitatea optimă de lumină pentru imaginile proiectate. ➡ p.40

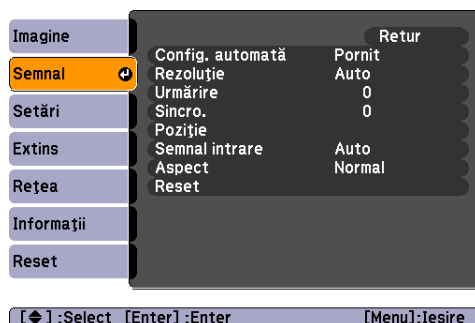
Submeniu	Funcție
<b>Reset</b>	Toate valorile de reglare din meniul <b>Imagine</b> pot fi readuse la valorile implicite. Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați <a href="#">p.94</a>

## Meniul Semnal

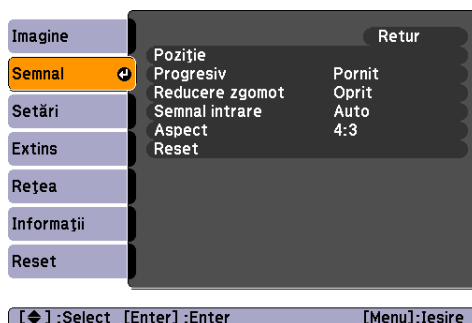
Elementele care pot fi definite variază în funcție de semnalul curent de imagine proiectat așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.

Nu puteți efectua setări în meniul **Semnal** când sursa de intrare este LAN.

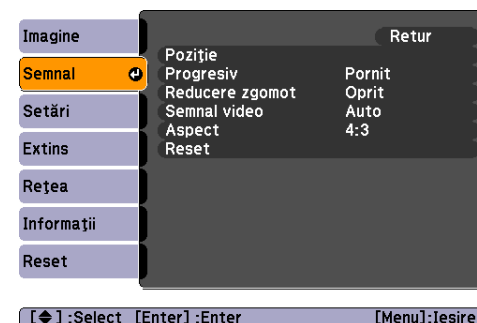
Imagine provenind de la un calculator



Video pe componente



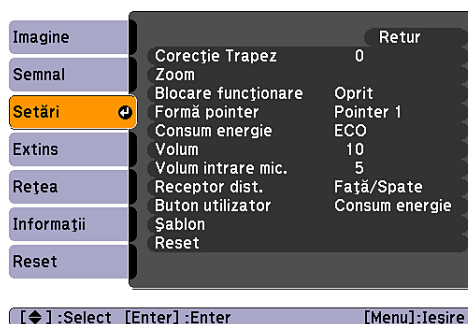
Video compozit/S-video








Submeniu	Funcție
<b>Config. automată</b>	Puteți selecta ( <b>Pornit/Oprit</b> ) pentru a stabili dacă imaginea trebuie să fie reglată automat la valoarea optimă, atunci când semnalul de intrare se modifică. <a href="#">p.103</a>
<b>Rezoluție</b>	Când este setată la <b>Auto</b> , rezoluția semnalului de intrare este identificată automat. Dacă imaginile nu pot fi proiectate corect folosind opțiunea <b>Auto</b> , de exemplu atunci când unele imagini lipsesc, selectați opțiunea <b>Lat</b> pentru ecrane late sau opțiunea <b>Normal</b> pentru ecrane 4:3 sau 5:4.
<b>Urmărire</b>	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungii verticale. <a href="#">p.103</a>
<b>Sincro.</b>	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe. <a href="#">p.103</a>
<b>Poziție</b>	Puteți regla poziția ecranului în sus, jos, stânga și dreapta, dacă o parte din imagine lipsește, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată.







Submeniu	Funcție
<b>Progresiv</b>	(Parametrul Video pe componente poate fi reglat numai dacă semnalele de intrare sunt semnale 480i/576i/1080i) <b>Oprit:</b> conversia IP este efectuată pentru fiecare câmp din ecran. Acesta este ideal pentru vizualizarea imaginilor care conțin multă mișcare. <b>Video:</b> este ideal pentru vizualizarea imaginilor video generale. <b>Film/Auto:</b> această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a jocurilor pe calculator și a animațiilor.
<b>Reducere zgomot</b>	Netezește imaginile brute. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Setați acest parametru pe <b>Oprit</b> atunci când vizionați surse de imagine al căror sonor este foarte redus, cum sunt DVD-urile.
<b>Semnal intrare</b>	Puteți selecta un semnal de intrare de la portul de intrare Calculator1/2 (Computer1/2). Dacă este setat pe <b>Auto</b> , semnalul recepționat este definit automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul <b>Auto</b> , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
<b>Semnal video</b>	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Video. Dacă este selectat modul <b>Auto</b> , semnalele video sunt automat recunoscute. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nicio imagine nu este proiectată în modul <b>Auto</b> , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
<b>Aspect</b>	Puteți defini parametrul <u>Format imagine</u> ►► pentru imaginile proiectate. ➡ p.42
<b>Reset</b>	Puteți reseta toate valorile de reglare din meniul <b>Semnal</b> la valorile implicite, cu excepția opțiunii <b>Semnal intrare</b> . Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ➡ p.94

## Meniul deSetări



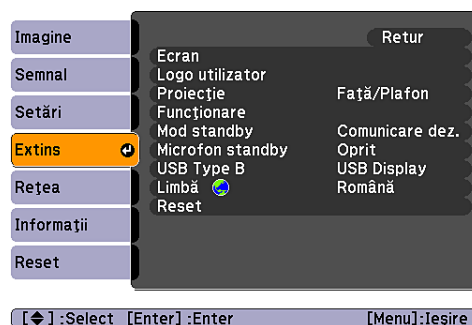
Submeniu	Funcție
<b>Corecție Trapez</b>	Puteți corecta distorsiunile de trapez pe direcție verticală. ➡ Ghid de pornire rapidă



Submeniu	Funcție
<b>Zoom</b>	Puteți regla dimensiunea ecranului de proiecție.
<b>Blocare funcționare</b>	Puteți folosi această funcție pentru a restricționa operarea panoului de comandă al proiecteurului.  p.53
<b>Formă pointer</b>	Puteți selecta forma cursorului.  p.47 Pointer 1:  Pointer 2:  Pointer 3: 
<b>Consum energie</b>	Puteți defini strălucirea lămpii la una din două setări. Selectați opțiunea <b>ECO</b> dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când efectuați proiecții într-o încăpere neluminată sau pe un ecran mic. Atunci când opțiunea <b>ECO</b> este selectată, zgomotul produs de rotirea ventilatorului este redus iar consumul de energie și durata de funcționare a lămpii în timpul proiecției se modifică după cum urmează. Consumul de curent electric: scade cu circa 25%, durata de funcționare a lămpii: crește de circa 1,4 ori
<b>Volum</b>	Puteți regla valoarea pentru Volum. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.
<b>Volum intrare mic.</b>	Reglați dacă nivelul de intrare a microfonului este redus și ieșirea audio a microfonului din boxa proiecteurului este dificil de perceput, sau dacă nivelul de intrare este prea înalt, rezultând în interferențe emise de microfon. Când Volum intrare mic. este 0, nici un semnal audio nu este transmis din boxă.
<b>Receptor dist.</b>	Puteți restricționa recepționarea semnalului de operare de la telecomandă. Atunci când doriți să blocați operarea de la telecomandă sau dacă receptorul telecomenzii este 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.
<b>Buton utilizator</b>	Puteți selecta elementul din meniul Configurare apăsând Buton utilizator de pe telecomandă. Apăsând Buton utilizator, 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 Buton utilizator îi puteți atribui unul din următoarele elemente. Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Volum intrare mic. și Afișare șablon





Submeniu	Funcție
Șablon	<p><b>Afișare șablon:</b> Afișați un șablon.</p> <p><b>Tip șablon:</b> Puteți selecta dintre șabloanele 1 până la 4 sau Șablon utilizator. Șabloanele de la 1 la 4 afișează linii de proiecție precum riglele sau cadranele.</p> <p>Șablon 1:  Șablon 2:  Șablon 3:  Șablon 4: </p> <p><b>Șablon utilizator:</b> Realizează captura unui șablon utilizator.  <a href="#">p.72</a></p> <p><b>Șablon de test:</b> Când proiectorul este deja configurat apare un șablon de test, pentru ca dvs. să puteți regla starea proiecției fără a conecta alte echipamente. În timpul afișării șablonului de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea distorsiunilor trapezoidale. Pentru a anula șablonul de test, apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.</p> <div> <p><b>Atenție</b></p> <p><i>Dacă un șablon este afișat o perioadă mai lungă de timp, este posibil ca în imaginile proiectate să fie vizibilă o imagine reziduală.</i></p> </div>
Reset	<p>Puteți reinițializa toate valorile de reglare din meniul <b>Setări</b>, cu excepția opțiunii <b>Buton utilizator</b>.</p> <p>Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.94</a></p>




## Meniu Extins



Sub-meniu	Funcție
<b>Ecran</b>	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p><b>Mesaje:</b> Puteți selecta (<b>Pornit/Oprit</b>) pentru a afișa sau nu numele "Sursă" atunci când schimbați sursa, numele "Mod culoare" atunci când schimbați Mod culoare, un mesaj atunci când nu este recepționat niciun semnal șamd.</p> <p><b>Fundal Ecran*1:</b> puteți defini starea ecranului dacă niciun semnal de imagine nu este disponibil <b>Negru</b>, <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b>.</p> <p><b>Ecran pornire*1:</b> Puteți selecta (<b>Pornit/Oprit</b>) pentru a afișa sau nu ecranul de pornire (imaginea proiectată la deschiderea proiectorului) atunci când porniți proiectorul.</p> <p><b>A/V Mute*1:</b> Puteți seta ecranul afișat în timpul A/V Mute pe modul <b>Negru</b>, <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b>.</p>
<b>Logo utilizator*1</b>	<p>Puteți modifica Logo utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal Ecran, A/V Mute, șamd.  <a href="#">p.70</a></p>
<b>Proiecție</b>	<p>În funcție de felul în care este setat proiectorul puteți defini următoarele variante.  <a href="#">p.20</a></p> <p><b>Față/Plafon, Spate/Plafon</b></p>
<b>Funcționare</b>	<p><b>Pornire directă:</b> puteți selecta (<b>Pornit/Oprit</b>) pentru a activa sau nu Pornire directă.</p> <p>Dacă ați selectat <b>Pornit</b> și cablul de alimentare este conectat, nu uitați că proiectorul pornește automat în cazul în care a fost o pană de curent.</p> <p><b>Mod inactivare:</b> când este setat pe <b>Pornit</b>, această opțiune oprește automat proiecția când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operațiune.</p> <p><b>Timp mod inact.:</b> când opțiunea Mod inactivare este setată pe <b>Pornit</b>, puteți stabili perioada de timp înainte de oprirea automată a proiectorului; aceasta poate fi cuprinsă între 1 și 30 de minute, în pași de câte 1 minut.</p> <p><b>Mod altitudine mare:</b> selectați opțiunea <b>Pornit</b> dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1500 m.</p>


Sub-meniu	Funcție
<b>Mod standby</b>	<p>Puteți folosi următoarele funcții chiar dacă proiectorul este în modul standby dacă pentru acest mod este selectată opțiunea <b>Comunicare act.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitorizarea și controlul stării proiectorului în rețea.</li> <li>• Funcția intrare microfon transmite semnalul audio la boxa proiectorului atunci când la portul de intrare a Microfon (Mic) este conectat un microfon.</li> </ul> <p>Puteți utiliza funcția <b>SNMP</b> sau aplicația de software "EasyMP Monitor", pe care ați primit-o la achiziționarea acestui produs, entru a monitoriza și controla prin rețea starea proiectorului.</p> <p>Intrarea microfonului este activată și dacă acest parametru este setat pe <b>Comunicare act.</b> iar parametrul <b>Microfon standby</b> este setat pe <b>Pornit</b>.</p>
<b>Microfon standby</b>	<p>(Disponibil numai când pentru parametrul Mod standby menționat mai sus este selectată opțiunea <b>Comunicare act.</b>)</p> <p>Dacă pentru Mod standby este selectată opțiunea Comunicare act., selectați dacă intrarea microfonului este activată (<b>Pornit</b>) sau dezactivată (<b>Oprit</b>).<sup>*2</sup></p>
<b>USB Type B</b>	<p>Setați pe <b>USB Display</b> atunci când proiectorul este conectat la calculator printr-un cablu USB și sunt proiectate imaginile din calculator.</p> <p> <i>Ghid de pornire rapidă</i></p> <p>Selectați opțiunea <b>Mouse fără fir</b> dacă cursorul mausului va fi acționat prin Telecomandă.  <a href="#">p.49</a></p> <p>Setați pe <b>Oprit</b> atunci când utilizați doar Easy Interactive Function (doar la EB-460i/450Wi).  <a href="#">p.55</a></p>
<b>Limbă</b>	<p>Puteți selecta Limbă care doriți să o utilizați la afișarea mesajelor și a meniurilor.</p>
<b>Reset</b>	<p>Puteți reinițializa parametrii <b>Ecran</b><sup>*1</sup> și <b>Funcționare</b><sup>*3</sup> din meniul <b>Extins</b>.</p> <p>Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.94</a></p>

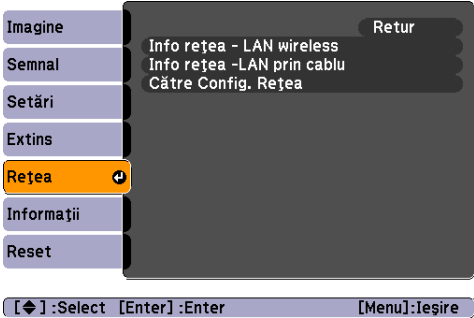
\*1 Dacă opțiunea **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** este setată pe **Pornit**, setările aferente Logo utilizator nu pot fi modificate. Puteți face modificări numai după ce ați selectat pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**.  [p.51](#)

\*2 Când opțiunea **Protecție la pornire** din **Protejat de parolă** este setată pe **Pornit**, recepția semnalului de la microfon nu este posibilă chiar dacă opțiunea **Microfon standby** este setată pe **Pornit**.

\*3 Cu excepția funcției "Mod altitudine mare".

Meniu Rețea

Dacă opțiunea **Protecție rețea** din **Protejat de parolă** este setată pe **Pornit**, 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.51](#)



Sub-meniu	Funcție
Informații despre rețea	<p>Puteți confirma starea parametrilor pentru fiecare rețea.</p> <div></div> <div></div>
Către Config. Rețea	<p>Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea.</p> <p>Meniul <b>Principal</b>, meniul <b>Rețea locală fără fir</b>, meniul <b>Securitate</b>, meniul <b>LAN prin cablu</b>, meniul <b>Poștă</b>, meniul <b>Altele</b>, meniul <b>Reset</b>, meniul <b>Setare terminată</b></p>



Folosind browser-ul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți seta funcțiile proiectorului și controla proiectorul. Această funcție se numește „Control Web”. Puteți introduce text cu ușurință folosind o tastatură pentru a efectua setările pentru funcția de control Web, cum ar fi setările de securitate.

 [p.65](#)

## Observații privind utilizarea meniului Rețea

Selectați elemente din meniul superior și din submeniuri și modificați-le conform operațiunilor din meniul Configurare.

Când finalizați operațiunea, asigurați-vă că, din meniul **Setare terminată** selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anulare**. Dacă ați selectat **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



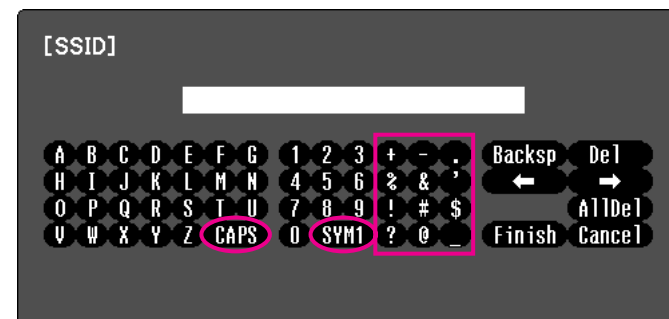
Da: salvează setările și iese din meniul Rețea.

Nu: nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

Anulare: continuă afișarea meniului Rețea.

## Utilizarea tastaturii virtuale

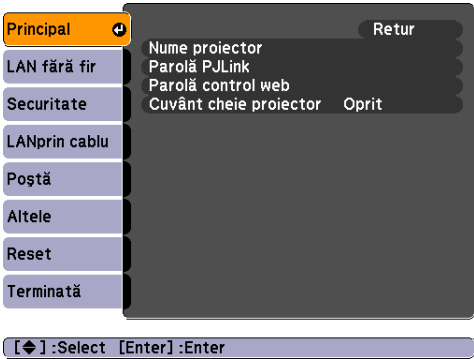
Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea unor caractere alfanumerice în momentul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Utilizați butoanele [↵] [↶] [↷] [↸] de pe panoul de comandă sau butoanele [↵], [↶], [↷], și butoanele [↸] pentru a muta cursorul pe tasta dorită și apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a introduce caracterul alfanumeric. Introduceți cifre menținând 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.

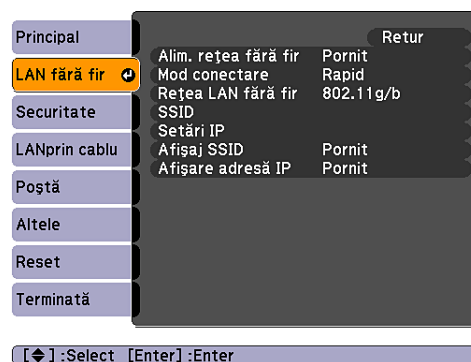
Meniul Principal



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. <a href="#">p.126</a> 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 calculatorului care vă permite să configurați și să controlați proiectorul cu ajutorul browser-ului Web de pe un calculator conectat la o rețea. <a href="#">p.65</a>
Cuvânt cheie proiector	Când această opțiune este setată pe <b>Pornit</b> , în momentul în care încercați să conectați proiectorul la un calculator, printr-o rețea, va trebui să introduceți Cuvânt cheie. Ca urmare, EasyMP Network Projection poate împiedica întreruperea prezentărilor prin conexiuni neprogramate de la un calculator în timpul proiecțiilor. În mod normal, setați această opțiune pe <b>Pornit</b> . <a href="#">Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection "Conectarea unui proiector la o rețea și efectuarea proiecțiilor"</a>

## Meniul LAN fără fir

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

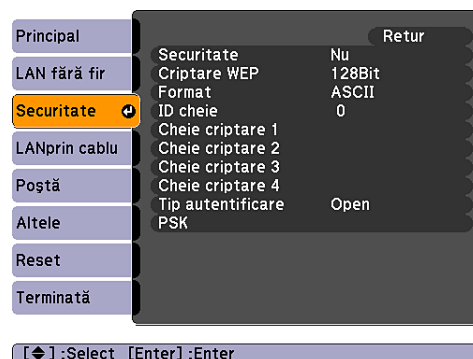


Submeniu	Funcție
<b>Alim. rețea fără fir</b>	Setați pe <b>Pornit</b> atunci când conectați proiectorul și calculatorul printr-o rețea locală fără fir. Dacă nu doriți să realizați conexiunea printr-o rețea locală fără fir, comutați pe <b>Oprit</b> , pentru a preveni accesul neautorizat al altor persoane. Această valoare este setată la <b>Pornit</b> în mod implicit.
<b>Mod conectare</b>	Utilizați EasyMP Network Projection pentru a defini modalitatea de conectare a calculatorului la proiector. Setați pe <b>Modul Conectare rapidă</b> când doriți să realizați o conexiune rapidă fără fir. Setați pe <b>Modul Conectare avansată</b> când doriți să vă conectați la un sistem de rețea prin intermediul unui punct de acces.
<b>Rețea LAN fără fir</b>	Setează rețeaua locală fără fir.
<b>SSID</b> ▶▶	Introduceți un SSID. Dacă ați primit o valoare SSID pentru sistemul rețea locală fără fir din care face parte și proiectorul, introduceți valoarea SSID. Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
<b>Configurarea adresei IP</b>	Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese. <b>DHCP</b> ▶▶: Selectați ( <b>Pornit/Oprit</b> ) dacă doriți sau nu să utilizați un server DHCP. Dacă selectați opțiunea <b>Pornit</b> , nu veți mai putea defini nicio adresă. <b>Adresă IP</b> ▶▶: puteți introduce adresa 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) <b>Mască subrețea</b> ▶▶: puteți introduce masca 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 <b>Adresă Gateway</b> ▶▶: puteți introduce adresa 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
<b>Afișaj SSID</b>	Pentru a preveni afișarea identicatorului SSID în fereastra cu informații despre rețea sau în meniul rețelei și pe ecranul de standby al rețelei locale, selectați pentru acest parametru opțiunea <b>Oprit</b> .
<b>Afișare adresă IP</b>	Pentru a preveni afișarea adresei IP în fereastra cu informații despre rețea sau în meniul rețelei și pe ecranul de standby al rețelei locale, selectați pentru acest parametru opțiunea <b>Oprit</b> .

## Meniul de securitate

Aceste setări sunt activate numai când este instalată unitatea opțională LAN wireless.



Sub-meniu	Funcție
<b>Securitate</b>	<p>Selectați din listă unul din tipurile de securitate.</p> <p>Atunci când configurați securitatea, urmați instrucțiunile administratorului sistemului de rețea pe care doriți să îl accesați. Atunci când folosiți Modul de Conectare Avansată, realizați mai întâi setările de siguranță.</p> <p>WEP: O cheie de criptare (cheieWEP) este folosită pentru a encripta datele. Acest mecanism împiedică comunicațiile, dacă cheile de criptare pentru punctul de acces și pentru proiector nu corespund.</p> <p>WPA/WPA2: acesta este un standard de criptare care ameliorează siguranța, un punct vulnerabil al 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
<b>Criptare WEP</b>	Puteți seta metoda de criptare pentru Criptare WEP. <b>128bit</b> utilizează criptare pe 128 (104) biți <b>64bit</b> utilizează criptare pe 64 (40) de biți
<b>Format</b>	Puteți seta metoda de introducere pentru cheia de criptare WEP. <b>ASCII:</b> intrare în text. <b>HEX:</b> introducere text folosind caractere HEX (hexadecimal).
<b>ID cheie</b>	Puteți selecta cheia ID-ului de criptare WEP.
<b>Cheie criptare 1</b> <b>Cheie criptare 2</b> <b>Cheie criptare 3</b> <b>Cheie criptare 4</b>	Puteți introduce cheia utilizată la criptarea WEP. Introduceți cheia formată din caractere de 1 bait urmând instrucțiunile de la administratorul rețelei în care va inclus proiectorul. Tipul și numărul de caractere care pot fi introduse diferă în funcție de setările <b>Criptare WEP</b> și <b>Format</b> . Dacă numărul de caractere introdus este mai mic sau mai mare decât cel necesar, conectarea nu se poate realiza. <b>128Bit - ASCII:</b> caractere alfanumerice de un bait, 13 caractere. <b>64Bit - ASCII:</b> caractere alfanumerice de un bait, 5 caractere. <b>128Bit - HEX:</b> 0 - 9 și A - F, 26 caractere <b>64Bit - HEX:</b> 0 - 9 și A - F, 10 caractere
<b>Tip autentificare</b>	Setați tipul de autentificare WEP. <b>Open:</b> Utilizează autentificarea de sistem deschis. <b>Shared:</b> Utilizează autentificarea de tip cheie partajată.

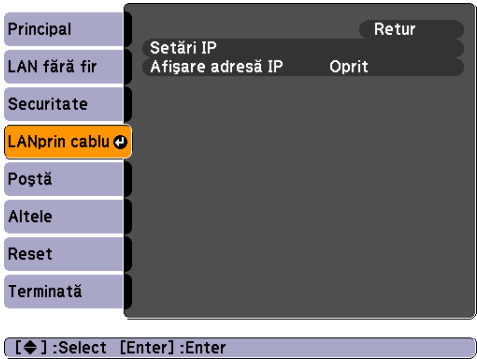
## Atunci când selectați WPA-PSK (TKIP) sau WPA2-PSK (AES)

Puteți defini următoarele elemente.

Submeniu	Funcție
<b>PSK</b>	Puteți introduce o cheie PreSharedKey (cheie criptată) formată din caractere alfanumerice de un bait. Introduceți între 8 și 63 de caractere. Când introduceți cheia PreSharedKey și apăsați butonul [Enter], valoarea de configurare este afișată însoțită de un asterisc (*). Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în Meniul de Configurare. Dacă doriți să setați mai mult de 32 de caractere, schimbați setarea din Control Web.  <a href="#">p.65</a>




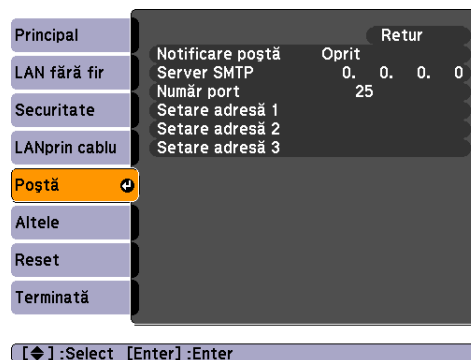
Meniul LAN prin cablu




Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese.</p> <p><u>DHCP</u>▶▶: Selectați (<b>Pornit/Oprit</b>) pentru a utiliza sau nu serverul DHCP. Dacă selectați opțiunea <b>Pornit</b>, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p><u>Adresă IP</u>▶▶: puteți introduce Adresa 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.</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 masca 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.</p> <p>0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Adresă Gateway</u>▶▶: puteți introduce adresa IP a porții gateway aferente proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese 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 adresei IP în fereastra cu informații despre rețea sau în meniul rețelei și pe ecranul de standby al rețelei locale, selectați pentru acest parametru opțiunea <b>Oprit</b>.</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 mesajelor e-mail trimise, consultați "[Mail de notificare cu privire la o eroare de citire](#)"  p.109

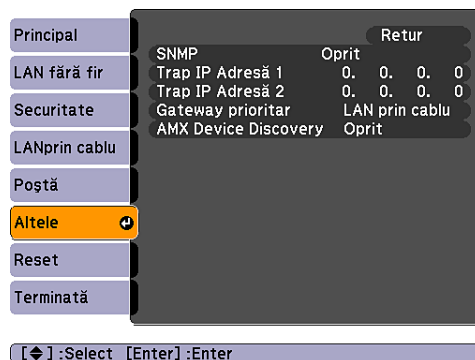


Submeniu	Funcție
<b>Notificare poștă</b>	Puteți opta pentru a fi anunțat prin e-mail ( <b>Pornit</b> ) sau nu ( <b>Oprit</b> ).
<b>Server SMTP</b>	Puteți introduce <u>Adresa IP</u>  a serverului SMTP utilizat de proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate 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)
<b>Număr port</b>	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65535.
<b>Setare adresă 1</b> <b>Setare adresă 2</b> <b>Setare adresă 3</b>	Introduceți adresa de e-mail și conținutul mesajului pentru a fi anunțat de producerea unei anomalii sau a unui eveniment la proiector. Adresa de email poate conține maxim 32 de caractere. Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți anunțat prin e-mail. De asemenea, puteți modifica fiecare adresă e-mail.



Dacă setați **Mod standby** pe **Comunicare act.**, din meniul **Extins** în cadrul meniului Configurare de la nivelul proiectorului, puteți efectua operațiuni de control chiar dacă proiectorul este în standby (alimentarea cu curent este oprită).

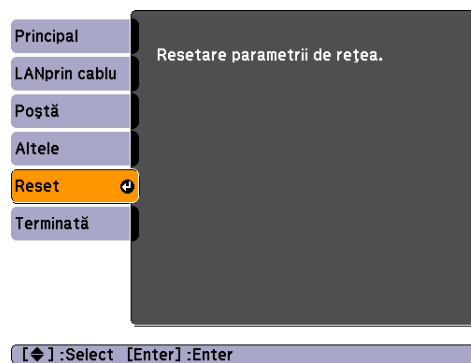
## Meniul Altele



Sub-meniu	Funcție
<b>SNMP</b>	Setați dacă doriți sau nu ( <b>Pornit/Oprit</b> ) să utilizați funcția SNMP.
<b>Trap IP Adresă 1</b> <b>Trap IP Adresă 2</b>	Puteți să înregistrați cel mult două adrese IP pentru destinația notificării trap <b>SNMP</b> . 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) Pentru a utiliza SNMP la monitorizarea proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Asigurați-vă ca operațiunile de administrare SNMP sunt derulate de administratorul de rețea.
<b>Poartă gateway prioritară</b>	Pentru poarta gateway prioritară, selectați cu fir sau fără fir.
<b><u>AMX Device Discovery</u></b>	Când proiectorul este conectat la o rețea, selectați opțiunea <b>Pornit</b> dacă doriți să permiteți detectarea proiectorului de către AMX Device Discovery. Selectați <b>Oprit</b> dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat cu un dispozitiv de control de la AMX sau AMX Device Discovery.

## Meniul Reset

Resetare parametrii de rețea.

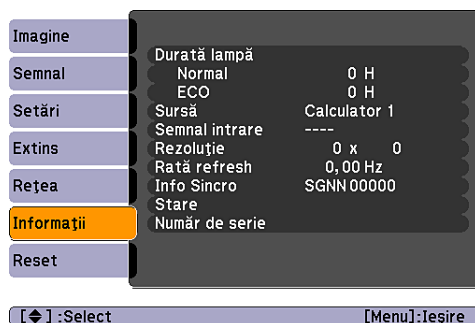


Submeniu	Funcție
Resetare parametrii de rețea.	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați <b>Da</b> . După ce reinițializați toate setările, este afișat meniul <b>Principal</b> .

## Meniul Informații (doar ecran)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiectorului. 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.21](#)

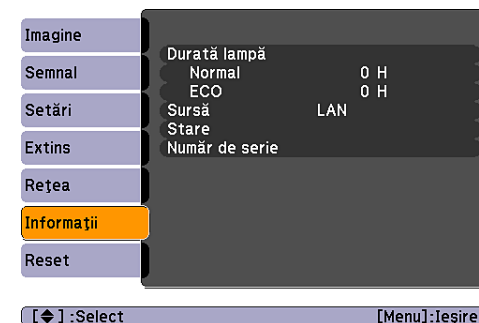
Semnal de la calculator/**Video pe componente**▶/USB/  
USB Display



**Video compozit**▶/S-video▶



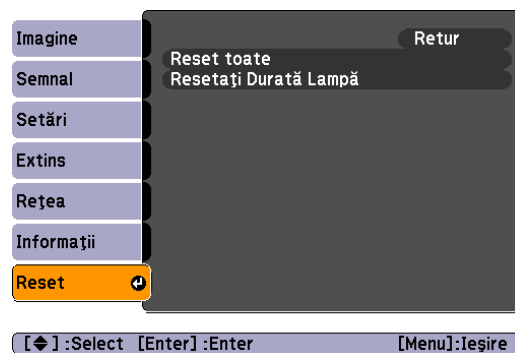
LAN



Sub-meniu	Funcție
<b>Durată lampă</b>	Puteți afișa numărul total de ore de funcționare a lămpii*. Când timpul de alarmare a lămpii a fost atins, caracterele vor fi afișate cu culoare galbenă.
<b>Sursă</b>	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
<b>Semnal intrare</b>	Puteți afișa setările funcției <b>Semnal intrare</b> definite în meniul <b>Semnal</b> , în funcție de <b>Sursă</b> .
<b>Rezoluție</b>	Puteți afișa rezoluția de intrare.
<b>Semnal video</b>	Puteți afișa setările funcției <b>Semnal video</b> definit în meniul <b>Semnal</b> .
<b>Rată refresh</b> ▶	Puteți afișa rata de refresh.
<b>Info Sincro</b>	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
<b>Stare</b>	Aceste informații se referă la erorile survenite în proiector. Aceste informații ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
<b>Număr de serie</b>	Afișează numărul de serie al proiectorului.

\* Timpul de funcționare cumulat este afișat ca "0H" pentru primele 10 ore de funcționare. Perioadele de 10 ore sau mai mult sunt afișate în pași de câte 1oră, conform exemplului "10 H", "11H" șamd.

## Meniul Reset



Submeniu	Funcție
Reset toate	Puteți aduce toate elementele din meniul Configurare la valorile implicite. Următoarele elemente nu sunt reinițializate la valorile implicite: <b>Semnal intrare</b> , <b>Logo utilizator</b> , toate elementele meniurilor <b>Rețea</b> , <b>Durată lampă</b> , și <b>Limbă</b> .
Resetați Durată Lampă	Puteți anula totalul Durată lampă și reveni la valoarea "0H". Resetați această valoare la înlocuirea lămpii.



# Depanarea

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

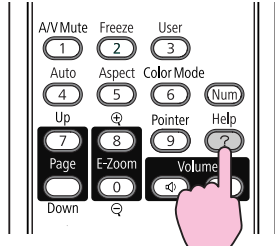
Dacă apare vreo problemă cu proiectorul, puteți afișa ecranul de ajutor prin apăsarea butonului [Help]. Puteți rezolva problemele răspunzând la întrebări.

## Procedură

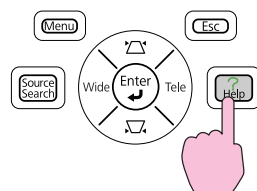
### 1 Apăsați butonul [Help].

Este afișat ecranul de Help.

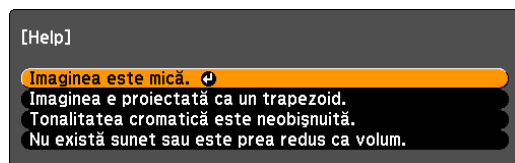
#### Utilizarea Telecomenzii



#### Utilizarea Panoului de comandă

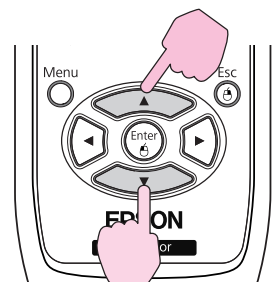


### 2 Selectați o opțiune din meniu.

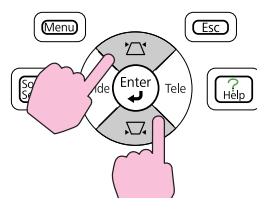


[↔] :Select [Enter] :Enter [Help] :Ieșire

#### Utilizarea Telecomenzii



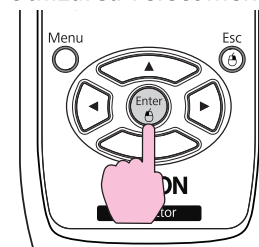
#### Utilizarea Panoului de comandă



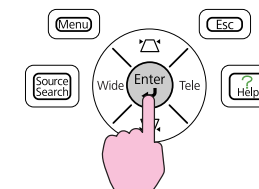
### 3

### Confirmați selecția.

#### Utilizarea Telecomenzii



#### Utilizarea Panoului 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.97.

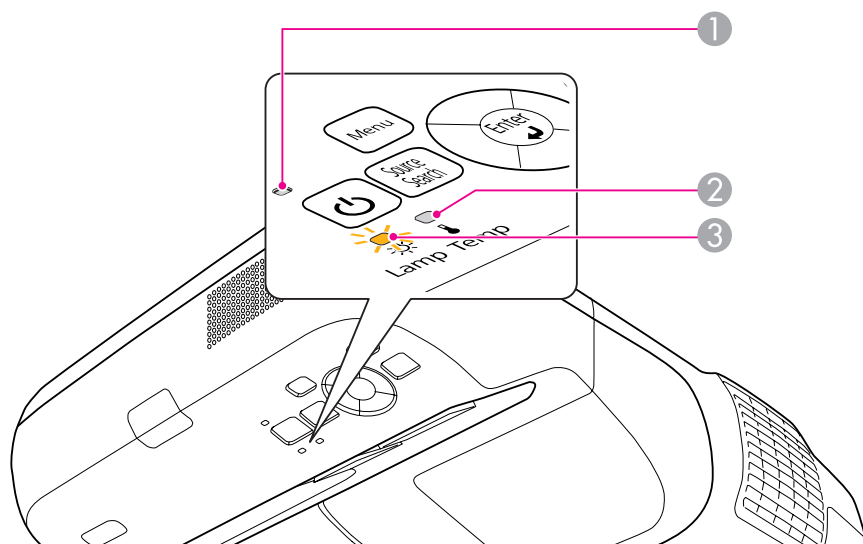


Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea indicatoarelor".





Dacă indicatoarele nu vă arată clar care ar putea fi problema, consultați paragraful "Când indicatoarele nu vă pot ajuta". ➡ [p.100](#)

## Citirea indicatoarelor

Proiectorul este dotat cu următoarele trei indicatoare care indică starea acestuia.



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 temperaturii interne.

③ Indică starea lămpii de proiecție.










































Următorul tabel prezintă starea indicatoarelor și moduri de rezolvare a problemelor.

Dacă toate indicatoarele sunt dezactivate, fie cablul de alimentare nu este corect conectat, fie aparatul nu 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.













## Indicatorul este aprins sau luminează intermitent și are culoarea roșu

 : Aprins  : Intermitent  : Stins

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Eroare internă	Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul de alimentare de la priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
     	Eroare ventilator Eroare de senzor	Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul de alimentare de la priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
     	Eroare temp înaltă (supraîncălzirea)	Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cca. cinci minute, proiectorul va trece în modul standby, apoi verificați următoarele două aspecte. <ul style="list-style-type: none"> <li>Asigurați-vă că filtrul și gura de evacuare a aerului nu sunt blocate și că proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>Dacă filtrul de aer este îmbăcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit.  <a href="#">p.111, p.117</a></li> </ul> <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.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați opțiunea <b>Mod altitudine mare</b> pe Pornit.  <a href="#">p.81</a></p>
     	Eroare lampă Eșec lampă	Verificați următoarele două aspecte. <ul style="list-style-type: none"> <li>Scoateți lampa și verificați dacă este spartă.  <a href="#">p.114</a></li> <li>Curățați filtrul de aer.  <a href="#">p.111</a></li> </ul> <p><b>Dacă lampa nu este spartă:</b> Reintroduceți lampa și porniți proiectorul.</p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> Înlocuiți lampa cu una nouă și porniți proiectorul.</p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> 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.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p><b>Dacă lampa este spartă:</b> Înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare. Dacă înlocuiți dumneavoastră lampa, acordați atenție cioburilor de sticlă (nu puteți continua proiecția până când lampa nu este înlocuită).  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 m, setați opțiunea <b>Mod altitudine mare</b> pe Pornit.  <a href="#">p.81</a></p>
     	Auto Iris Error Eroare alim (balast)	Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul de alimentare de la priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>

## ☼ Indicatorul ⓘ este aprins sau luminează intermitent și are culoarea portocaliu

■ : Aprins ■ : Intermitent □ : Închis ■ : Variază în funcție de starea proiectorului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Avertism temp înaltă	(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asigurați-vă că filtrul și gura de evacuare a aerului nu sunt blocate și că proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>• Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ➡ <a href="#">p.111</a>, <a href="#">p.117</a></li> </ul>
     	Înlocuiți lampa	Înlocuiți lampa cu una nouă. ➡ <a href="#">p.114</a> Dacă veți continua să folosiți lampa după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.













- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.100](#).
- 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 indicatoarele nu vă pot ajuta

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


### Probleme cu imaginile

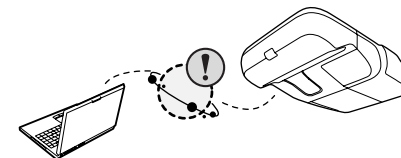
- "Imaginile nu apar"  p.101  
Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră, zona de proiecție este complet albastră etc.
- "Imaginile animate nu sunt afișate"  p.101  
Imaginile animate redade dintr-un calculator apar negre și nicio imagine nu este proiectată.
- "Proiecția se oprește automat"  p.101
- "Este afișat mesajul "Nu e acceptat"."  p.102
- "Este afișat mesajul "Fără semnal"."  p.102
- "Imaginile sunt neclare sau nefocalizate"  p.102
- "În imagini apar interferențe sau distorsiuni"  p.103  
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.103  
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.104  
Întreaga imagine are tentă roșie sau verzuie, imaginile sunt în alb/negru, culorile sunt mate etc. (Monitoare pentru calculatoare și ecranele LCD au performanțe diferite de reproducere a culorilor, deci culorile proiectate de proiector și cele care apar pe monitor pot să nu fie mereu identice, dar acest lucru nu este o problemă.)
- "Imaginile sunt închise"  p.104

### Probleme la pornirea proiecției






- "Proiectorul nu pornește"  p.105

### Probleme referitoare la operațiunile de monitorizare și control





"În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens"  p.105

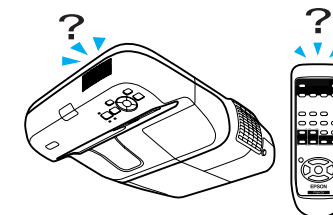


### Probleme referitoare la Easy Interactive Function

- "Este afișat mesajul "Dispozitivul hardware nu a fost găsit."  p.106
- "Easy Interactive Pen nu funcționează"  p.106
- "Punctele intermitente nu apar nici după începerea calibrării."  p.107
- "Punctele nu se aprind, rămânând intermitente."  p.107
- "Punctele trec automat de la starea de intermitent la starea de aprins permanent."  p.107

### Alte probleme

- "Sunetul nu se aude sau este slab"  p.107
- "Nu se aude nici un sunet de la microfon"  p.108
- "Telecomanda nu funcționează"  p.108
- "Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri"  p.108



## Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător pe butonul [⏻]?	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Toate indicatoarele sunt dezactivate?	Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul este alimentat corect. Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect. Dacă lampa și capacul lămpii nu sunt montate corect, lampa nu se va aprinde. Verificați dacă ați instalat corect capacul lămpii și lampa. 🖱️ <a href="#">p.114</a>
A/V Mute este activat?	Apăsător pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. 🖱️ <a href="#">p.40</a>
Parametrii meniului Configurare sunt definiți corect?	Încercați să reinițializați toate setările. 🖱️ Meniul <b>Reset - Reset toate</b> <a href="#">p.94</a>
Imaginea proiectată este complet neagră? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱️ Meniul <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.77</a>

Imaginile animate nu sunt afișate

Verificare	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? <b>Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat</b>	Schimbați semnalul imagine pentru a fi transmis numai extern. 🖱️ Consultați documentația furnizată odată cu calculatorul sau contactați producătorul calculatorului.

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
<b>Mod inactivare este Pornit?</b>	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, setați opțiunea pe <b>Oprit</b> . 🖱️ Meniul <b>Extins - Funcționare - Mod inactivare</b> <a href="#">p.81</a>

Este afișat mesajul "Nu e acceptat".




Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱️ Meniul <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.77</a>
Rezoluția și rata de refresh a semnalului de imagine corespund modului? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și rata de refresh a semnalului de imagine provenit de la un calculator. 🖱️ "Lista rezoluțiilor acceptate" <a href="#">p.122</a>

Este afișat mesajul "Fără semnal".








Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ <i>Ghid de pornire rapidă</i>
Portul de intrare este selectat corect?	Schimbați imaginea apăsând butonul [Source Search] de pe telecomandă sau din panoul de control. 🖱️ <a href="#">p.21</a>
Ați pornit calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? <b>Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat</b>	Dacă semnalele de imagine sunt transmise doar către ecranul LCD al calculatorului sau către ecranul auxiliar, modificați ieșirea astfel încât semnalele de imagine să fie transmise și extern. La anumite modele de calculatoare, când semnalul de imagine este transmis către un dispozitiv extern, imaginile nu mai apar și pe monitorul LCD sau pe monitorul auxiliar. 🖱️ Documentația calculatorului, în paragraful cu titlul "Ieșire externă" sau "Conectarea unui monitor extern". Dacă realizați conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul 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 calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le.

Imaginile sunt neclare sau nefocalizate




Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	Reglați focalizarea cu butonul de focalizare. 🖱️ <i>Ghid 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. 🖱️ <a href="#">p.120</a>
Valoarea de reglare a distorsiunii trapezoidale este prea mare?	Micșorați unghiul de proiecție pentru a reduce corecția distorsiunilor trapezoidale. 🖱️ <i>Ghid de pornire rapidă</i>
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 încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.

Verificare	Rezolvare
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Rezoluție</b> <a href="#">p.77</a>
Este selectată rezoluția corectă? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  "Lista rezoluțiilor acceptate" <a href="#">p.122</a>  Documentația calculatorului

În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Semnal video</b> <a href="#">p.77</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  <i>Ghid 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? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  "Lista rezoluțiilor acceptate" <a href="#">p.122</a>  Documentația calculatorului
Parametrii " <b>Sincro</b> "  și " <b>Urmărire</b> "  sunt reglați corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Apăsați butonul [Auto] de pe telecomandă sau butonul [Enter] de pe panoul de control pentru ca reglarea să fie efectuată în mod automat. Dacă imaginile nu sunt ajustate corect nici după reglarea automată, puteți efectua ajustări utilizând <b>Sincro</b> . și <b>Urmărire</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Urmărire</b> și <b>Sincro</b> . <a href="#">p.77</a>

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

Verificare	Rezolvare
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Rezoluție</b> <a href="#">p.77</a>
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom.  <a href="#">p.48</a>
Poziția ecranului este reglată corect?	Apăsați butonul [Auto] de pe telecomandă sau butonul [Enter] de pe panou de control, pentru a efectua reglaje automate în timpul proiectării imaginii de pe calculator. Dacă imaginile nu sunt corect reglate nici după folosirea reglării automate, puteți face alte reglări folosind funcția <b>Poziție</b> din meniul Configurare. Atunci când proiectați alte semnale decât cele de imagine de la calculator, reglajele trebuie realizate cu funcția <b>Poziție</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Poziție</b> <a href="#">p.77</a>

Verificare	Rezolvare
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Dacă afișajul dual este activat în fereastra "Proprietăți afișaj" din Panoul de control al calculatorului, numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului este proiectată. pentru a afișa toată imaginea, dezactivați afișarea duală. 🖱 Documentația driverului video al calculatorului
Este selectată rezoluția corectă? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. 🖱 "Lista rezoluțiilor acceptate" <a href="#">p.122</a> 🖱 Documentația calculatorului

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. Când imaginea provine de la un echipament conectat la portul de intrare al calculatorului 🖱 meniul <b>Semnal - Semnal intrare</b> <a href="#">p.77</a> Dacă imaginea provine de la un echipament conectat la portul de intrare Video sau S-video 🖱 Meniul <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.77</a>
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Reglați <b>Strălucire</b> din meniul Configurare. 🖱 Meniul <b>Imagine - Strălucire</b> <a href="#">p.76</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱 <i>Ghid de pornire rapidă</i>
Parametrul <b>Contrast</b> 🖱 este reglat corect?	Reglați setările pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare. 🖱 Meniul <b>Imagine - Contrast</b> <a href="#">p.76</a>
Ajustarea culorilor are o valoare adecvată?	Reglați <b>Ajustarea culorilor</b> din meniul Configurare. 🖱 Meniul <b>Imagine - Ajustarea culorilor</b> <a href="#">p.76</a>
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Reglați parametrii <b>Saturare culoare</b> și <b>Tentă</b> din meniul Configurare. 🖱 Meniul <b>Imagine - Saturare culoare și Tentă</b> <a href="#">p.76</a>

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Reglați parametrii <b>Strălucire</b> și <b>Consum energie</b> din meniul Configurare. 🖱 Meniul <b>Imagine - Strălucire</b> <a href="#">p.76</a> 🖱 Meniul <b>Setări - Consum energie</b> <a href="#">p.78</a>
Parametrul <b>Contrast</b> 🖱 este reglat corect?	Reglați parametrul <b>Contrast</b> din meniul Configurare. 🖱 Meniul <b>Imagine - Contrast</b> <a href="#">p.76</a>
Trebuie înlocuită lampa?	Când se apropie termenul de înlocuire a lămpii, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Înlocuiți lampa cu una nouă. 🖱 <a href="#">p.114</a>



## Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător pe butonul [⏻]?	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Toate indicatoarele sunt dezactivate?	Asigurați-vă că ați conectat corect cablul de alimentare și că aparatul este alimentat corect. Deconectați și reconectați cablul de alimentare. 🖱 <i>Ghid de pornire rapidă</i> Verificați siguranța și elementele aferente prizei, pentru a vă asigura că aparatul este alimentat.  Dacă lampa sau capacul lămpii nu sunt montate corect, lampa nu se va aprinde. Verificați dacă ați instalat corect capacul lămpii și lampa. 🖱 <a href="#">p.114</a>
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 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. 🖱 <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Funcția <b>Blocare funcționare</b> este setată pe <b>Blocare completă</b> ?	Apăsător butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați parametrul <b>Blocare funcționare</b> , selectați opțiunea <b>Oprit</b> . 🖱 Meniul <b>Setări - Blocare funcționare</b> <a href="#">p.53</a>
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Verificați <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare. 🖱 Meniul <b>Setări - Receptor dist.</b> <a href="#">p.78</a>

## Probleme referitoare la operațiunile de monitorizare și control

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

Verificare	Rezolvare
Este unitatea LAN wireless instalată? <b>Pentru rețea locală fără fir</b>	Asigurați-vă că unitatea LAN wireless opțională este instalată corect în proiector.
Cablul de rețea este conectat corect? <b>Pentru LAN prin cablu</b>	Verificați dacă s-a conectat corect cablul de rețea. În cazul în care nu este conectat sau este conectat greșit, conectați-l din nou.
Setările de conectare la rețea sunt corecte?	Verificați setările de rețea ale proiectorului. 🖱 <a href="#">p.83</a>
Este funcția <b>Mod standby</b> setată pe <b>Comunicare act.</b> ?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, setați <b>Mod standby</b> pe <b>Comunicare act.</b> din meniul Configurare. 🖱 Meniul <b>Extins - Mod standby</b> <a href="#">p.81</a>

Verificare	Rezolvare
S-a produs o eroare fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	Dacă proiectorul se oprește brusc, mesajul de e-mail nu poate fi trimis. Dacă, după verificarea proiectorului, starea anormală persistă, contactați dealerul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în cadrul Ghidului de service și asistență tehnică. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Funcția Notificare poștă este setată corect în meniul Configurare?	Un e-mail de notificare a problemelor este trimis conform setării funcției <b>Poștă</b> din meniul Configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ☛ Meniul <b>Rețea</b> - Meniul <b>Poștă</b> <a href="#">p.90</a>

### Probleme referitoare la Easy Interactive Function

Este afișat mesajul "Dispozitivul hardware nu a fost găsit."

Verificare	Rezolvare
Proiectorul și calculatorul nu sunt conectate corect.	Verificați conexiunile cablurilor USB. Ar putea fi necesar să deconectați și apoi să reconectați cablul USB.
Este posibil ca un program antivirus să blocheze utilizarea acestui port.	Dezactivați programul antivirus și porniți din nou Easy Interactive Function.
Dacă utilizați un laptop a cărui baterie este curând epuizată, este posibil ca portul USB să nu mai funcționeze, ceea ce vă pune în imposibilitatea de utilizare a dispozitivelor USB.	Conectați cablul de alimentare al calculatorului la o priză electrică.

Easy Interactive Pen nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Un obiect blochează calea de transmitere a semnalului de la Easy Interactive Pen către proiector.	Îndepărtați obiectul. De asemenea, asigurați-vă că Dvs. înșivă nu blocați calea semnalului atunci când stați în fața suprafeței de proiecție.
Bateria este în curând descărcată.	Înlocuiți bateriile.
Camera în care are loc proiecția este prea puternic iluminată.	Asigurați-vă că nicio lumină puternică nu strălucește pe suprafața de proiecție sau pe receptorul Easy Interactive Function.
Proiectorul și calculatorul nu sunt conectate.	Verificați dacă proiectorul și calculatorul sunt conectate corect.

Punctele intermitente nu apar nici după începerea calibrării.

Verificare	Rezolvare
Ecranul calculatorului este reafișat.	Închideți toate aplicațiile, gen animație flash, care reafișează ecranul și porniți din nou Easy Interactive Function.
Punctele nu sunt afișate dacă proiectorul nu este detectat de calculator.	Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate corect și reporniți Easy Interactive Function.

Punctele nu se aprind, rămânând intermitente.




Verificare	Rezolvare
Informația de pe suprafața proiectorului nu poate fi receptată cu acuratețe, deoarece există o altă sursă de lumină în apropiere.	Îndepărtați sursa de lumină de lângă proiector sau instalați proiectorul în altă locație.
Informația de pe suprafața proiectorului nu poate fi receptată cu acuratețe dacă proiectorul este prea aproape de suprafața de proiecție.	Verificați poziția de instalare a proiectorului.

Punctele trec automat de la starea de intermitent la starea de aprins permanent.


Verificare	Rezolvare
Easy Interactive Pen a fost dezactivat deoarece starea sursei de lumină din încăperea este instabilă.	Schimbați poziția de instalare a proiectorului sau eliminați sursa de lumină.

## Alte probleme






Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Sursa audio este conectată corect?	Deconectați cablul de la portul Audio și apoi reconectați-l.
Volumul este reglat la valoarea minimă?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.  <a href="#">p.78</a>  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
A/V Mute este activat?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute.  <a href="#">p.40</a>
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 audio al Microfon (Mic) și apoi reconectați-l.
Volumul microfonului este prea mic?	Reglați volumul microfonului astfel încât sunetul să poată fi auzit.  Meniul <b>Setări</b> - <b>Volum intrare mic.</b> <a href="#">p.78</a>

Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor atunci când acționați telecomanda. Distanța de funcționare  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța până la care telecomanda funcționează este de aproximativ 6 m.  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă. De asemenea, puteți seta receptorul afectat de telecomandă pe <b>Oprit</b> din <b>Receptor dist.</b> în cadrul meniului Configurare.  Meniul <b>Setări</b> - <b>Receptor dist.</b> <a href="#">p.78</a>
Receptorul telecomenzii este setat corect?	Verificați setarea <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Setări</b> - <b>Receptor dist.</b> <a href="#">p.78</a>
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Montați bateriile, respectând polii.  <a href="#">p.113</a>

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru limbă.	Reglați setările pentru <b>Limbă</b> din meniul Configurare.  <a href="#">p.81</a>

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: Numele proiectorului la care a survenit 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 indicatoarelor](#)".

🔍 [p.97](#)

Mesaj	Cauză
Internal error	Eroare internă
Fan related error	Eroare ventilator
Sensor error	Eroare de senzor
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



## 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.

Curățați proiectorul dacă se murdărește sau dacă imaginile proiectate încep să se deterioreze.

## Curățarea Suprafeței Proiectorului

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

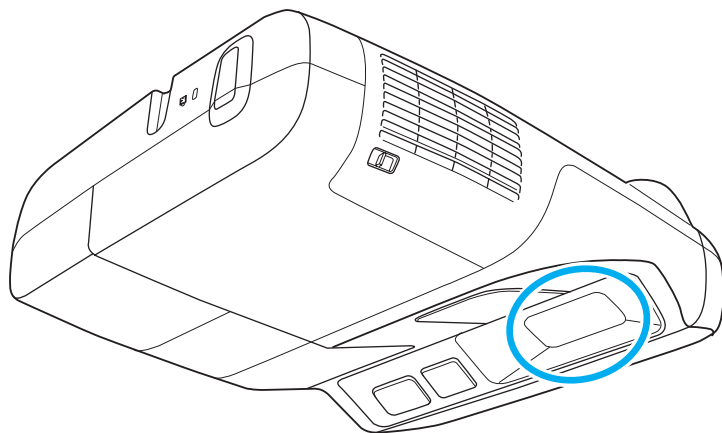
Dacă proiectorul este foarte murdar, înmuiați cârpa într-o soluție slabă de detergent neutru și apoi stoarceți bine cârpa înainte de a o folosi pentru a șterge suprafața proiecteurului.

### Atenție

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

## Curățarea ferestrei de proiecție

Folosiți o lavetă specială pentru curățarea sticlei pentru a șterge delicat murdăria depusă pe fereastra de proiecție.



### Avertisment

*pentru îndepărtarea prafului și a scamelor de pe lentile, nu utilizați pulverizatoare care conțin gaz inflamabil. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii ridicate a lămpii din interior.*

### Atenție

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

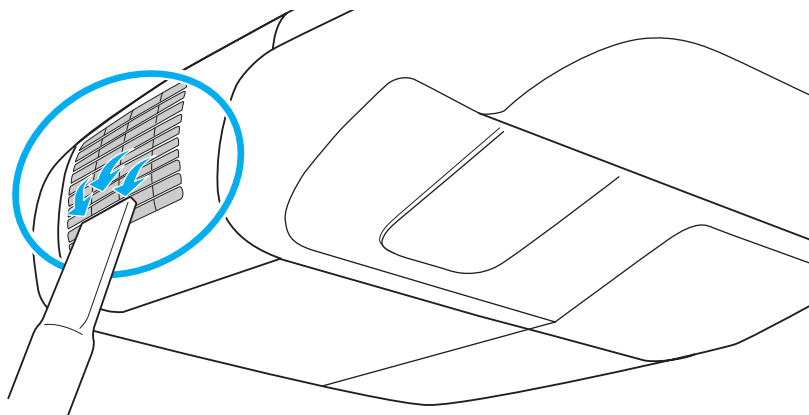
## Curățarea filtrului de aer

Curățați filtrul de aer și gura 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

- Praful depus pe filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiecteurului, generând probleme de funcționare a aparatului și scurtând durata de viață a componentelor optice. Dacă este afișat acest mesaj, curățați filtrul de aer cât mai curând posibil.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.



- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.  
👉 [p.117](#)
- 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 telecomenzii, lampa și filtrul de aer.

## Înlocuirea bateriilor telecomenzii

Dacă telecomanda nu reacționează sau nu funcționează după o anumită perioadă de timp, este posibil ca bateriile să fi expirat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Procurați două baterii AA alcaline sau cu mangan. Nu pot fi folosite alte tipuri de baterii decât cele alcaline sau cu mangan.

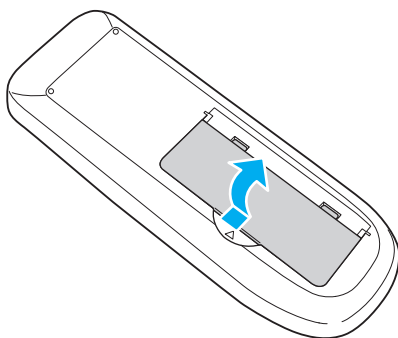
### Atenție

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

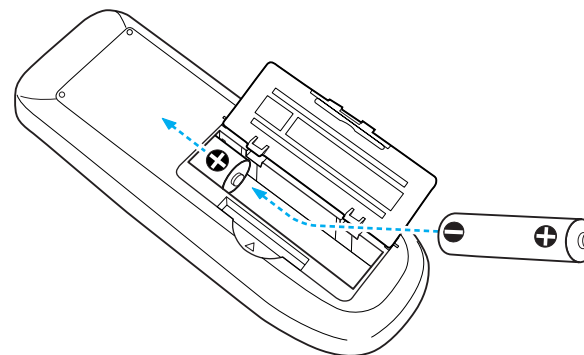
### Procedură

- 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.**



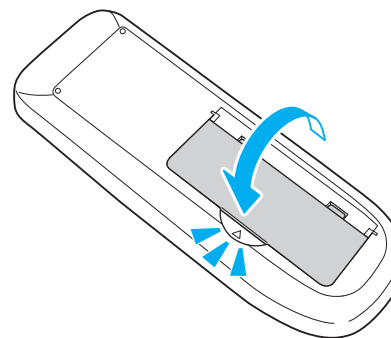
### Atenție

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.

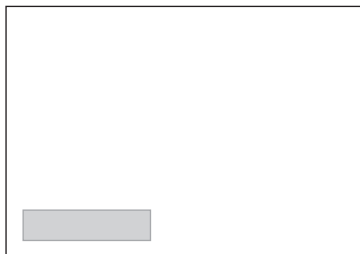


## Înlocuirea lămpii

### Perioada de înlocuire a lămpii

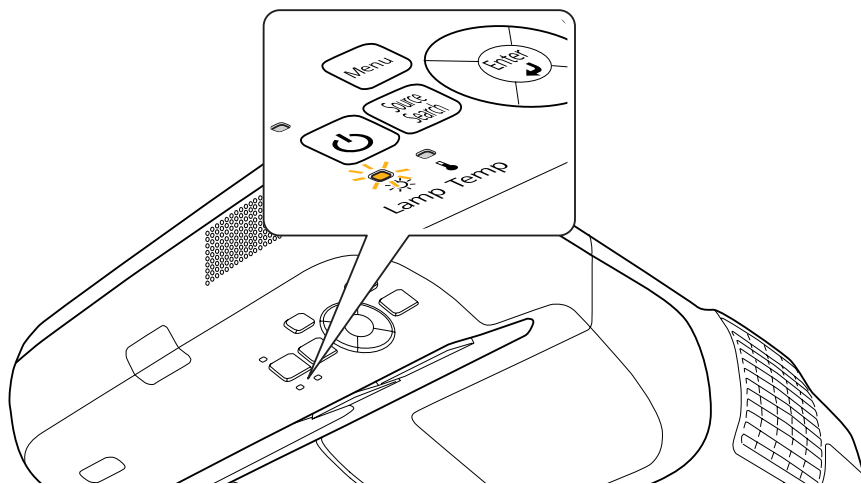
Lampa trebuie înlocuită când:

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



Este afișat un mesaj.

- Indicatorul lămpii are culoarea oranj 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.78](#)

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: Aproximativ 2.400 ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: Aproximativ 3400 ore

- Dacă veți continua să folosiți lampa după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- În funcție de caracteristicile lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Este recomandat să aveți întotdeauna o lampă de schimb disponibilă, pentru cazurile în care devine necesară.

### Cum se înlocuiește lampa



### Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai funcționează, este posibil ca lampa să fie spartă. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe plafon, veți presupune întotdeauna că lampa este spartă și veți sta în laterala capacului lămpii, nu sub acesta. De asemenea, capacul lămpii trebuie îndepărtat cu atenție. Există riscul ca cioburile să cadă atunci când deschideți capacul lămpii. Dacă se întâmplă acest lucru, consultați imediat un medic.
- Nu demontați sau modificați lampa. Dacă instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată, aceasta poate constitui pericol de incendiu, de electrocutare sau de accident.



## Atenție

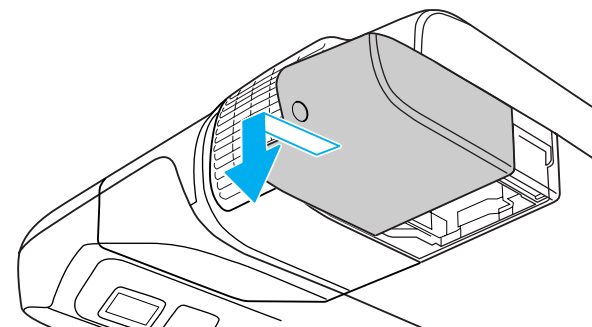
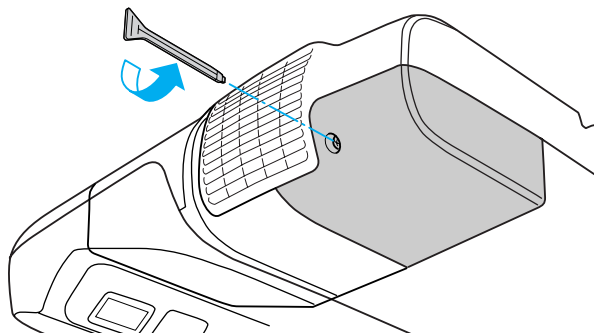
Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. Dacă lampa este fierbinte, vă puteți arde sau vă puteți răni. Pentru ca lampa să se răcească suficient trebuie să așteptați circa o oră după ce aparatul a fost oprit.

## Procedură

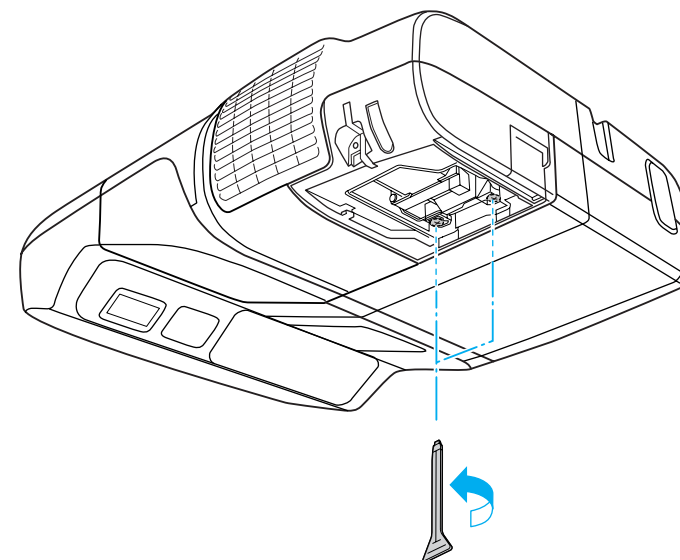
**1** După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

**2** Așteptați până când lampa s-a răcit destul de bine și apoi scoateți capacul lămpii de pe partea superioară a proiectorului.

Slăbiți șurubul de fixare a capacului lămpii cu șurubelnița pe care ați primit-o la cumpărarea noii lămpi sau cu o șurubelniță Phillips (+) cu cap în cruce. Apoi împingeți capacul lămpii înainte și ridicați-l pentru a-l scoate.

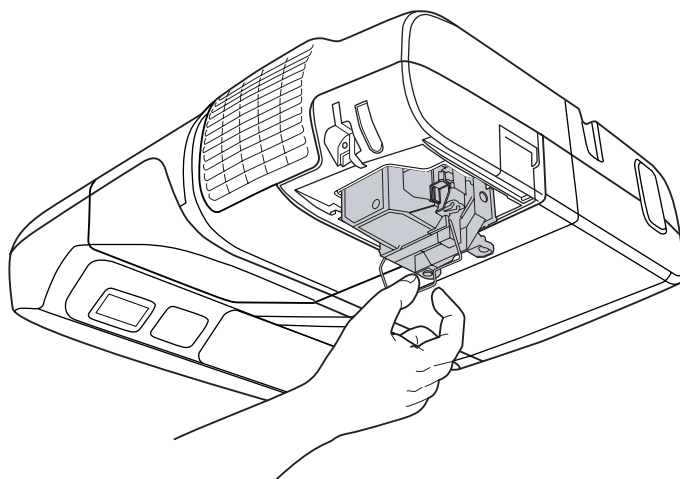


**3** Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



**4** Scoateți lampa veche trăgând de mâner.

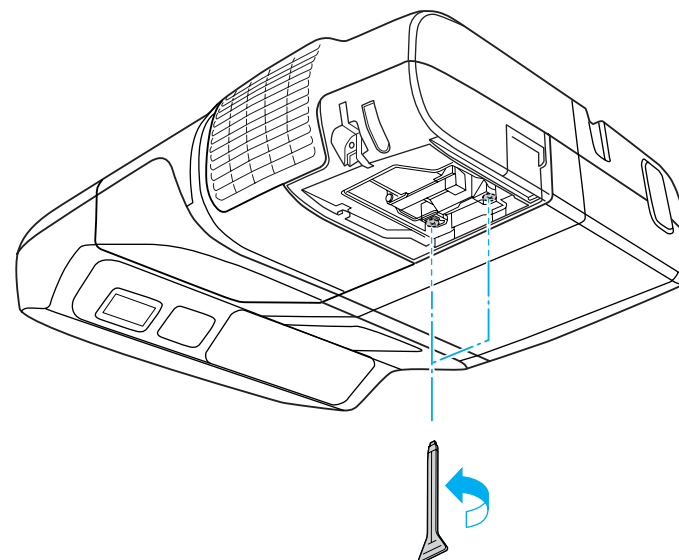
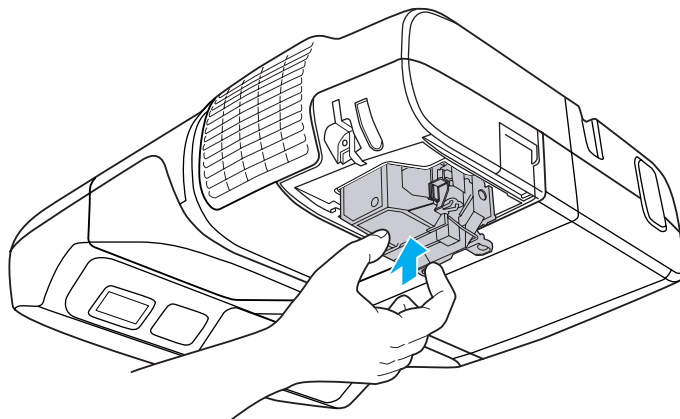
Dacă lampa este spartă, înlocuiți-o cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare. ➡ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)



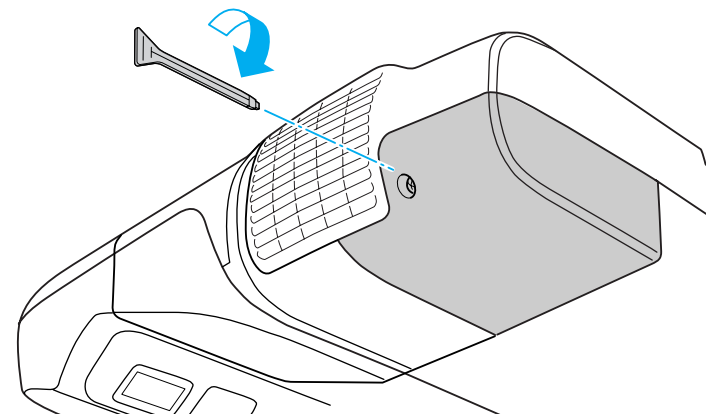
## 5 Montați noua lampă.

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. Introduceți lampa nouă apăsând pe mâner până se fixează printr-un clic.

Introduceți lampa nouă în proiector, apăsând pe mâner până se fixează printr-un clic.



## 6 Așezați capacul lămpii.



## Atenție

- Instalați lampa în condiții de siguranță. În cazul în care scoateți capacul, lampa se oprește automat ca o măsură de siguranță. Dacă lampa și capacul lămpii nu sunt montate corect, lampa 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 al indicatorului, vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După înlocuirea lămpii, reseați totalul Durată lampă din meniul Configurare. ➡ p.94



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

## Înlocuirea filtrului de aer

### Perioada de înlocuire a filtrului de aer

Filtrul de aer trebuie înlocuit când:

- Este uzat.
- Mesajul este afișat frecvent, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat.

## Cum se înlocuiește filtrul de aer

### Procedură

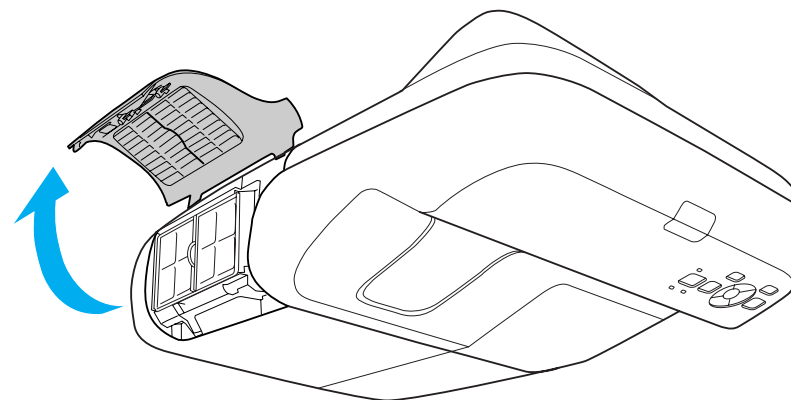
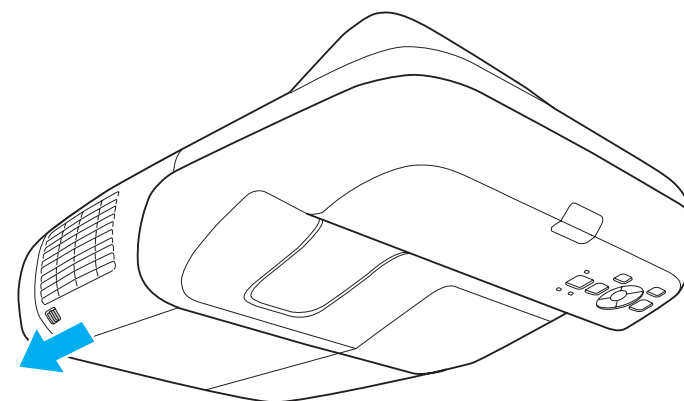
1

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

2

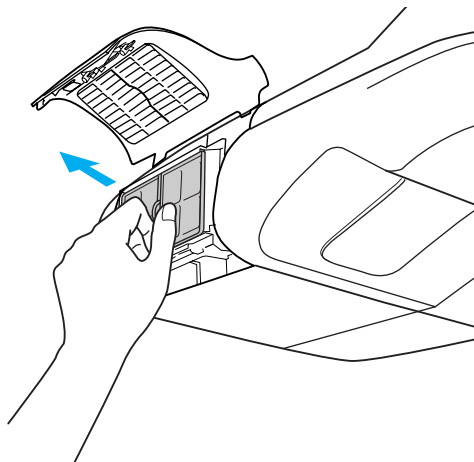
Deschideți capacul filtrului de aer.

Împingeți pe orizontală butonul de deschidere/închidere a capacului filtrului de aer pentru a deschide capacul filtrului de aer.

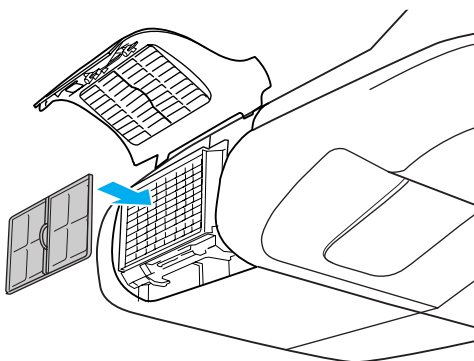


**3****Scoateți filtrul de aer.**

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

**4****Instalați filtrul de aer nou.**

Apăsați până când auziți declicul de fixare.

**5****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 valabilă din 2010.01. 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

### 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)

Acestea sunt cabluri de extensie pentru situațiile în care cablul furnizat odată cu proiectorul 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 document ELPDC06

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

☛ "Conectarea dispozitivelor USB" [p.34](#)

### Unitate LAN wireless ELPAP03

Se utilizează pentru conectarea fără fir a unui proiector la un calculator pentru efectuarea proiecțiilor. ☛ "Instalarea unității wireless LAN" [p.38](#)

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP05

Utilizați această cheie la un calculator care folosește Windows și proiectați imagini din calculator.

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

## Consumabile

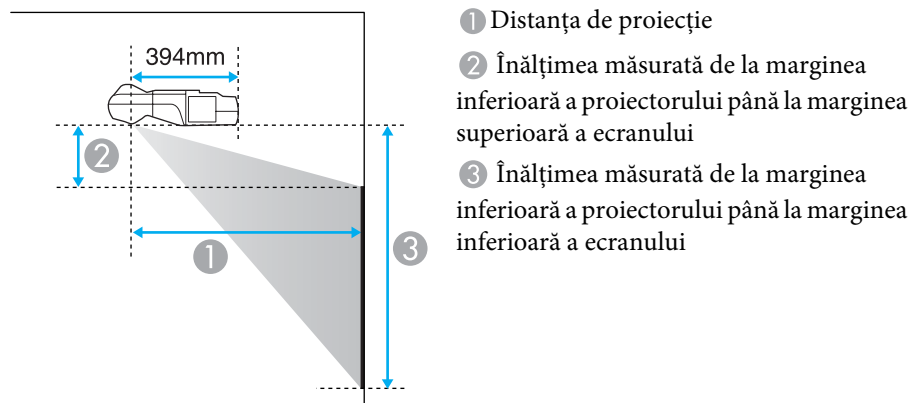
### Lampă ELPLP57

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate. ☛ "Înlocuirea lămpii" [p.114](#)

### Filtru de aer ELPAF27

Se folosește pentru a înlocui un filtru de aer uzat. ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" [p.117](#)

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



## Distanță de Proiecție (EB-460i/460)

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		Minimă (Lat) la maximă (Tele)		
		①	②	③
63"	128x96	47 - 63	9 - 31	105 - 127
70"	142x107	52 - 71	11 - 35	118 - 142
80"	163x122	60	13	135
90"	183x137	67	16	153
102"	207x155	76	18	174

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Minimă (Lat) la maximă (Tele)		
		①	②	③
58"	128x72	47 - 64	21 - 31	94 - 128

Dimensiunea ecranului 16:9		Minimă (Lat) la maximă (Tele)		
		①	②	③
65"	144x81	53 - 71	25 - 36	106 - 144
70"	155x87	57	27	114
80"	177x100	65	32	131
90"	199x112	73	36	148
93"	206x116	76	37	153

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		Minimă (Lat) la maximă (Tele)		
		①	②	③
60"	129x81	47 - 64	18 - 32	98 - 129
70"	151x94	55 - 75	21 - 38	116 - 151
80"	172x108	63	25	133
90"	194x121	71	29	150
96"	207x129	76	31	160

## Distanță de proiecție (EB-450Wi/450W/440W)

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		Minimă (Lat) la maximă (Tele)		
		①	②	③
60"	129x81	47 - 64	18 - 40	98 - 120
70"	151x94	55 - 75	21 - 47	116 - 141
80"	172x108	63	25	133
90"	194x121	71	29	150
96"	207x129	76	31	160



Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		Minimă (Lat) la maximă (Tele)		
		①	②	③
53"	108x81	47 - 64	18 - 40	98 - 120
55"	112x84	49 - 66	18 - 41	102 - 125
60"	122x91	53 - 73	21 - 46	112 - 137
70"	142x107	63	25	132
80"	163x122	72	29	151
85"	173x130	76	31	161

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Minimă (Lat) la maximă (Tele)		
		①	②	③
58"	128x72	47 - 64	21 - 39	94 - 120
65"	144x81	53 - 71	25 - 45	106 - 135
70"	155x87	57	27	114
80"	177x100	65	32	131
90"	199x112	73	36	148
93"	206x116	76	37	153

## Standarde de Ecran Suportate (EB-460i/460)

### Semnale de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

Chiar dacă sunt recepționate alte semnale decât cele menționate mai sus, sunt șanse ca imaginile să fie proiectate. Cu toate acestea, este posibil ca anumite funcții să fie limitate.

### Video pe componente

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080

### Video compozit/S-Video


Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (PAL, SECAM)	50/60	720x576

## Standarde de ecran suportate (EB-450Wi/450W/440W)

### Semnale de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
WXGA+	60/75/85	1440x900
WSXGA+*	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

\* Compatibile numai când este selectat **Lat** pentru **Rezoluție** din meniul Configurare.  [p.77](#)

Chiar dacă sunt recepționate alte semnale decât cele menționate mai sus, sunt șanse ca imaginile să fie proiectate. Cu toate acestea, este posibil ca anumite funcții să fie limitate.

## Video compozit/S-Video

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
TV(NTSC)	60	720x480
TV (PAL, SECAM)	50/60	720x576

## Video pe componente

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080

## 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		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
A/V Mute Pornit/ Oprit	Pornit		MUTE ON
	Oprit		MUTE OFF
Selecție A/V mute	Negru		MSEL 00
	Albastru		MSEL 01

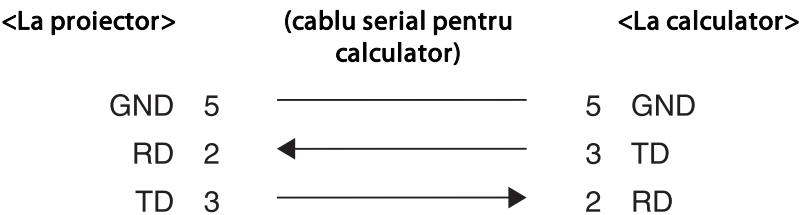
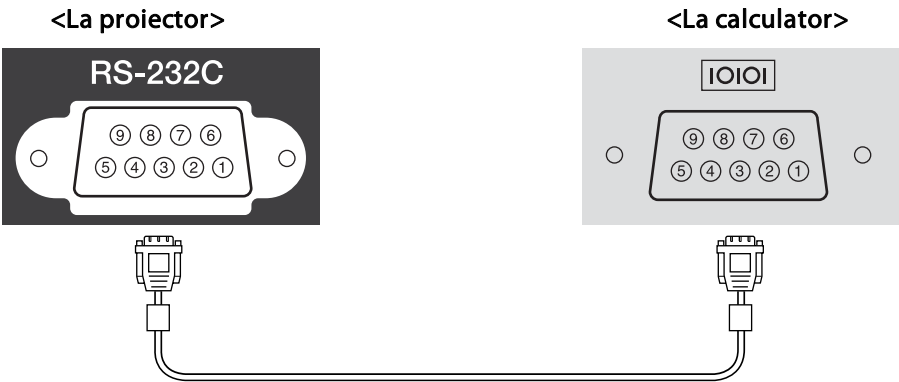
Element		Comandă
	Logo	MSEL 02

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



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

### Protocol de comunicare

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

PJLink 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	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

## • Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"

EPSON

## • Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"

EB-460i

EB-460

EB-450Wi

EB-450W

EB-440W

## Specificații Generale ale Proiectorului

Denumirea produsului		EB-460i	EB-460	EB-450Wi	EB-450W	EB-440W
Dimensiuni		369 (W) × 155 (H) × 483 (D) mm				
Dimensiune panou		0.63"		0,59" Lat		
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă				
Rezoluție		786.432 XGA (1024 (W) × 768 (H) puncte) × 3		1.024.000 pixeli WXGA (1280 (L) × 800 (Î) puncte) × 3		
Reglare focalizare		Manual				
Reglare zoom		Digital (1-1.35)				
Lampă		Lampă UHE, 230 W, Model nr.: ELPLP57				
Ieșire audio max.		10 W monoaural				
Boxă		1				
Sursă de alimentare		între 100 și 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3,7 la 1,6 A				
Putere consu- mată	circa 100 până la 120 V	Consumul în standby (Comunicare act.): 10,0 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W				
	circa 220 până la 240 V	Consumul în standby (Comunicare act.): 12,0 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W				
Altitudinea de funcționare		Altitudine cuprinsă între 0 și 2.286 m				
Temperatura de funcționare		+5 până la +35°C (fără condensare)				
Temperatura de depozitare		-10 - +60°C (fără condensare)				
Greutate	Fără tavă glisantă	Cca. 5,8 kg	Cca. 5,7 kg	Cca. 5,8 kg	Cca. 5,7 kg	
	Cu tavă glisantă	Cca. 6,3 kg	Cca. 6,2 kg	Cca. 6,3 kg	Cca. 6,2 kg	

Conectori	Port de intrare Calculator 1 (Computer1)	1	Mini D-Sub 15-pini (mamă) albastru
	Portul de intrare Calculator 2 (Computer2)	1	Mini D-Sub 15-pini (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
	Port ieșire audio (Audio Out)	1	Stereo mini jack
	Portul ieșire monitor (Monitor Out)	1	Mini D-Sub 15-pini (mamă) negru
	Port USB (TypeA) *	1	Conector USB (Tip A)
	Port USB (TypeB) *		Conector USB (Tip B)
	Port USB	1	Conector USB (Tip A) pentru unitatea opțională LAN wireless
	Portul LAN	1	RJ-45
	Portul RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)

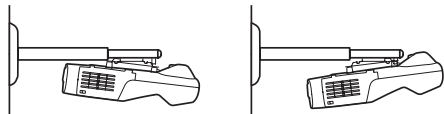
\* Compatibil USB 2.0. Cu toate acestea, nu este garantată funcționarea tuturor dispozitivelor USB compaibile.



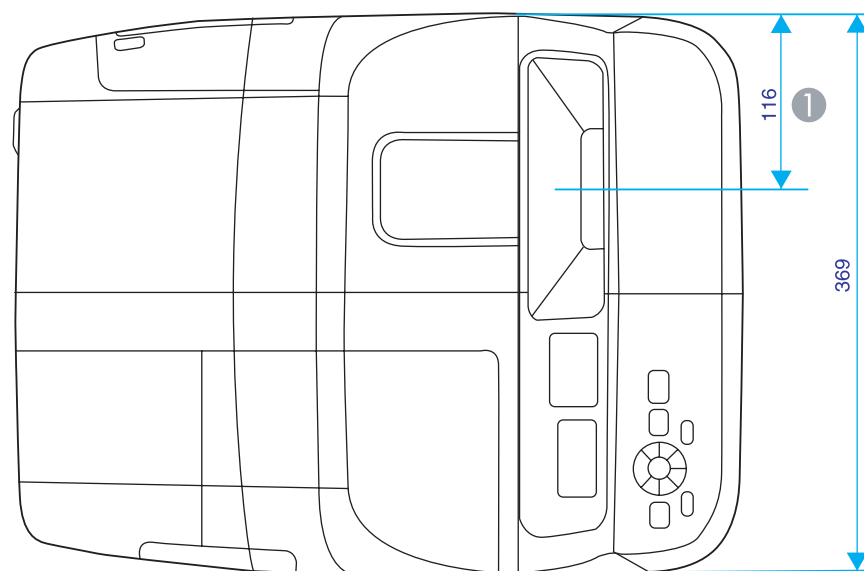
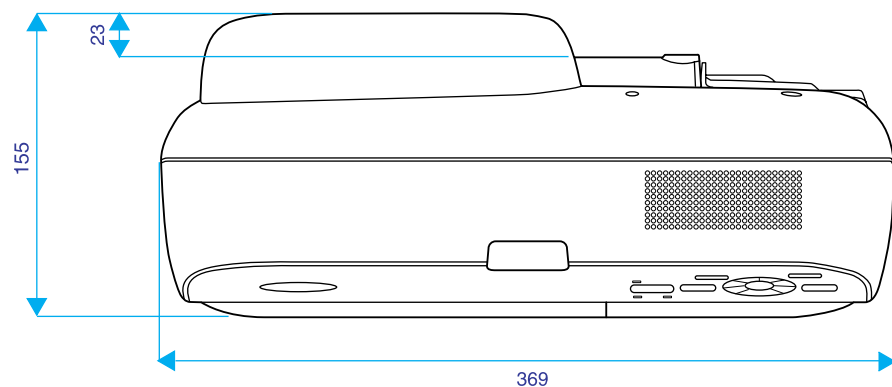


Pixelworks DNX™ În acest proiector sunt utilizate circuite integrate.

Unghi de înclinare

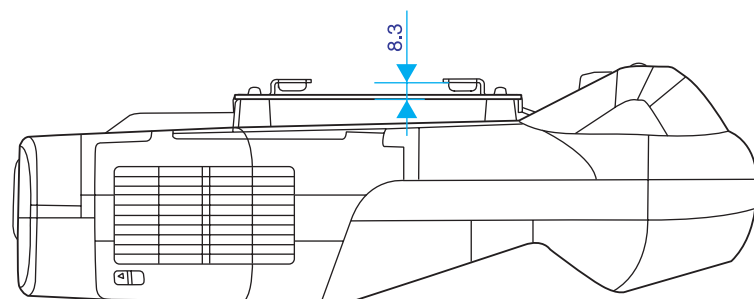
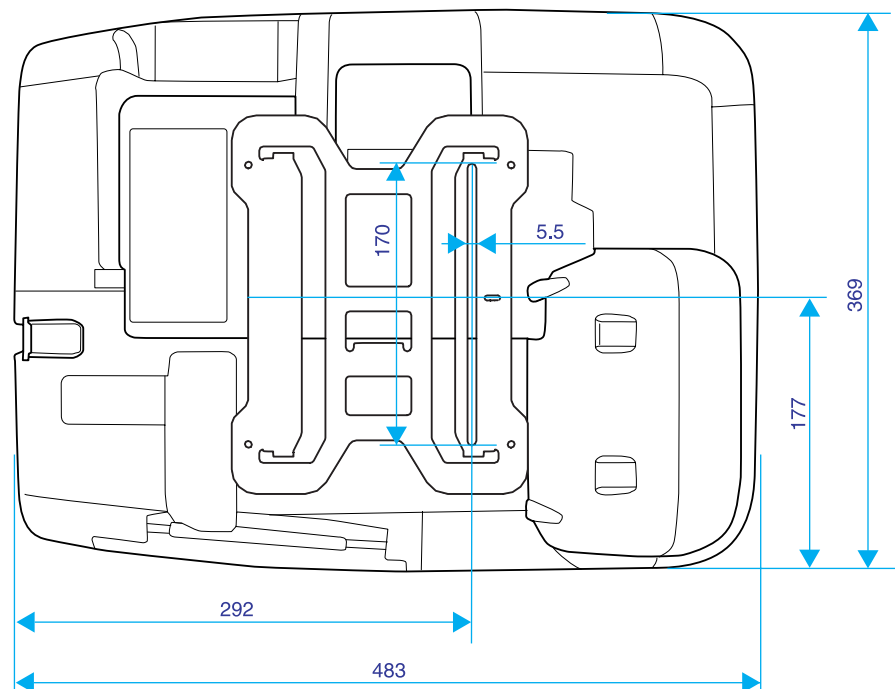


Dacă folosiți un proiector înclinat sub un unghi mai mare de 5°, acesta se poate defecta și se pot produce accidente.

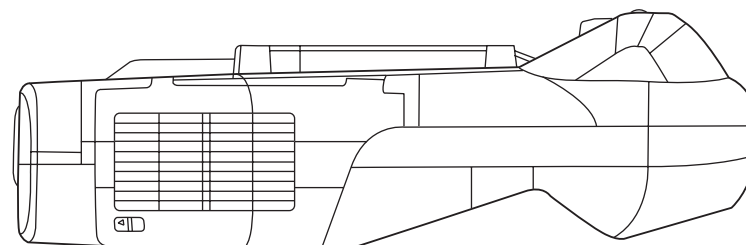
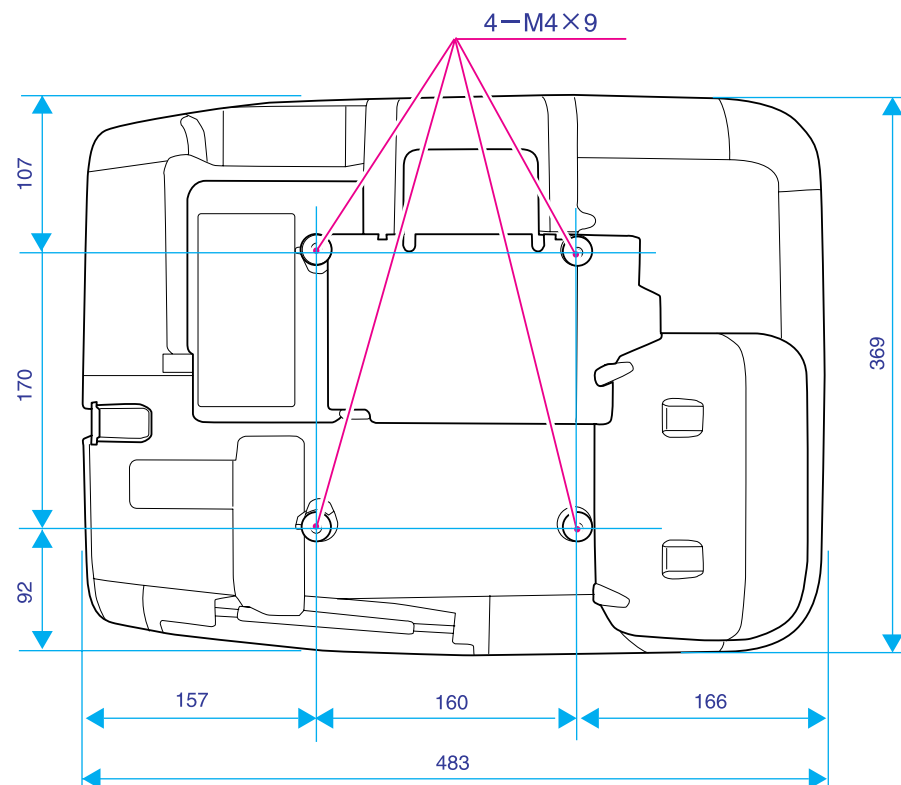


① Distanță până la centrul proiecției

Cu tavă glisantă










Fără tavă glisantă



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.

<b>Adresă gateway</b> (Adresă Gateway)	Acesta este un server (router) pentru comunicarea efectuată printr-o rețea (subrețea) divizată în funcție de <u>măștile de subrețea</u>  .
<b>Adresă IP</b>	Un număr pentru identificarea unui calculator conectat la o rețea.
<b>AMX Device Discovery</b>	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 <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>Contrast</b>	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 "Reglare contrast".
<b>DHCP</b>	O abreviere a Dynamic Host Configuration Protocol, protocol care alocă în mod automat o <u>adresă IP</u>  echipamentului conectat la o rețea.
<b>Dolby Digital</b>	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.
<b>Format imagine</b> (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.
<b>HDTV</b>	O prescurtare pentru High-Definition Television; se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> , i = <u>Întreșesere</u> )</li> <li>• Ecran cu un <u>Format imagine</u>  de 16:9.</li> <li>• <u>Dolby Digital</u>  recepție și redare audio (sau ieșire)</li> </ul>
<b>Întreșesere</b>	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.
<b>Mască de subrețea</b> (Mască subrețea)	Aceasta este o valoare numerică ce definește numărul de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele împărțite (subrețea) de la adresa IP.
<b>Progresiv</b>	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.
<b>Rată refresh</b>	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul operațiunilor de actualizare/secundă este numit rată de refresh și este exprimat în hertzi (Hz).
<b>SDTV</b>	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.

<b>Sincro.</b>	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului 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.
<b>SNMP</b>	Este o prescurtare pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al aparatelor, precum routerele și calculatoarele conectate la o rețea TCP/IP.
<b>sRGB</b>	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.
<b>SSID</b>	SSID este un identificator pentru conectarea la un alt dispozitiv dintr-o rețea locală fără fir. Comunicarea fără fir este posibilă între dispozitive cu SSID compatibil.
<b>SVGA</b>	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $800 \times 600$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
<b>S-Video</b>	Este un semnal video care are o componentă de luminanță și o componentă de culori separată, pentru a oferi imagini de o calitate mai bună. Se referă la imagini care se compun din două semnale independente. Y (semnalul de luminanță) și C (semnalul de culoare).
<b>SXGA</b>	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $1.280 \times 1.024$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
<b>Trap IP Adresă</b>	Aceasta este <u>adresa IP</u> pentru calculatorul de destinație utilizat pentru trimiterea notificărilor de eroare prin SNMP.
<b>Urmărire</b>	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungii verticale late.
<b>VGA</b>	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $640 \times 480$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
<b>Video compozit</b>	Semnal video care conține 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.
<b>Video pe componente</b>	Este un semnal video care are o componentă de luminanță și o componentă de culori separată, pentru a oferi imagini de o 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).
<b>WPS</b>	WPS este o abreviere pentru Wi-Fi Protected Setup. Wi-Fi Protected Setup a fost creat de Wi-Fi Alliance, ca o metodă simplă de configurare și securizare a unei rețele LAN wireless.
<b>XGA</b>	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $1.024 \times 768$ (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 fotocopiere, înregistrare sau în alt mod, fără acordul scris prealabil al Seiko Epson Corporation. Nu ne asumăm nicio răspundere pentru drepturile de autor care provin din utilizarea informațiilor din acest document. De asemenea, nu ne asumăm răspunderea pentru daunele rezultate din utilizarea informațiilor din acest document.

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

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

## Reglementări legale privind telegrafia fără fir

Următoarele acțiuni sunt interzise de către legea privind telegrafia fără fir.

- Modificarea și demontarea unității (inclusiv antena)
- Îndepărtarea etichetei de conformitate
- Utilizarea externă a tehnologiei bazate pe standardul IEEE 802.11a (bandă de 50 Hz)

## Referitor la notații

Sistem de operare Microsoft® Windows® 2000  
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP Professional  
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP Home Edition  
Sistem de operare Microsoft® Windows Vista®  
Sistem de operare Microsoft® Windows® 7

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt denumite "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" și "Windows 7". În plus, termenul comun Windows poate fi folosit pentru a face referiri la Windows 2000, Windows XP, Windows Vista și Windows 7, iar multe versiuni de Windows pot fi menționate drept, de exemplu, Windows 2000/XP/Vista, omițându-se notația "Windows".

SO Mac X 10.3.x  
SO Mac X 10.4.x  
SO Mac X 10.5.x  
SO Mac X 10.6.x

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt prezentate drept "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" și "Mac OS X 10.6.x". În plus, termenul comun "Mac OS" este folosit pentru a face referiri la toate aceste sisteme de operare.

## Notificare generală

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.

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint și logo-ul pentru Windows sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Microsoft Corporation din Statele Unite și/sau alte țări.

Pixelworks și DNX sunt mărci comerciale ale Pixelworks Inc.

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

Marca PLink 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 2010. 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 Schlnat, 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 Schlnat

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 project 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@alumni.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 project 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.

## mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

### mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

## TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

### 1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.



"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
  - (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
  - (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
  - (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
  - (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

**A**

A/V Mute .....	40
Accesorii opționale .....	119
Adresă Gateway .....	86, 89
Adresă IP .....	86, 90
Ajustarea culorilor .....	76

**B**

Blocare .....	41
Blocare completă .....	53
Blocare funcționare .....	53, 79
Browser Web .....	65

**C**

Capac lampă .....	11
Căutare sursă .....	15, 21
Claritate .....	76
Conectarea dispozitivelor USB .....	34
Config. automată .....	77
Configurare adresă 1 .....	90
Configurare adresă 2 .....	90
Configurare adresă 3 .....	90
Consum energie .....	79
Consumabile .....	119
Continuu .....	33
Contrast .....	76
Control web .....	65
Corecție trapez .....	78
Cum se înlocuiește filtrul de aer .....	117
Cum se înlocuiește lampa .....	114
Curățarea ferestrei de proiecție .....	111

Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilare .....	111
Curățarea suprafeței proiectorului .....	111
Cursor mouse .....	49
Cursorul .....	48

**D**

Denumirea și funcțiile componentelor .....	11
DHCP .....	86
Dimensiune ecran .....	120
Distanță de Proiecție .....	120
Durată lampă .....	93

**E**

Easy Interactive Pen .....	18
ECO .....	79
Ecran .....	81
Ecran pornire .....	81
ESC/VP21 .....	124
Expunere de diapozitive .....	29
E-Zoom .....	48

**F**

Față .....	81
Față/Plafon .....	81
Fereastră de proiecție .....	12
Fișiere imagini .....	31
Formă pointer .....	79
Foto .....	39
Funcția Ajutor .....	96
funcție mouse fără fir .....	49
Funcționare .....	81
Fundal ecran .....	81

**G**

Gură de evacuare a aerului .....	11
----------------------------------	----

**I**

Indicatoare .....	97
Indicator alimentare .....	97
Indicator lampă .....	97
Indicator temperatură .....	97
Info Sincro .....	93

**Î**

Înlocuirea bateriilor .....	113
-----------------------------	-----

**J**

jpg .....	28
-----------	----

**L**

Limbă .....	82
Logo utilizator .....	70

**M**

Mască subrețea .....	86, 89
Meniu extins .....	81
Meniul Altele .....	91
Meniul de rețea .....	83
Meniul de securitate .....	87
Meniul de setări .....	78
Meniul Imagine .....	76
Meniul Informații .....	93
Meniul LAN fără fir .....	86
Meniul LAN prin cablu .....	89



Meniul poștă .....	90
Meniul principal .....	85
Meniul Reset .....	94
Meniul semnal .....	77
Meniului Configurare .....	75
Mesaje .....	81
Mod altitudine mare .....	81
Mod Culoare .....	39
Mod culoare .....	76
Mod inactivare .....	81
Mod standby .....	82
Mufă de alimentare .....	13

**N**

Notificare poștă .....	68, 90
Număr port .....	90
Nume proiector .....	85

**O**

Ordine de afișare .....	33
-------------------------	----

**P**

Panou de comandă .....	15
Panou negru .....	39
Perioada de înlocuire a filtrului de aer .....	117
Perioada de înlocuire a lămpii .....	114
PJLink .....	126
Pointer .....	47
Pornire directă .....	81
Port de intrare audio stânga/dreapta (Audio L/R) .....	13
Port de intrare S-video (S-Video) .....	13

Port intrare Calculator 1 (Computer1) ....	14
Port intrare microfon .....	14
Portul de intrare Calculator 2 (Computer2) .....	14
Portul de intrare video (Video) .....	13
Poziție .....	77
Prezentare .....	28, 39
Progresiv .....	78
Proiectarea Fișierelor imaginii .....	31
Proiecție .....	81
Proiecție pe ecran lat .....	42
Protecție la pornire .....	51
Protecție rețea .....	52
Protej.logo utilizator .....	51
Protejat de parolă .....	51
Protejat prin parolă .....	52
Puncte de fixare a suportului pe tavan ....	15

**R**

Rată refresh .....	93
Receptor dist. ....	11, 12
Reset toate .....	94
Resetarea duratei de funcționare a lămpii .....	94, 117
Rezoluție .....	93, 122
Rezoluții Acceptate .....	122
Rezolvarea problemelor .....	97
Rotirea imaginilor .....	30
Rulare diap. ....	32

**S**

Saturare culoare .....	76
Semnal intrare .....	93

Semnal video .....	78, 93
Server SMTP .....	90
Setări afișaj .....	33
Sincro. ....	77
Slot de securitate .....	12
SNMP .....	69, 91
Spată .....	81
Spată/Plafon .....	81
Specificații .....	127
Sport .....	39
sRGB .....	39
SSID .....	86
Strălucire .....	76
Supraîncălzirea .....	98
Sursă .....	93

**Ș**

Șablon utilizator .....	72
-------------------------	----

**T**

Tastatură virtuală .....	84
Tavă glisantă .....	14
Teatru .....	39
Telecomandă .....	16
Telecomandă Web .....	66
Temperatura de depozitare .....	127
Temperatura de funcționare .....	127
Tentă .....	76
Timp modificare ecran .....	33
Trap IP Adresă .....	91

**U**

Urmărire .....	77
----------------	----

## V

Volum .....	79
Volum intrare mic. ....	79