



Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector

EB-93



EB-92

Notatii Utilizate în Acest Ghid





• Măsuri de siguranță

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

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

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

• Indicații referitoare la informațiile generale

Atenție	Indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  "Glosar" p.119
[Nume]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul [Esc]
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: Selectați Strălucire din meniul Imagine . Imagine - Strălucire

Notății Utilizate în Acest Ghid 2

Introducere

Caracteristicile Proiectorului 7

Lista de funcții după model	7
Configurare, proiectare și depozitare rapide și ușoare	7
Scrierea simplă pe o tablă albă sau pe un panou negru utilizând funcția pentru șablon	7
Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)	7
Detectarea mișcărilor proiectorului și corectarea automată a distorsiunilor de imagine	8
Funcții utile pentru proiecția imaginilor	8
Conectarea la o rețea și proiectarea imaginilor de pe ecranul calculatorului (numai pentru EB-93)	8
Conectarea simplă la un calculator utilizând Quick Wireless (numai pentru EB-93)	8
Valorificarea la maximum a telecomenzii	8
Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente	8
Funcții avansate de securitate	8

Denumirea și Funcțiile Componentelor 10

În Față/pe Carcasă	10
Spate	11
La bază	12
Panou de control	13
Telecomandă	14
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	16
Distanța de funcționare a telecomenzii	17

Pregătirea proiectorului

Instalarea proiectorului 19

Metode de Instalare	19
Metode de instalare	19
Dimensiunea ecranului și distanța aproximativă de proiecție	20

Conectarea echipamentului 21

Conectarea unui calculator	21
Conectarea surselor de imagini	22
Conectarea dispozitivelor USB	24
Conectarea echipamentelor externe	25
Conectarea unui Cablu de Rețea (numai pentru EB-93)	26

Utilizarea de bază

Proiectarea Imaginilor 28

De la instalare la proiecție	28
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)	29
Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda	30
Proiectarea cu USB Display	30
Cerințe de sistem	30
La prima conectare	31
Dezinstalarea	32

Ajustarea imaginilor proiectate 34

Corectarea distorsiunilor trapezoidale	34
Corectarea automată (Corecție auto T.vert)	34
Corectarea manuală (Corecție T-H/V manuală)	34
Corectarea manuală (Quick Corner)	35
Ajustarea dimensiunii imaginii	37
Ajustarea poziției imaginii	37
Ajustarea înclinării orizontale	37
Corectarea focalizării	38
Ajustarea volumului	38
Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)	38
Setarea Diafragmă automată	39
Modificarea formatului imaginii proiectate	40
Metodele de modificare	40
Modificarea modului de aspect	40

Funcții utile

Funcții de proiectie 43

Proiectarea fără calculator (Rulare diap.)	43
Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției Rulare diap.	43
Exemple de Rulare diap.	43
Metode de operare pentru Rulare diap.	43
Proiectarea imaginii selectate	45
Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)	46
Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.	47
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)	48
Înghețarea imaginii (Freeze)	49
Funcția indicator (Pointer)	49
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)	50
Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)	51
Salvarea unui logo utilizator	53
Salvare șablon utilizator	54

Funcții de Securitate 56

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	56
Tipuri de Protejat de parolă	56
Setarea funcției Protejat de parolă	56
Introducerea parolei	57
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)	58
Blocare antifurt	59
Instalarea firului de blocare	59

Monitorizarea și controlul 60

Despre EasyMP Monitor (numai pentru EB-93)	60
Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web) (numai pentru EB-93)	60
Configurarea proiectorului	60
Afișarea funcției Ecranul Control Web	61
Afișarea ecranului Web Remote	61
Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor (numai pentru EB-93)	63

Mail de notificare cu privire la o eroare de citire	63
Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP (numai pentru EB-93)	63
Comenzi ESC/VP21	64
Lista comenzilor	64
Amplasarea cablurilor	64
Despre PJLink (numai pentru EB-93)	65
Despre Crestron RoomView® (numai pentru EB-93)	66
Utilizarea unui proiector de pe calculator	66

Meniul Configurare

Utilizarea Meniul Configurare 71

Lista cu Funcții 72

Tabelul meniului Configurare	72
Meniul Rețea (numai pentru EB-93)	73
Meniul Imagine	73
Meniul Semnal	74
Meniul Setări	76
Meniul Extins	78
Meniul Rețea (numai pentru EB-93)	79
Observații privind utilizarea meniului Rețea	80
Utilizarea tastaturii virtuale	80
Meniul Principal	81
Meniul LAN prin cablu	82
Meniul Poștă	82
Meniul Altele	84
Meniul Reset	84
Meniul Informații (numai afișare)	85
Meniul Reset	86

Depanarea

Utilizarea funcției Ajutor	88
-----------------------------------	-----------

Rezolvarea Problemelor	89
-------------------------------	-----------

Citirea indicatoarelor	89
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	92
Probleme cu imaginile	93
Imaginile nu apar	93
Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)	94
Proiecția se oprește automat	94
Este afișat mesajul „Nu e acceptat.”	94
Este afișat mesajul „Fără semnal.”	94
Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate	95
În imagini apar interferențe sau distorsiuni	96
Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit	96
Culorile din imagine nu sunt corecte	97
Imaginile sunt închise	98
Probleme la pornirea proiecției	98
Proiectorul nu pornește	98
Alte probleme	99
Sunetul nu se aude sau este slab	99
Telecomanda nu funcționează	99
Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri	100
În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens	100

Despre Event ID (numai pentru EB-93)	101
---	------------

Întreținerea

Curățarea	103
------------------	------------

Curățarea Suprafeței Proiectorului	103
Curățarea lentilelor	103
Curățarea filtrului de aer	103

Înlocuirea Consumabilelor	105
----------------------------------	------------

Înlocuirea lămpii	105
Perioada de înlocuire a lămpii	105
Cum se înlocuiește lampa	106
Resetarea duratei lămpii	108
Înlocuirea filtrului de aer	108
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	108
Cum se înlocuiește filtrul de aer	108

Apendice

Accesorii Opționale și Consumabile	111
---	------------

Accesorii opționale	111
Consumabile	111

Dimensiune ecran și Distanța de proiecție	112
--	------------

Distanță de proiecție	112
-----------------------	-----

Ecrane acceptate	113
-------------------------	------------

Rezoluții Acceptate	113
Semnale de la calculator (RGB analogic)	113
Video pe componente	113
Video compozit	113
Semnal de intrare de la portul HDMI	113

Specificații	115
---------------------	------------

Specificații Generale ale Proiectorului	115
---	-----

Aspect	118
---------------	------------

Glosar	119
---------------	------------

Informații Generale	121
----------------------------	------------

Referitor la notații	121
Notificare generală:	121

Index	139
--------------	------------



Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

Lista de funcții după model

Funcțiile disponibile diferă în funcție de modelul utilizat. Consultați tabelul de mai jos pentru o listă de funcții disponibile pentru fiecare model.

Funcție	EB-93	EB-92
USB Display* ¹	✓	✓
Conexiune HDMI* ²	✓	✓
Corecție auto T.vert	✓	✓
Quick Wireless Connection* ³	✓	-
Conexiune LAN prin cablu	✓	-
Setări rețea	✓	-
Rulare diap.	✓	✓

*1 USB Display necesită un cablu USB disponibil în comerț.

*2 Conexiunea HDMI necesită un cablu HDMI disponibil în comerț.

*3 Quick Wireless Connection necesită Quick Wireless Connection USB Key.

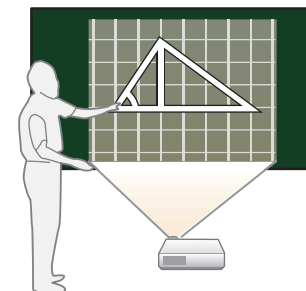
Configurare, proiectare și depozitare rapide și ușoare

- Porniți și opriți proiectorul doar prin conectare și deconectare.
- Proiectați pe ecrane de dimensiuni mari de la o distanță redusă.
- Reglați cu ușurință înălțimea cu o manetă.
- Deoarece nu necesită timp de răcire, este ușor de depozitat.

Scrierea simplă pe o tablă albă sau pe un panou negru utilizând funcția pentru șablon

Puteți proiecta șabloane de rigle și cadrane. Acest lucru este util atunci când desenați diagrame pe o tablă albă sau pe un panou negru.

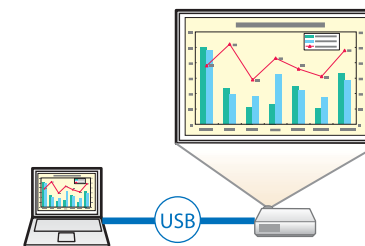
☛ [Setări - Șablon p.76](#)



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

Prin simpla conectare a cablului USB disponibil în comerț, puteți proiecta imagini de pe ecranul unui calculator fără un cablu pentru calculator.

☛ ["Proiectarea cu USB Display" p.30](#)



Detectarea mișcărilor proiectorului și corectarea automată a distorsiunilor de imagine

Acest proiector corectează automat distorsiunile trapezoidale care se produc când se poziționează sau se mișcă proiectorul.

☛ "Corectarea automată (Corecție auto T.vert)" [p.34](#)

Funcții utile pentru proiecția imaginilor

Conectarea la o rețea și proiectarea imaginilor de pe ecranul calculatorului (numai pentru EB-93)

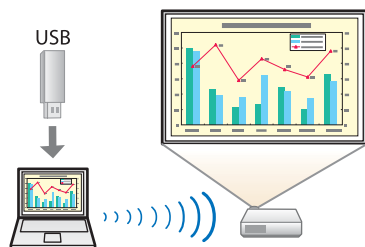
Puteți conecta proiectorul la un calculator în rețea și proiecta ecranul calculatorului utilizând programul EasyMP Network Projection furnizat (software de aplicație).

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



Conectarea simplă la un calculator utilizând Quick Wireless (numai pentru EB-93)

Prin simpla conectare la un calculator a componentei opționale Quick Wireless Connection USB Key, puteți proiecta ecranul calculatorului. (numai pentru calculatoarele cu Windows)



Valorificarea la maximum a telecomenzii

Puteți utiliza telecomanda pentru a executa anumite operațiuni, cum ar fi mărirea unei porțiuni din imagine. De asemenea, puteți utiliza telecomanda ca un indicator în timpul prezentărilor sau ca un mouse pentru calculator.

☛ "Funcția indicator (Pointer)" [p.49](#)

☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.50](#)

☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" [p.51](#)

Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente

Puteți proiecta documente imprimate pe hârtie și obiecte utilizând componenta opțională Cameră pentru documente. Focalizarea imaginii se ajustează automat utilizând funcția Auto focalizare. De asemenea, puteți mări imaginile utilizând zoomul digital.

☛ "Accesorii opționale" [p.111](#)

Funcții avansate de securitate

- **Protecție prin parolă pentru a restricționa și urmări utilizatorii**
Prin definirea unei Parole, puteți restricționa accesul unor persoane la proiector.
☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.56](#)
- **Operation 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.
☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.58](#)

- **Este echipat cu diferite dispozitive antifurt**

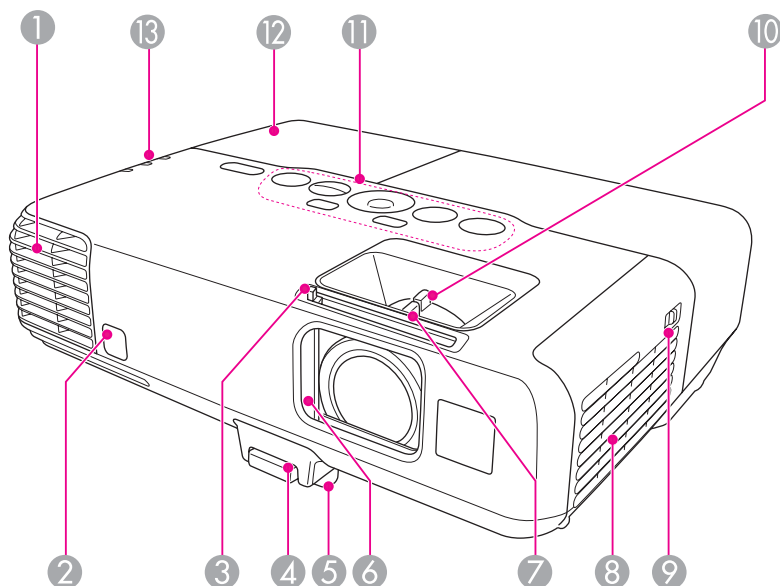
Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate.


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

☞ "Blocare antifurt" [p.59](#)

Toate caracteristicile din acest ghid sunt explicate utilizând imagini ale modelului EB-93, cu excepția mențiunilor contrare.

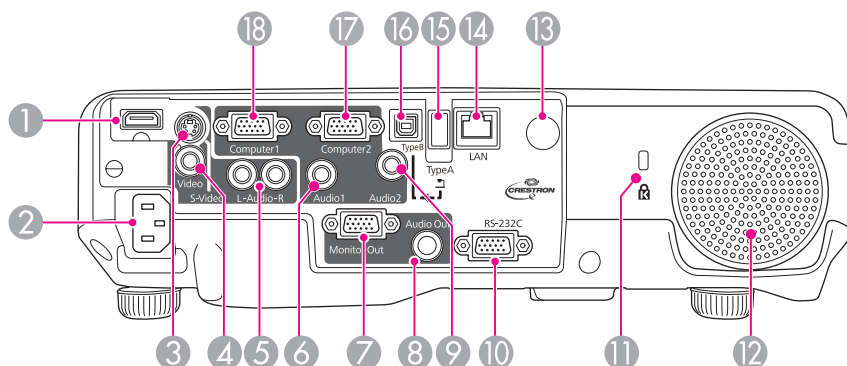
În Față/pe Carcasă



Nume	Funcție
1 Gură de evacuare a aerului	<p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <div>  Atenție În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformat sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. </div>
2 Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.

Nume	Funcție
3 Mânerul cursorului A/V mute	Trageți de mâner pentru a deschide sau închide cursorul A/V mute.
4 Maneta de reglare a piciorului	<p>Apăsați pe maneta piciorului pentru a extinde și a retrage piciorul din față.</p> <p>☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.37</p>
5 Picior reglabil din față	<p>Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii.</p> <p>☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.37</p>
6 Cursorul A/V mute	<p>Pentru a proteja lentilele, închideți obturatorul când nu utilizați proiectorul. Prin închiderea în timpul proiecției, puteți ascunde imaginea și sunetul.</p> <p>☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.48</p>
7 Inel de focalizare	<p>Reglează focalizarea imaginii.</p> <p>☛ "Corectarea focalizării" p.38</p>
8 Gură de ventilare (filtru de aer)	<p>Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiectorului.</p> <p>☛ "Curățarea filtrului de aer" p.103</p>
9 Buton de deschidere/închidere a capacului filtrului de aer	<p>Deschide și închide capacul filtrului de aer.</p> <p>☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.108</p>
10 Inel de zoom	<p>Reglează dimensiunile imaginii.</p> <p>☛ "Ajustarea dimensiunii imaginii" p.37</p>
11 Panou de comandă	<p>Operează proiectorul.</p> <p>☛ "Panou de control" p.13</p>
12 Capacul lămpii	<p>Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiectorului.</p> <p>☛ "Înlocuirea lămpii" p.105</p>
13 Indicatoare	<p>Indică starea proiectorului.</p> <p>☛ "Citirea indicatoarelor" p.89</p>

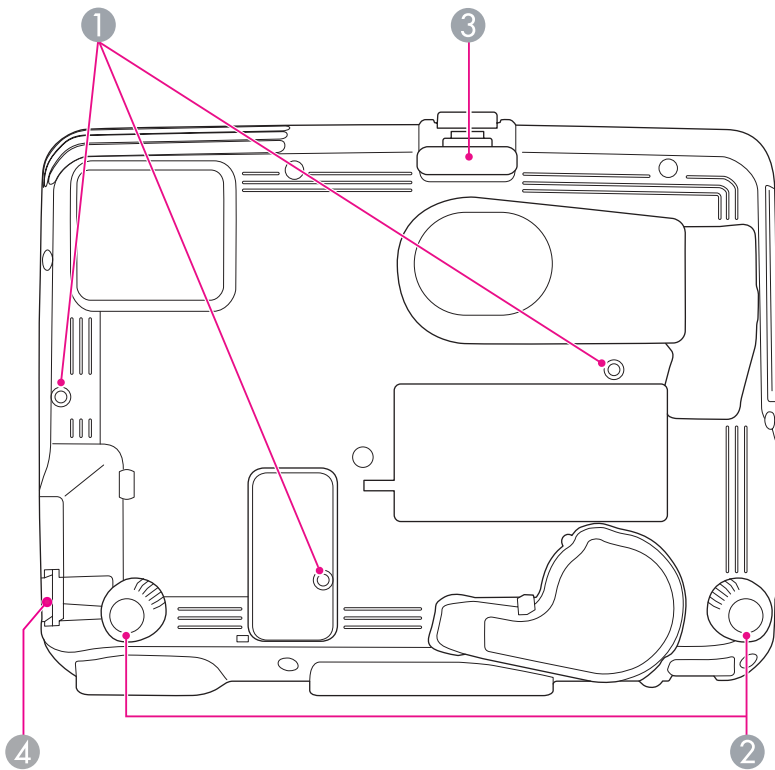
Spate



Nume	Funcție
1 Port HDMI	Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP . ☛ "Conectarea echipamentului" p.21
2 Mufă de alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiector. ☛ "De la instalare la proiectie" p.28
3 port S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.
4 port Video	Introduce semnale video composite de la surse video.
5 Port Audio-L/R	Primește intrare audio de la echipamente conectate la porturile S-Video sau Video.
6 Portul Audio1	Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer1.
7 Portul Monitor Out	Transmite intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 la un monitor extern. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.
8 Portul Audio Out	Transmite semnalul audio de la imaginea proiectată în mod curent la o boxă externă.

Nume	Funcție
9 Portul Audio2	Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer2.
10 Portul RS-232C	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal. ☛ "Comenzi ESC/VP21" p.64
11 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. ☛ "Blocare antifurt" p.59
12 Boxă	Redă sunetul.
13 Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
14 Portul LAN (numai pentru EB-93)	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.
15 Port USB(TypeA)	<ul style="list-style-type: none"> Realizează conectarea unui dispozitiv de memorie USB sau a unei camere digitale și proiectarea imaginilor ca Expunere de diapozitive. ☛ "Proiectarea fără calculator (Rulare diap.)" p.43 Conectează camera pentru documente opțională.
16 Port USB(TypeB)	<ul style="list-style-type: none"> Conectează proiectorul la un calculator printr-un cablu USB disponibil în comerț și proiectează imaginile pe calculator. ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.30 Conectează proiectorul la un calculator prin cablul USB disponibil în comerț pentru a utiliza funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.51
17 Port Computer2	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
18 Port Computer1	

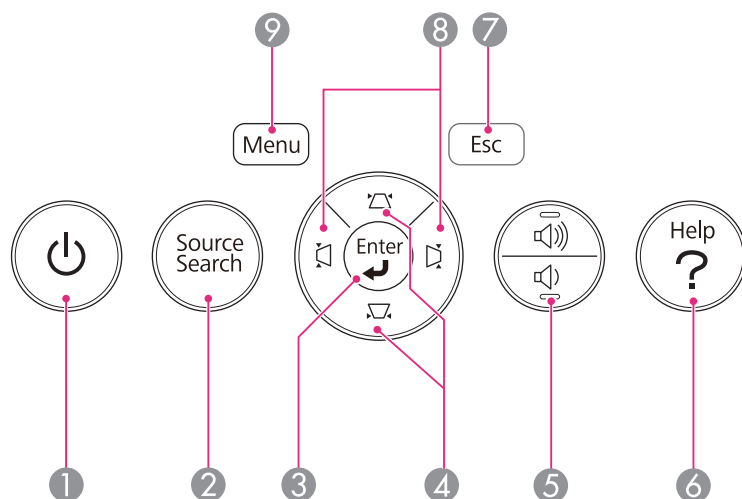
La bază



Nume		Funcție	
1	Puncte de fixare a suportului pe tavan (trei puncte)	Dacă suspendați proiectorul de tavan, fixați în aceste puncte Suportul de suspendare pe tavan opțional. ☛ "Instalarea proiectorului" p.19 ☛ "Accesorii opționale" p.111	
2	Picioare din spate	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, rotiți pentru a extinde și retrageți pentru a regla înclinarea față de orizontală. ☛ "Ajustarea înclinării orizontale" p.37	

Nume		Funcție	
3	Picior frontal reglabil	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.37	
4	Punct de instalare a cablului de securitate	Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul. ☛ "Blocare antifurt" p.59	

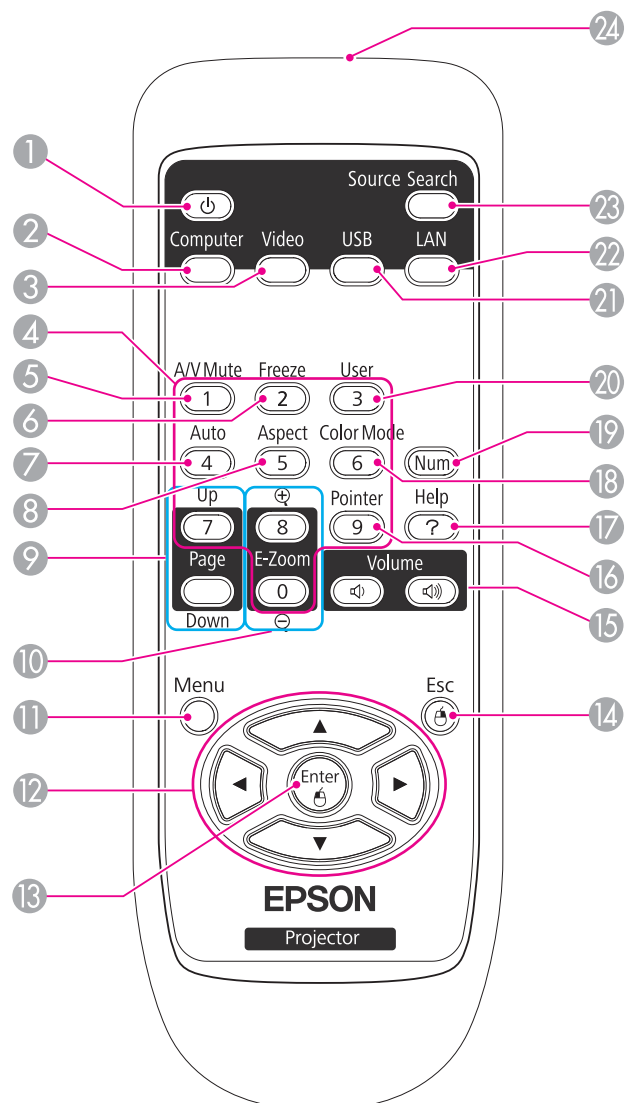
Panou de control



Nume	Funcție
1 Butonul [Power]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.28
2 Butonul [Source Search]	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.29
3 Butonul [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.

Nume	Funcție
4 Butoanele [Vertical Up][Vertical Down]	<ul style="list-style-type: none"> Realizează corecția trapezoidală verticală. ☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale pe verticală" p.34 Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.88
5 Butonul [Volume Down][Volume Up]	<p>[Volume Down] Reduce volumul.</p> <p>[Volume Up] Crește volumul.</p> <p>☛ "Ajustarea volumului" p.38</p>
6 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.88
7 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior al meniului. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71
8 Butoanele [Horizontal Left][Horizontal Right]	<ul style="list-style-type: none"> Realizează corecția trapezoidală orizontală. ☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale pe orizontală" p.35 Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.88
9 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71

Telecomandă



Nume		Funcție
1	Butonul [Power]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.28
2	Butonul [Computer]	La fiecare apăsare a butonului, semnalul de intrare se comută între imaginile de la porturile Computer1 și Computer2.
3	Butonul [Video]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea se comută între porturile S-Video, Video și HDMI.
4	Butoane numerice	<ul style="list-style-type: none"> Introduceți parola. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.56 Utilizați acest buton pentru a introduce numere în setarea Rețea din meniul Configurare.
5	Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.48
6	Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☛ "Înghețarea imaginii (Freeze)" p.49
7	Butonul [Auto]	Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.
8	Butonul [Aspect]	De fiecare dată când butonul este apăsător, se schimbă modul de aspect. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.40
9	Butoanele [Page] [Up] [Down]	<p>Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiecție.</p> <ul style="list-style-type: none"> Când se utilizează funcția Mouse fără fir ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.51 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.30 Când se conectează la o rețea (numai pentru EB-93) <p>Când se proiectează imagini utilizând Expunere diapositive, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.</p>

Nume		Funcție
10	Butoanele [E-Zoom] [+][−]	Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.50
11	Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71
12	Butoanele [] [] [] [] []	<ul style="list-style-type: none"> Atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, apăsarea pe aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71 Când se proiectează o Rulare diap., apăsarea pe aceste butoane afișează imaginea anterioară/următoare, rotește imaginea și multe altele. ☛ "Metode de operare pentru Rulare diap." p.43 În timpul funcției Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se mută în direcția butonului apăsat. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.51
13	Butonul [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71 Funcționează ca butonul stânga al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.51
14	Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71 Funcționează ca butonul dreapta al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.51

Nume		Funcție
15	Butoanele [Volume] [<][>]	[<] Reduce volumul. [>] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.38
16	Butonul [Pointer]	Afișează indicatorul de pe ecran. ☛ "Funcția indicator (Pointer)" p.49
17	Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.88
18	Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, Color Mode (modul culoare) se schimbă. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.38
19	Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.56
20	Butonul [User]	Selectați orice element utilizat frecvent dintre cele șase elemente disponibile aferente meniului Configurare și atribuiți-l acestui buton. Apăsând pe butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton. ☛ "Meniul Setări" p.76 Consum energie este configurat ca setare prestabilită.
21	Butonul [USB]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB(TypeA)
22	Butonul [LAN]	Realizează schimbare cu imaginea protejată cu EasyMP Network Projection. Când se proiectează utilizând componenta opțională Quick Wireless Connection USB Key, acest buton comută la imaginea respectivă. (numai pentru EB-93)

	Nume	Funcție
23	Butonul [Source Search]	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☞ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.29
24	Zona de emiterie a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

Înlocuirea bateriilor telecomenzii

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

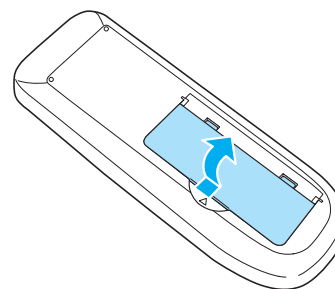
Atenție

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

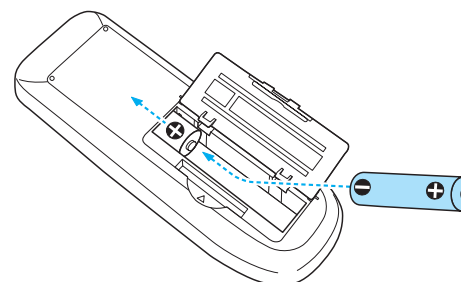
☞ [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

1 Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

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



2 Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.

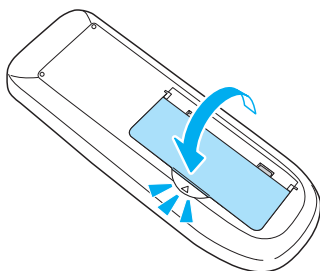




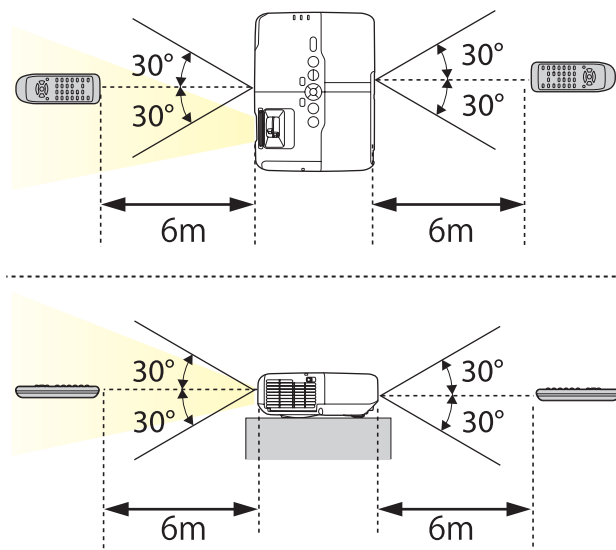
Atenție

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

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



Distanța de funcționare a telecomenzii





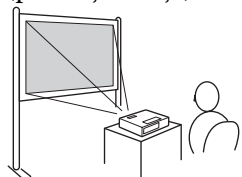
Pregătirea proiectorului

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

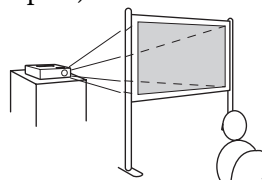
Metode de Instalare

Proiectorul suportă următoarele patru metode de proiecție. Instalați proiectorul în conformitate cu condițiile din locul de instalare.

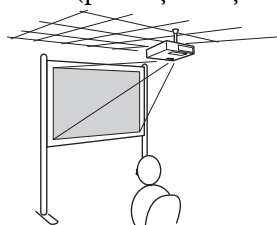
- Proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față)



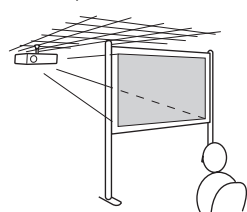
- Proiectați imagini din spatele unui translucid din spate. (proiecție Spate)



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



- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din spatele unui ecran translucid. (proiecție Spate/Plafon)



Avertisment

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

Atenție

- Nu folosiți proiectorul dacă acesta este așezat pe una din părțile laterale. În acest caz proiectorul se poate defecta.
- Nu acoperiți gura de ventilare sau gura de evacuare a aerului de pe proiector. Dacă oricare din guri este acoperită, este posibil ca temperatura internă să crească și să provoace un incendiu.



- Pentru Suport suspendare pe tavan a proiectorului aveți nevoie de un suport pentru suspendarea proiectorului.
☛ "Accesorii opționale" [p.111](#)

- Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.

Față ↔ Față/Plafon

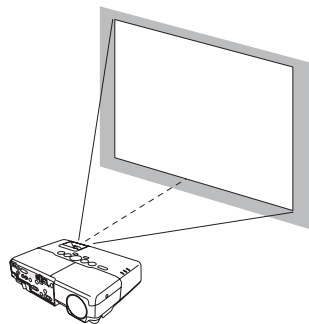
Setați **Spate** sau **Spate/Plafon** din meniul Configurare.

☛ **Extins - Proiecție** [p.78](#)

Metode de instalare

Instalați proiectorul în felul următor:

- Instalați proiectorul paralel cu ecranul.
Dacă proiectorul este instalat la un unghi față de ecran, se produce o distorsiune trapezoidală în imaginea proiectată.
- Așezați proiectorul pe o suprafață plană.
Dacă proiectorul este înclinat, imaginea proiectată va fi înclinată.

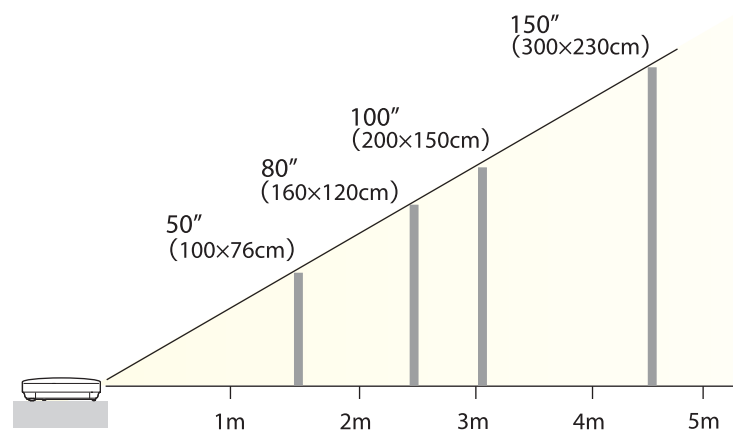


- Citiți mai jos dacă nu reușiți să instalați proiectorul paralel cu ecranul.
☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.34](#)
- Citiți mai jos dacă nu reușiți să instalați proiectorul pe o suprafață plană.
☛ "Ajustarea înclinării orizontale" [p.37](#)



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

Dimensiunea ecranului 4:3



Dimensiunea ecranului și distanța aproximativă de proiecție

Dimensiunea de proiecție este determinată de distanța de la proiector la ecran. Consultați imaginile din partea dreaptă pentru a selecta poziția optimă în funcție de dimensiunea ecranului. Imaginile afișează cea mai scurtă distanță aproximativă la zoom maxim. Consultați următoarele pentru mai multe informații despre distanța de proiecție.

- ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" [p.112](#)

Imaginile din această secțiune sunt pentru EB-93.

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

Conectarea unui calculator

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

1 Când se utilizează cablul pentru calculator furnizat

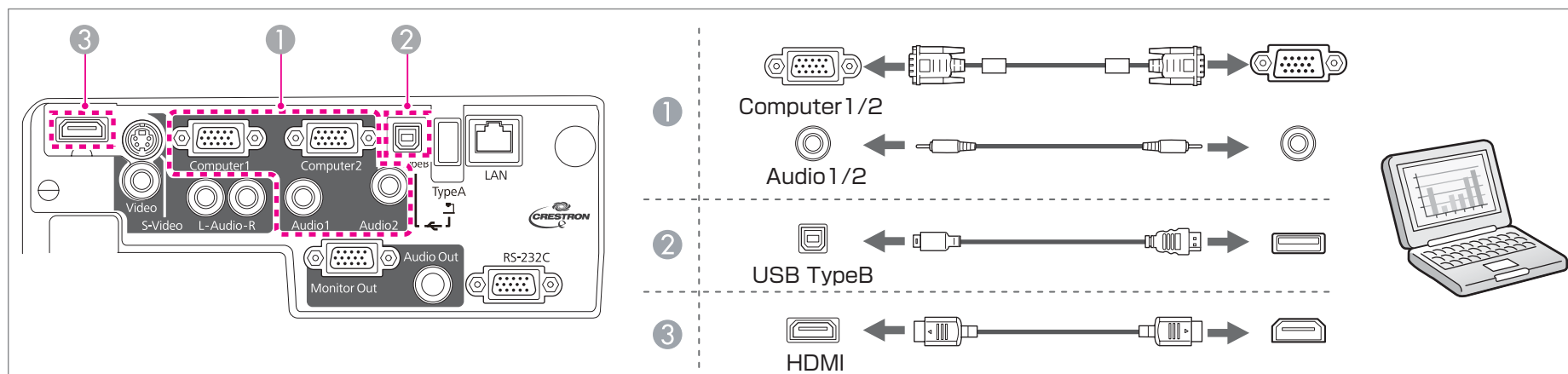
Conectați portul de ieșire a afișajului calculatorului la portul Computer1 sau Computer2 al proiectorului.

2 Când se utilizează un cablu USB disponibil în comerț

Conectați portul USB de pe calculator la portul USB(TypeB) de pe proiector.

3 Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

Conectați portul HDMI de pe calculator la portul HDMI de pe proiector.



• Atunci când doriți să proiectați imagini de pe un calculator, puteți utiliza cablul USB disponibil în comerț pentru a conecta proiectorul la calculator. Această funcție se numește USB Display.

☛ "Proiectarea cu USB Display" [p.30](#)

• Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio a calculatorului la portul Audio1 sau Audio2 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

Conectarea surselor de imagini

Pentru a proiecta imagini de pe playere DVD sau video VHS și altele, conectați dispozitivul la proiector utilizând una din următoarele metode.

1 Când se utilizează un cablu video sau S-video disponibil în comerț

Conectați portul de ieșire video sau S-video de pe dispozitivul sursei de imagine la portul Video sau S-Video de pe proiector.

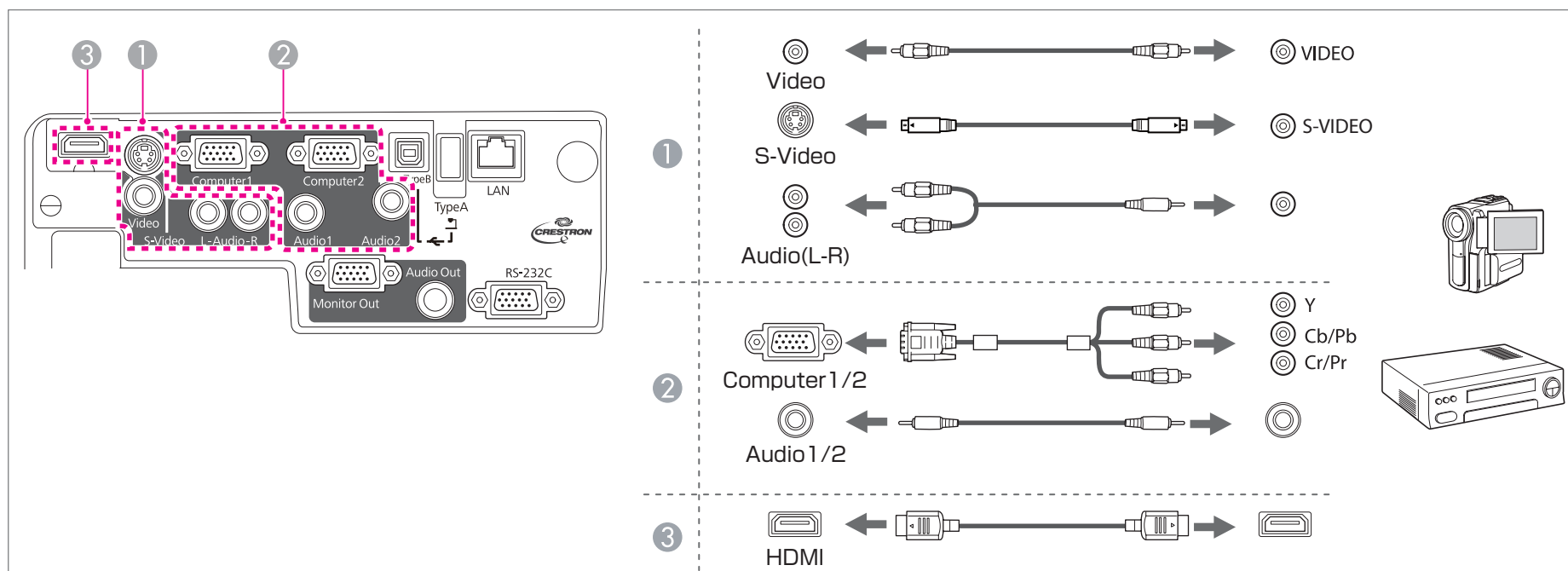
2 Când se utilizează un cablu video pe componente opțional

☛ "Accesorii opționale" [p.111](#)

Conectați portul de ieșire a semnalului component de la sursa de imagine la portul Computer1 sau Computer2 al proiectorului.

3 Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

Conectați portul HDMI de pe dispozitivul sursă de imagine la portul de intrare HDMI de pe proiector utilizând un cablu HDMI disponibil în comerț.



Atenție

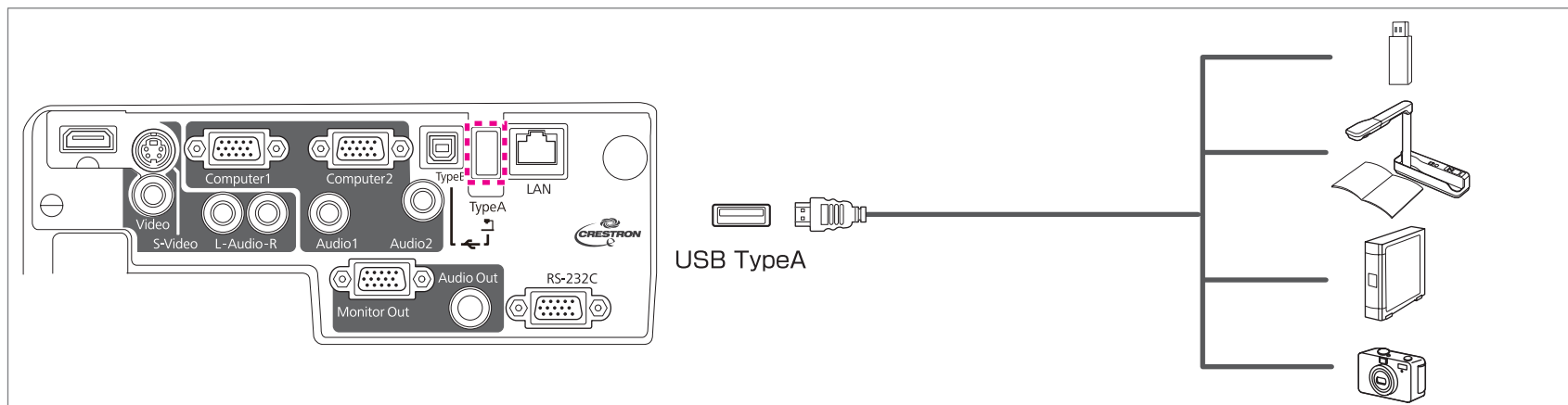
- Dacă sursa de intrare este pornită când o conectați la proiector, acest lucru poate determina o funcționare necorespunzătoare.
- Dacă orientarea sau forma fișei diferă, nu încercați să forțați conectarea. Este posibil ca dispozitivul să fie deteriorat sau să funcționeze necorespunzător.



- Dacă sursa la care doriți să vă conectați are un port cu o formă neobișnuită, utilizați cablul furnizat împreună cu dispozitivul sau un cablu opțional pentru a vă conecta la proiector.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".
- Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio a sursei de imagine la portul Audio-L/R de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

Conectarea dispozitivelor USB

Puteți conecta dispozitive, cum ar fi dispozitive de memorie USB, camera pentru documente opțională și camere digitale și hard diskuri compatibile USB. Utilizând cablul USB furnizat împreună cu dispozitivul USB, conectați dispozitivul USB la portul USB(TypeA) de pe proiector.



Când dispozitivul USB este conectat, puteți proiecta fișiere imagine pe camera digitală sau dispozitivul de memorie USB utilizând Rulare diap.

☛ "Exemple de Rulare diap." [p.43](#)

În cazul în care Camera pentru documente este conectată în timp ce se proiectează imagini de la alt port de intrare, apăsați pe butonul [USB] de pe telecomandă sau pe butonul [Source Search] de pe panoul de control pentru a comuta la imagini de pe Camera pentru documente.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.29](#)

Atenție

- Dacă utilizați un hub USB, conexiunea s-ar putea să nu funcționeze corespunzător. Dispozitivele, cum ar fi camere digitale și dispozitive USB, trebuie conectate direct la proiector.
- Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard diskul.
- Conectați o cameră digitală sau un hard disk la proiector utilizând un cablu USB furnizat sau destinat pentru utilizare împreună cu dispozitivul.
- Utilizați un cablu USB cu o lungime mai mică de 3 m. Dacă lungimea cablului depășește 3 m, este posibil ca funcția Expunere diapozitive să nu funcționeze corect.

Deconectarea dispozitivelor USB

După terminarea proiectiei, deconectați dispozitivele USB de la proiector. Pentru dispozitive, cum ar fi camere digitale sau hard diskuri, opriți dispozitivul și apoi scoateți-l de pe proiector.

Conectarea echipamentelor externe

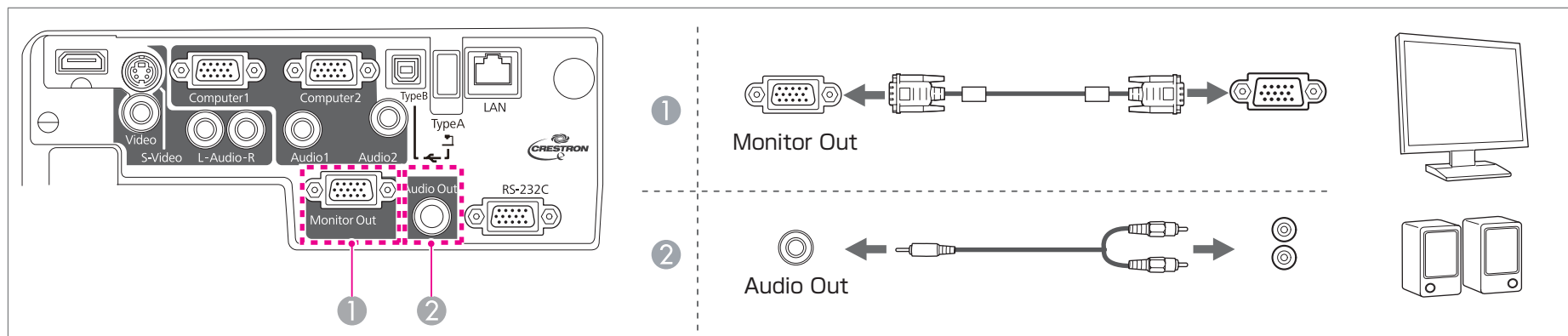
Puteți reda imagini și sunete conectând un monitor extern sau un difuzor. De asemenea, puteți reda sunetul de la microfon prin difuzorul proiectorului conectând un microfon.

1 Când se redau imagini pe un monitor extern

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

2 Când se redă sunetul printr-un difuzor extern

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



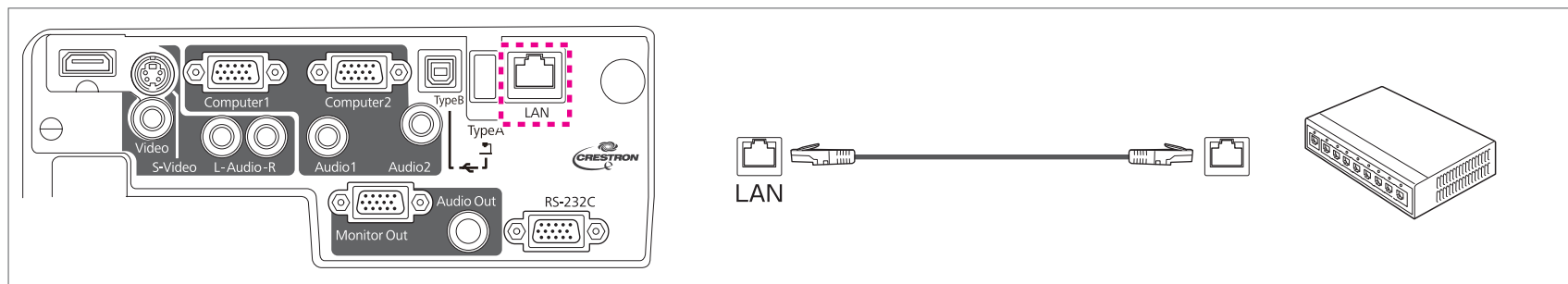
- Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți reda imagini pe un monitor extern chiar dacă proiectorul este în modul standby.

- **Extins - Mod standby** [p.78](#)

- Pe un monitor extern se pot reda numai semnalele RGB analogice de la portul Computer1. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.
- Calibrele de configurare pentru funcții precum Keystone, meniul Configurare sau ecranele de ajutor nu sunt transmise către monitorul extern.
- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în difuzoarele proiectorului, ci în dispozitivul extern.

Conectarea unui Cablu de Rețea (numai pentru EB-93)

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



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

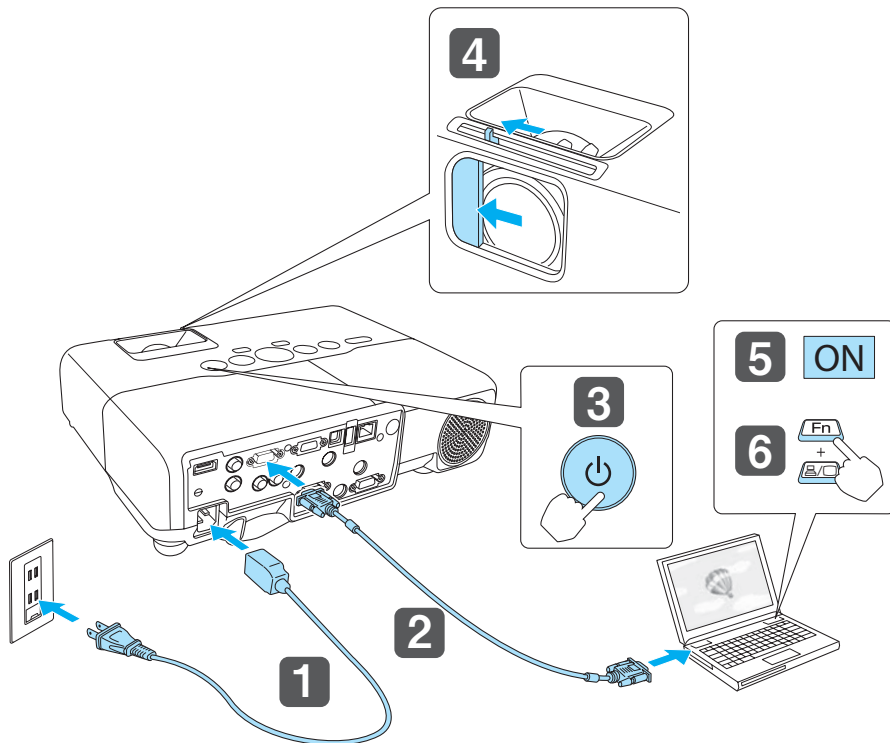


Utilizarea de bază

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

De la instalare la proiectie

Această secțiune explică procedura pentru conectarea proiectorului la calculator utilizând cablul pentru calculator și proiectarea imaginilor.




- 1** Conectați proiectorul la o priză electrică utilizând cablul de alimentare.
- 2** Conectați proiectorul la calculator utilizând cablul pentru calculator.
- 3** Porniți proiectorul.
- 4** Deschideți prin glisare cursorul A/V mute.

5 Porniți calculatorul.

6 Modificați ieșirea ecranului calculatorului.

Când utilizați un laptop, trebuie să modificați ieșirea ecranului de la calculator.

Țineți apăsată tasta Fn (tasta funcțională) și apăsați pe tasta .



Metoda de modificare diferă în funcție de calculatorul utilizat. Consultați documentația furnizată odată cu calculatorul.

Dacă imaginea nu este proiectată, puteți modifica imaginea proiectată utilizând una din următoarele metode.

- Apăsați pe butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă.
 - ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.29](#)
- Apăsați pe butonul pentru portul țintă de pe telecomandă.
 - ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.30](#)



După proiectarea imaginii, reglați imaginea dacă este necesar.

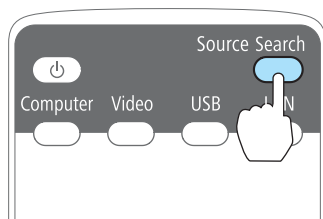
- ☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.34](#)
- ☛ "Corectarea focalizării" [p.38](#)

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

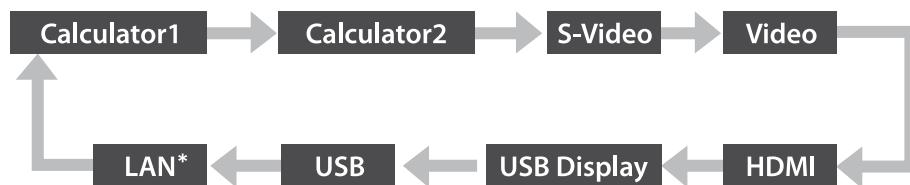
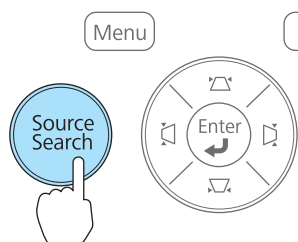
Apăsați pe butonul [Source Search] pentru a proiecta imagini de pe portul care primește o imagine în prezent.

Deoarece se proiectează numai imagini de pe porturi care primesc o imagine, puteți proiecta rapid imaginea dorită.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



* numai pentru EB-93.

Când sunt conectate două sau mai multe surse de imagini, apăsați pe butonul [Source Search] până când se proiectează imaginea țintă.

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



Ecranul următor se afișează atunci când nu se transmit semnale de imagine.

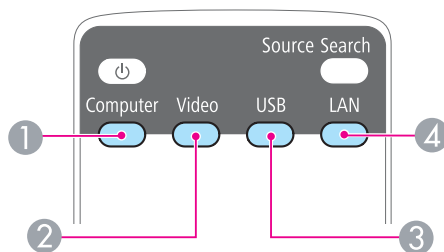
Exemplu: EB-93



Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda

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

Telecomanda



- ❶ De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:
 - Port Computer1
 - Port Computer2
- ❷ De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:
 - Port S-Video
 - Portul Video
 - Portul HDMI
- ❸ De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:
 - USB Display
 - Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB(TypeA)
- ❹ Realizează schimbare cu imaginea protejată cu EasyMP Network Projection. Când se proiectează utilizând componenta opțională Quick Wireless Connection USB Key, acest buton comută la imaginea respectivă. (numai pentru EB-93)

Proiectarea cu USB Display

Atunci când doriți să proiectați imagini de pe un calculator, puteți utiliza cablul USB disponibil în comerț pentru a conecta proiectorul la calculator.

Pentru a porni USB Display, setați **USB Type B** la **USB Display** din meniul Configurare.

☛ Extins - USB Type B [p.78](#)

Cerințe de sistem

Pentru Windows

SO	Windows 2000 Service Pack 4 Următoarele sisteme de operare pe 32 de biți: Windows XP Windows XP Service Pack 2 sau o versiune ulterioară Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 sau o versiune ulterioară Windows 7 Următoarele sisteme de operare pe 64 de biți: Windows 7
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau superior Recomandat: Pentium M 1,6 GHz sau mai rapid
Cantitatea de memorie	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau superior
Spațiu pe hard disk	20 MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.600x1.200. Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior

Pentru SO Mac

SO	Mac OS X 10.5.1 sau o versiune ulterioară Mac OS X 10.6.x
CPU	Power PC G4 la 1 GHz sau mai rapid Recomandat: Core Duo la 1,83 GHz sau mai rapid
Cantitatea de memorie	512 MB sau mai mult
Spațiu pe hard disk	20 MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.680x1.200. Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior

La prima conectare

Driverul trebuie instalat când conectați proiectorul și calculatorul pentru prima dată utilizând cablul USB. Procedura este diferită pentru Windows și Mac OS.



- Nu trebuie să instalați driverul când vă conectați data următoare.
- Când se introduc imagini din mai multe surse, modificați sursa de intrare la USB Display.

Pentru Windows

- 1** Conectați portul USB de pe calculator la portul USB(TypeB) de pe proiector utilizând un cablu USB disponibil în comerț.

Pentru Windows 2000

Faceți clic dublu pe **Computer**, **EPSON PJ_UD** și apoi pe **EMP_UDSE.EXE**.

Pentru Windows XP

Instalarea driverului pornește automat.

Pentru Windows Vista/Windows 7

La afișarea casetei de dialog, faceți clic pe **Run EMP_UDSE.exe**.

- 2** Când se afișează ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe **Acceptare**.
- 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.
- 4** Deconectați cablul USB când ați terminat.
Atunci când deconectați cablul USB, nu trebuie să folosiți funcția **Eliminarea în siguranță a unui dispozitiv hardware**.



- Dacă nu se instalează automat, faceți dublu clic pe **Computerul meu - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** pe calculator.
- Dacă, indiferent de motiv, nu se proiectează nimic, faceți clic pe **Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** pe calculator.
- Când se utilizează un calculator care execută Windows 2000 pe baza autorității de utilizare, se afișează un mesaj de eroare Windows și este posibil să nu puteți utiliza software-ul. În acest caz, încercați să actualizați sistemul Windows la versiunea cea mai recentă, reporniți și încercați să vă conectați din nou.

Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în documentul următor.

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

Pentru SO Mac

- 1 Conectați portul USB de pe calculator la portul USB(TypeB) de pe proiector utilizând un cablu USB disponibil în comerț.
Folderul Setup al USB Display se afișează în Finder.
- 2 Faceți dublu clic pe pictograma **Program de instalare USB Display**.
- 3 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.
- 4 Când se afișează ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe **Acceptare**.
Introduceți parola de administrator și începeți operațiunea de instalare.
Când instalarea este finalizată, pictograma USB Display este afișată în Dock și în bara de meniu.

- 5 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.

- 6 După terminarea proiectiei, selectați **Deconectare** din meniul pictogramei **USB Display** de pe bara de meniu sau Dock, iar apoi scoateți cablul USB.



- Dacă folderul USB Display setup nu se afișează automat în Finder, faceți dublu clic pe **EPSON PJ_UD - Program de instalare USB Display** pe calculator.
- 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, faceți dublu clic pe **USB Display** din folderul Aplicații.
- Dacă selectați **Quit** din meniul pictogramei **USB Display** pe Dock, USB Display nu pornește automat când conectați cablul USB.

Dezinstalarea

Pentru Windows 2000

- 1 Faceți clic pe **Start**, selectați **Setări** și apoi faceți clic pe **Panou de control**.
- 2 Faceți dublu clic pe **Adăugare/Eliminare programe**.
- 3 Faceți clic pe **Modificare sau eliminare programe**.
- 4 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Modificare/Eliminare**.

Pentru Windows XP

- 1 Faceți clic pe **Start** și apoi pe **Panou de control**.
- 2 Faceți dublu clic pe **Adăugare sau eliminare programe**.
- 3 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Eliminare**.

Pentru Windows Vista/Windows 7

- 1 Faceți clic pe **Start** și apoi pe **Panou de control**.
- 2 Faceți clic pe **Dezinstalare program** la **Programe**.
- 3 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Dezinstalare**.

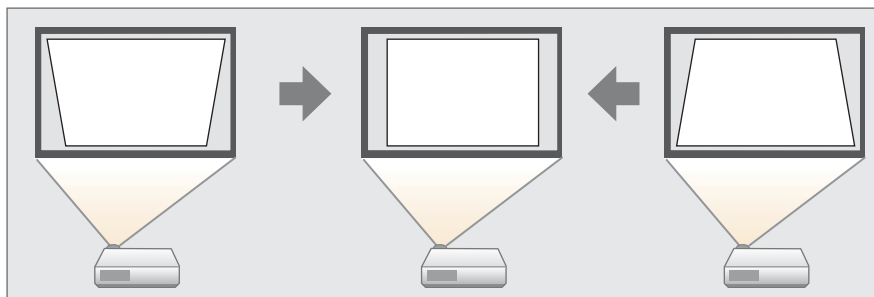
Pentru SO Mac

- 1 Deschideți folderul **Applications**, faceți dublu clic pe **USB Display** și apoi pe **Instrument**.
- 2 Executați **Programul de dezinstalare USB Display**.

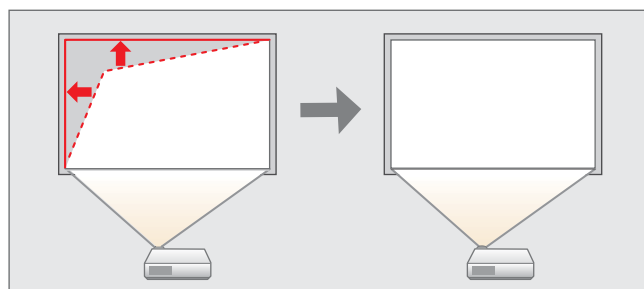
Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Puteți corecta distorsiunile trapezoidale utilizând una din următoarele metode.

- Corectarea automată (Corecție auto T.vert)
Corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale.
- Corectarea manuală (Corecție T-H/V manuală)
Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.



- Corectarea manuală (Quick Corner)
Corecți manual cele patru colțuri în mod independent.



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

Corectarea automată (Corecție auto T.vert)

Când proiectorul detectează mișcare, de exemplu când este instalat, mutat sau înclinat, corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale. Această funcție este denumită Corecție auto T.vert.

Când proiectorul rămâne nemișcat timp de aproximativ două secunde după ce detectează o mișcare, afișează un ecran de reglare și apoi corectează automat imaginea proiectată.

Următoarele condiții sunt necesare pentru a corecta imaginea proiectată utilizând Corecție auto T.vert.

Unghi de corecție: aprox. 30° sus sau jos



- Funcția Corecție auto T.vert funcționează numai când opțiunea **Proiecție** este setată la **Față** în meniul Configurare.
 - ☛ **Extins - Proiecție p.78**
- Dacă nu doriți să utilizați Corecție auto T.vert, setați **Corecție auto T.vert** la **Oprit**.
 - ☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Corecție auto T.vert p.76.**

Corectarea manuală (Corecție T-H/V manuală)

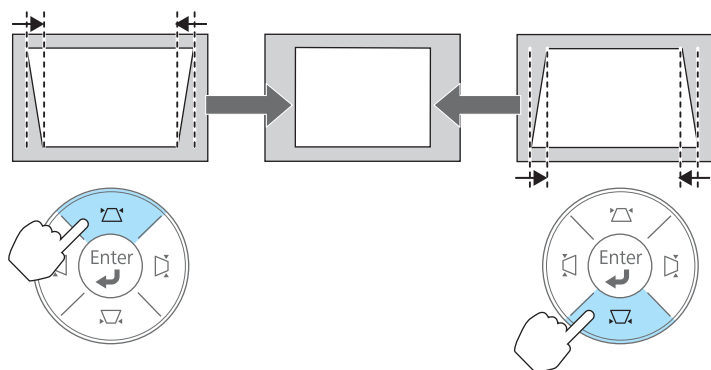
Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent. Corecția T-H/V este ideală pentru reglarea fină a distorsiunilor trapezoidale.

Următoarele condiții sunt necesare pentru a corecta imaginea proiectată utilizând Trapez automat H/V.

Unghiul de corecție: aprox. 30° dreapta și stânga/aprox. 30° sus și jos

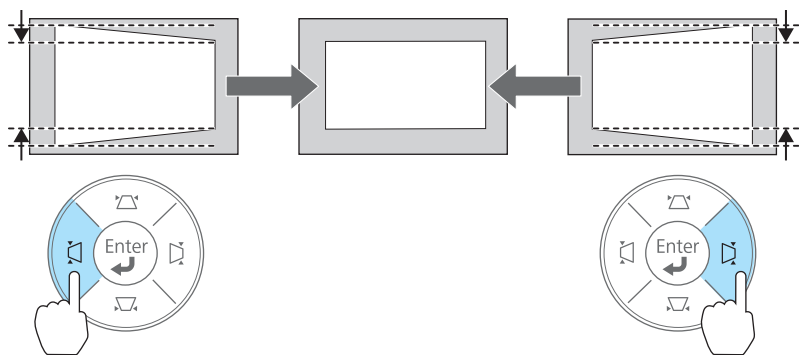
Corectarea distorsiunilor trapezoidale pe verticală

Apăsăți pe butoanele [][] de pe panoul de control.



Corectarea distorsiunilor trapezoidale pe orizontală

Apăsați pe butoanele de pe panoul de control.



Puteți seta funcția Corecție T-H/V manuală din meniul Configurare.

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.76](#)

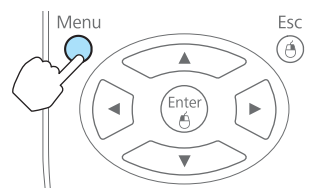
Corectarea manuală (Quick Corner)

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

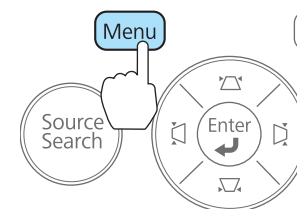
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.71](#)

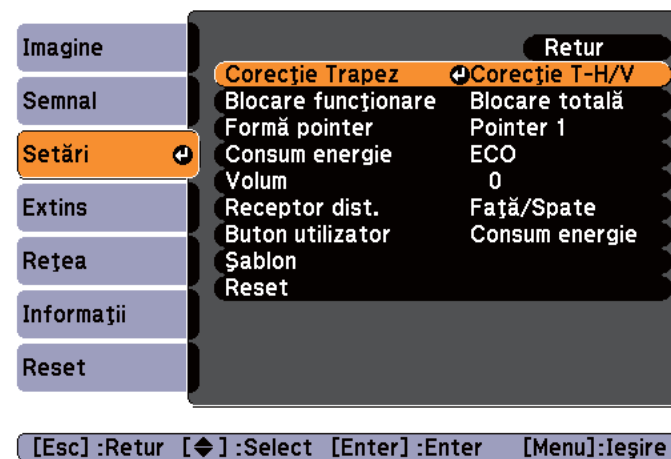
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



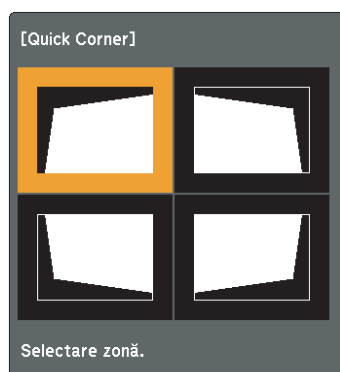
2 Selectați **Corecție Trapez** din **Setări**.



3 Selectați **Quick Corner** și apoi apăsați pe butonul [Enter].

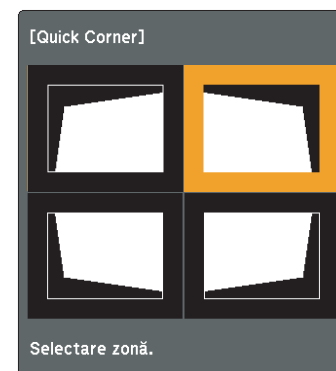


[Esc]:Retur [◆]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Ieșire



[◆/◆]:Select
[Enter]:Enter
[Esc]:Return (apăsați timp de 2 secunde pentru a face reset/comutare)

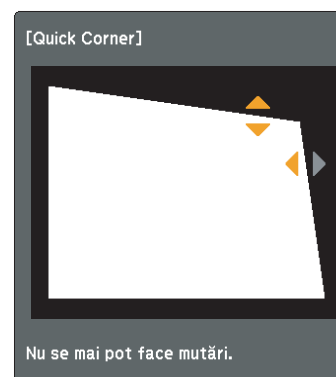
- 4** Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe panoul de control, selectați colțul de corectat și apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 5** Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe panoul de control, corectați poziția colțului.









La apăsarea butonului [Enter], se afișează ecranul prezentat la pasul 4.

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



- 6** Repetați pașii 4 și 5, după caz, pentru a regla restul colțurilor.

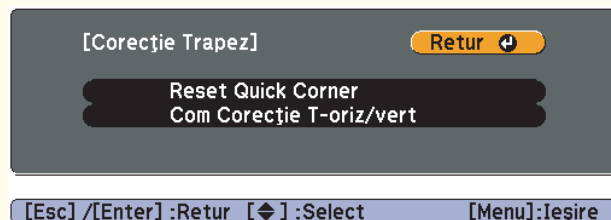
7 Când ați terminat, apăsați butonul [Esc] pentru a ieși din meniul de corectare.

Deoarece **Corecție Trapez** s-a modificat în **Quick Corner**, ecranul de selecție a colțurilor de la pasul 3 se afișează când apăsați pe butoanele , ,  și  de pe panoul de control data următoare. Modificați **Corecție Trapez** în **Corecție T-H/V** dacă doriți să executați corecția pe orizontală și pe verticală utilizând butoanele , ,  și  de pe panoul de control.

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.76](#)



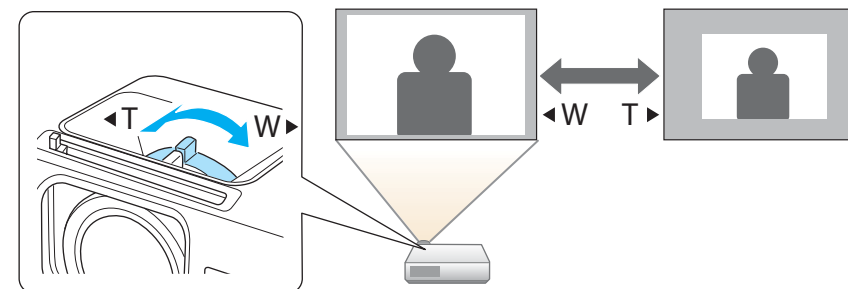
Dacă butonul [Esc] este apăsat timp de aproximativ două secunde în timpul corectării cu Quick Corner, se va afișa următorul ecran.



Reset Quick Corner: Resetează rezultatul corecturilor cu Quick Corner.

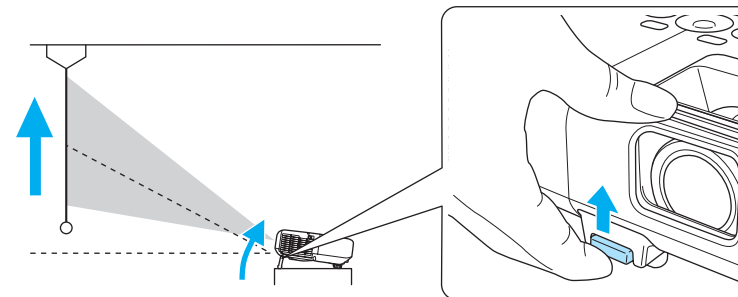
Com Corecție T-oriz/vert: Comută metoda de corectare la **Corecție T-H/V**.

☛ "Meniul Setări" [p.76](#)



Ajustarea poziției imaginii

Apăsați pe maneta piciorului pentru a extinde și a retrage piciorul din față. Puteți ajusta poziția imaginii prin înclinarea proiecteurului cu până la 16 grade.



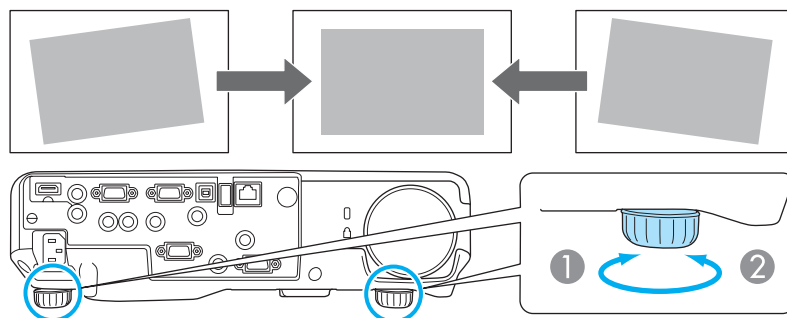
Cu cât unghiul de înclinare este mai mare, cu atât este mai dificil de focalizat. Instalați proiectorul în așa fel încât să necesită numai o înclinare la un unghi mic.

Ajustarea dimensiunii imaginii

Rotiți inelul de zoom pentru a ajusta dimensiunea imaginii proiectate.

Ajustarea înclinării orizontale

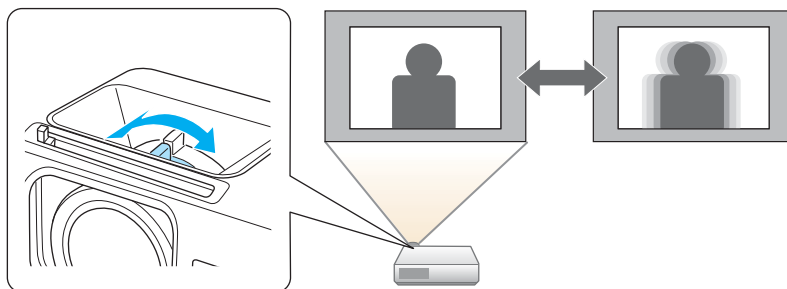
Extindeți și retrageți piciorul din spate pentru a ajusta înclinarea orizontală a proiecteurului.



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

Corectarea focalizării

Puteți regla focalizarea utilizând inelul de focalizare.



Ajustarea volumului

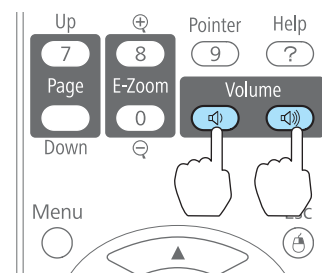
Puteți ajusta volumul utilizând una din următoarele metode.

- Apăsați pe butonul [Volume] de pe panoul de control sau de pe telecomandă pentru a ajusta volumul.

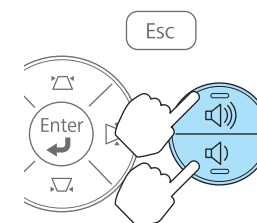
[<>] Reduce volumul.

[>] Crește volumul.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



- Ajustați volumul din meniul Configurare.

☛ Setări - Volum [p.76](#)



Atenție

Nu porniți proiectorul cu volumul ridicat.

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

Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)

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

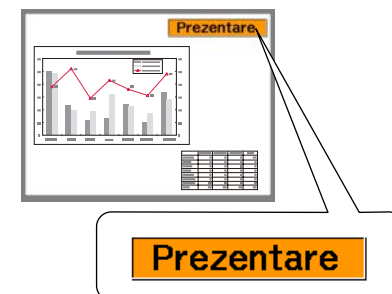
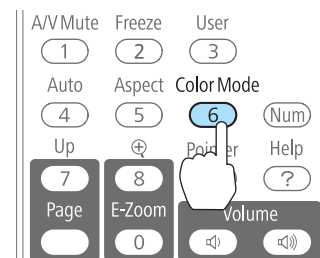
Mod	Aplicație
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
Prezentare	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
Teatru	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
Foto*1	Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante.
Sporturi*2	Ideal pentru a urmări programele TV într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt strălucitoare și pline de viață.
sRGB	Este ideal pentru imaginile care respectă standardul de culoare <u>sRGB</u> ▶▶.
Panou negru	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.
Tablă albă	Ideal pentru realizarea prezentărilor pe un panou alb.

*1 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este RGB sau când sursa este USB Display, USB sau LAN.

*2 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este video pe componente sau când sursa este Video.

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

Telecomanda



Puteți seta Mod culoare din meniul Configurare.

🖱️ **Imagine - Mod culoare** [p.73](#)

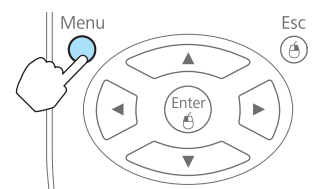
Setarea Diafragmă automată

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

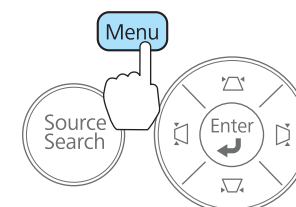
1 Apăsați pe butonul [Menu].

🖱️ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.71](#)

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



2 Selectați **Diafragmă automată** din **Imagine**.



3 Selectați **Pornit**.

Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare.

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



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

Modificarea formatului imaginii proiectate

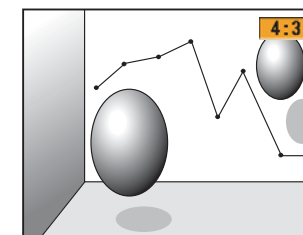
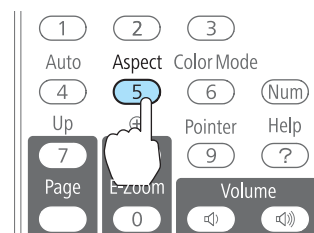
Puteți modifica opțiunea **Format imagine** pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare.

Modurile de aspect disponibile diferă în funcție de semnalul de imagine proiectat în prezent.

Metodele de modificare

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

Telecomanda



Puteți seta formatul de imagine din meniul Configurare.

Semnal - Aspect [p.74](#)

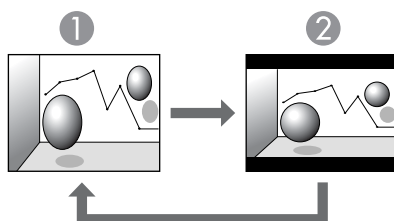
Modificarea modului de aspect

Proiecția imaginilor de la un echipament video

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect] de pe telecomandă, modul de aspect se modifică în ordinea **4:3** și **16:9**.

Când se transmite un semnal de 720p/1080i și modul de aspect este setat la **4:3**, se aplică un zoom de 4:3 (se reduc marginile din stânga și din dreapta ale imaginii).

Exemplu: intrare semnal 720p (rezoluție: 1280x720, format imagine: 16:9)

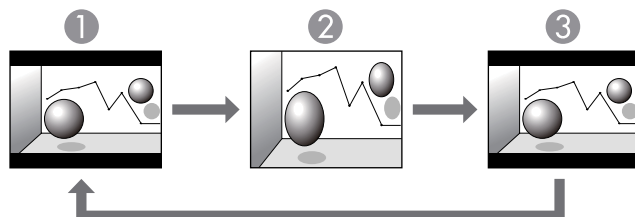


- ① 4:3
- ② 16:9

Proiecția imaginilor de la un port HDMI

De fiecare dată când se apasă pe butonul Aspect de pe telecomandă, modul de aspect se modifică în ordinea **Auto**, **4:3** și **16:9**.

Exemplu: intrare semnal 1080p (rezoluție: 1920x1080, format imagine: 16:9)

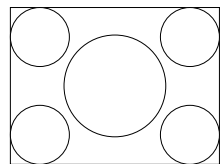
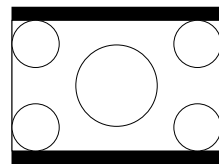
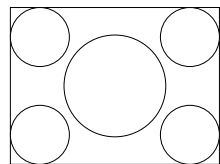
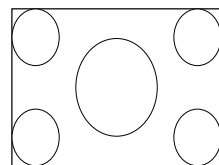
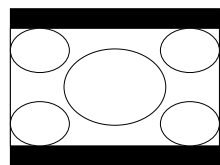
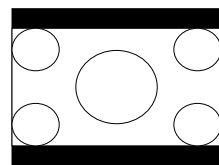


- ① Auto
- ② 4:3
- ③ 16:9

Proiecția imaginilor de pe un calculator

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect] de pe telecomandă, modul de aspect se modifică în ordinea **Normal**, **4:3** și **16:9**.

În continuare sunt prezentate exemple de proiecție pentru fiecare mod de aspect.

Modul As- pect	Semnal intrare	
	XGA 1024X768 (4:3)	WXGA 1280X800 (16:10)
Normal		
4:3		
16:9		



Dacă lipsesc porțiuni din imagine, setați setarea **Rezoluție** la **Lat** sau **Normal** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunea panoului calculatorului.

☛ **Semnal - Rezoluție** [p.74](#)







Funcții utile

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

Proiectarea fără calculator (Rulare diap.)

Prin conectarea unui dispozitiv de stocare USB, cum ar fi un dispozitiv de memorie USB sau un hard disk USB, la proiector, puteți proiecta fișierele stocate pe dispozitiv fără a utiliza calculatorul. Această funcție se numește Rulare diap.



- Este posibil ca dispozitivele de stocare USB care dispun de funcții de securitate să nu poată fi utilizate.
- Nu puteți corecta distorsiunile trapezoidale în timp ce proiectați o Rulare diap., chiar dacă apăsați pe butoanele , ,  și  de pe panoul de control.

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

fișier	Tip fișier (extensie)	Note
Imagine	.jpg	Următoarele formate de fișiere nu pot fi proiectate. - Formatele cu model de culoare CMYK - Formatele progresive - Imagini cu o rezoluție mai mare de 8192x8192 Datorită anumitor caracteristici ale fișierelor JPEG, este posibil ca imaginile proiectate să nu fie clare, dacă rata de compresie este prea mare.
	.bmp	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800. • Nu se pot proiecta fișiere GIF animate.

fișier	Tip fișier (extensie)	Note
	.png	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800.



- Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard diskul.
- Proiectorul nu acceptă anumite sisteme de fișiere, de aceea, utilizați fișiere media care au fost formate în Windows.
- Formatați fișierele media în sistem FAT16/32.

Exemple de Rulare diap.

Proiectarea imaginilor stocate pe dispozitive de stocare USB



☛ "Proiectarea imaginii selectate" [p.45](#)

☛ "Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)" [p.46](#)

Metode de operare pentru Rulare diap.

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

Începerea expunerii de diapozitive





- 1 Modificați sursa la USB.
☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.30

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

☛ "Conectarea dispozitivelor USB" p.24

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

- Fișierele JPEG sunt afișate ca miniaturi (informațiile din fișiere sunt afișate sub formă de imagini de dimensiuni mici).
- Celelalte fișiere și directoare sunt afișate ca pictograme așa cum se arată în următorul tabel.

Picto-gramă	Fișier	Picto-gramă	Fișier
	Fișiere JPEG*		Fișiere BMP
	Fișiere GIF		Fișiere PNG

* Dacă nu se poate afișa ca miniatură, se va afișa ca pictogramă.



- 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 USB din comerț să nu fie compatibile cu proiectorul.
- Dacă se afișează următorul ecran (ecranul Selectare unitate), apăsați pe butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a selecta unitatea pe care doriți să o utilizați, iar apoi apăsați pe butonul [Enter].



- Pentru a afișa ecranul Selectare unitate, poziționați cursorul pe **Selectare unitate** în partea superioară a ecranului listei de fișiere, iar apoi apăsați pe butonul [Enter].

Proiectarea imaginilor

1

Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a selecta fișierul sau folderul pe care doriți să îl proiectați.



Dacă nu se afișează toate fișierele și folderele pe ecranul curent, apăsați pe butonul [Down] de pe telecomandă sau poziționați cursorul pe **Pagina următoare** în partea inferioară a ecranului și apăsați pe butonul [Enter].

Pentru a reveni la ecranul anterior, apăsați pe butonul [Up] de pe telecomandă sau poziționați cursorul pe **Pag. anterioară** din partea superioară a ecranului și apăsați pe butonul [Enter].

2 Apăsați butonul [Enter].

Este afișată imaginea selectată.

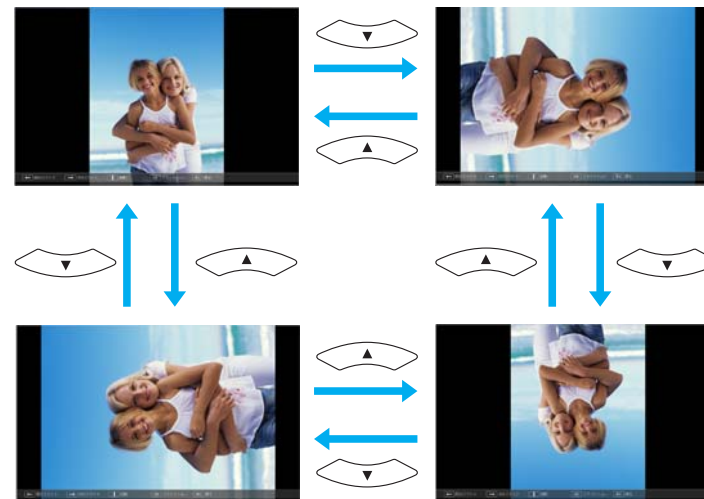
Când este selectat un director, sunt afișate fișierele din directorul selectat. Pentru a reveni la ecranul anterior, poziționați cursorul pe **Revenire sus** și apăsați pe butonul [Enter].

Rotirea imaginilor

Puteți roti imaginile redade în incremente de câte 90°. Funcția de rotire este disponibilă și în timpul unei Rulare diap.

1 Redați imagini sau executați Rulare diap.

2 În timpul proiecției, apăsați pe butonul [▲] sau [▼].



Oprirea expunerii de diapozitive

Pentru a închide Rulare diap., deconectați dispozitivul USB de la portul USB de pe proiector. Pentru aparatele foto digitale, hard discuri, șamd, închideți dispozitivul și apoi deconectați-l.

Proiectarea imaginii selectate

Atenție

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

1 Începerea Rulare diap.

Este afișat ecranul cu lista fișierelor.

☛ "Începerea expunerii de diapozitive" p.44

- 2** Apăsați pe butoanele [↶], [↷], [⏮] și [⏭] pentru a selecta fișierul imagine pe care doriți să îl proiectați.



- 3** Apăsați butonul [Enter].
Imaginea se afișează.



Apăsați pe butoanele [⏮] și [⏭] pentru a trece la fișierul imagine următor sau anterior.

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

Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (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 modifica fișierele automat atunci când executați o Rulare diap., setați **Timp modificare ecran** din meniul **Opțiuni** al Rulare diap. pe orice mod în afară de **Nu**. Setarea implicită este de 3 secunde.

☛ "Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap." [p.47](#)

- 1** Începerea Rulare diap.
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.
☛ "Începerea expunerii de diapozitive" [p.44](#)
- 2** Utilizați butoanele [↶], [↷], [⏮] și [⏭] pentru a poziționa cursorul pe folderul respectiv pentru Rulare diap. pe care doriți să o executați și apăsați pe butonul [Enter].
- 3** Selectați funcția **Rulare diap.** din partea inferioară dreapta a ecranului listei de fișiere și apoi apăsați pe 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 **Redare continuă** la **Pornit** în

fereastra Opțiune, proiecția pornește din nou de la început după redarea ultimului fișier.

☛ "Setări de afișare pentru fișiere de imagine si setări de operare pentru Rulare diap." [p.47](#)

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 ecranul Opțiune este setată la **Nu**, fișierele nu se vor modifica automat atunci când selectați Expunere diapozitive. Apăsați pe butonul [▶], pe butonul [Enter] sau pe butonul [Down] de pe telecomandă pentru a continua la fișierul următor.

Puteți utiliza următoarele funcții când proiectați un fișier imagine cu funcția Expunere diapozitive.

- Freeze
 - ☛ "Înghețarea imaginii (Freeze)" [p.49](#)
- A/V Mut
 - ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" [p.48](#)
- E-Zoom
 - ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.50](#)

Setări de afișare pentru fișiere de imagine si setări de operare pentru Rulare diap.

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

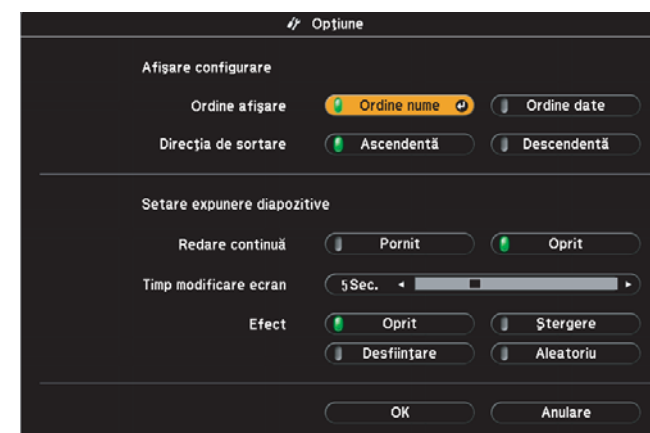
- 1 Apăsați pe butoanele [◀] [▶] [◀] [▶] pentru a poziționa cursorul pe folderul în care doriți să setați condițiile de afișare și

apăsați pe butonul [Esc]. Selectați **Opțiune** din submeniul afișat și apoi apăsați pe butonul [Enter].

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

Activați setările poziționând cursorul pe elementul țintă și apăsând butonul [Enter].

Următorul tabel arată detaliile pentru fiecare element.



Ordine afișare	Puteți selecta să afișați fișierele fie după Ordine nume , fie după Ordine date .
Direcția de sortare	Puteți selecta să sortați fișierele în ordine Ascendentă sau Descendentă .
Redare continuă	Puteți seta să repetați Rulare diap.
Timp modificare ecran	Puteți seta durata de afișare a unui fișier individual în Expunere diapozitive. Puteți seta o durată între Nu (0) și 60 de Secunde. Atunci când se setează Nu , este dezactivată funcția de redare automată.
Efect	Puteți seta efectele pentru ecran la schimbarea diapozitivelor.

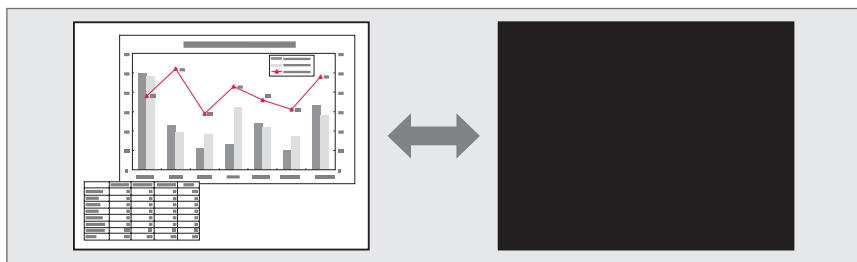
- 3** Când ați finalizat efectuarea setărilor, utilizați butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] pentru a poziționa cursorul pe **OK** și apăsați pe [Enter].

Sunt aplicate setările.

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

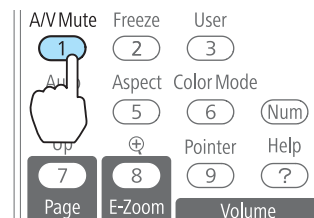
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)

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

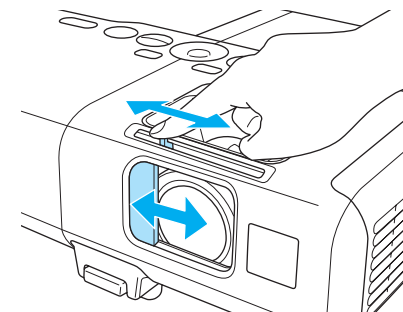


De fiecare dată când apăsați pe butonul [A/V Mute] sau când deschideți/închideți capacul obiectivului, funcția A/V Mute se activează sau se dezactivează.

Telecomanda



Proiector



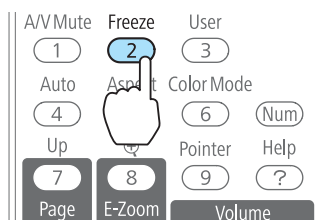
- Dacă utilizați această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul continuă să fie redade de către sursă și nu puteți reveni la punctul în care funcția A/V Mute s-a activat.
- Microfonul audio este, de asemenea, o ieșire atunci când funcția A/V Mute este activată.
- Puteți selecta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] în meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Ecran - A/V Mute [p.78](#)
- În cazul în care cursorul A/V mute este închis sau dacă nu efectuați nicio acțiune timp de aproximativ 30 de minute, este activată opțiunea Timp acop. lentilă și aparatul este închis automat. Dacă nu doriți să activați Timp acop. lentilă, setați **Timp acop. lentilă la Oprit**.
 - ☛ Extins - Funcționare - Timp acop. lentilă [p.78](#)
- Becul este în continuare aprins în modul A/V Mute, astfel numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

Înghețarea imaginii (Freeze)

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

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

Telecomanda



- Semnalul audio nu se oprește.
- 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 se apasă butonul [Freeze] în timp ce se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, meniul sau ecranul Ajutor se închide.
- Freeze funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

Funcția indicator (Pointer)

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

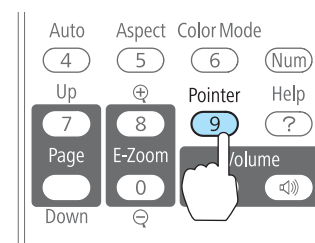


1

Afișați Pointer-ul.

De fiecare dată când apăsați pe butonul [Pointer], indicatorul apare sau dispare.

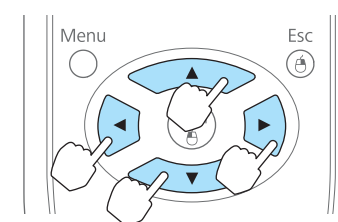
Telecomanda



2

Deplasați pictograma Pointer (↗).


Telecomanda



Când se apasă împreună cu butoanele adiacente [↖], [↗], [↘] și [↙], indicatorul se poate deplasa pe diagonală.

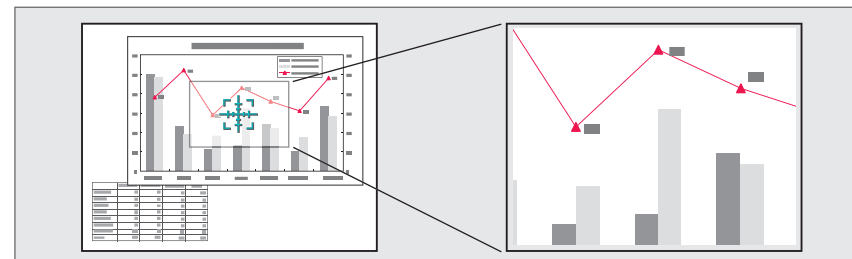


Puteți selecta forma pictogramei pointerului din meniul Configurare.


 **Setări - Formă pointer** [p.76](#)

Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)

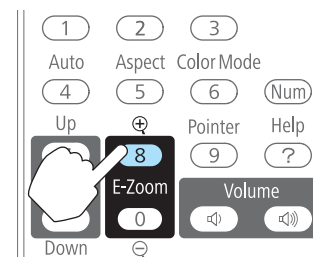
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



1 Porniți E-Zoom.

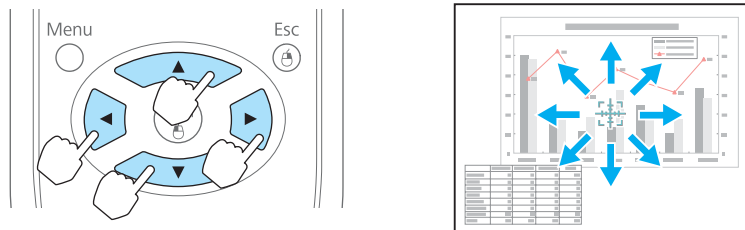
Apăsați pe butonul [⊕] pentru a afișa Crucea ().

Telecomanda



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

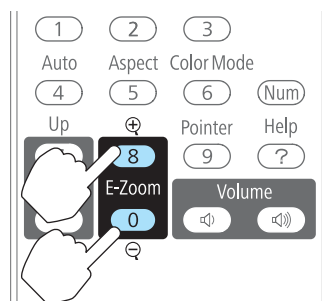
Telecomanda



Când se apasă împreună cu butoanele adiacente [⬆], [⬇], [⬅] și [➡], indicatorul se poate deplasa pe diagonală.

3 Mărirea.

Telecomanda



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

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

Butonul [Esc]: Revocă funcția E-Zoom.



- Raportul de mărire este afișat pe ecran. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori în 25 de pași progresivi.
- În timpul proiecției mărite, apăsați pe butoanele [⬆], [⬇], [⬅] și [➡] pentru a derula imaginea.

Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)

Puteți controla pointerul mouse-ului calculatorului de la telecomanda proiectorului. Această funcție se numește Mouse fără fir.

Următoarele sisteme de operare sunt compatibile cu funcția Mouse fără fir.

	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

* Este posibil să nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir sub anumite versiuni ale sistemelor de operare.

Utilizați următoarea procedură pentru a activa funcția Mouse fără fir.

1 Conectați proiectorul la un calculator utilizând unul dintre următoarele cabluri.

- Un cablu de calculator sau un cablu HDMI disponibil în comerț
- Un cablu USB disponibil în comerț
- ☛ "Conectarea unui calculator" [p.21](#)

2 Schimbați sursa la una dintre sursele de mai jos.

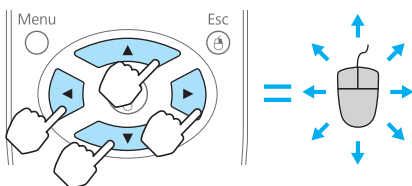
- Calculator 1
- Calculator 2
- HDMI
- ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.30](#)

3 Setări USB Type B la Mouse fără fir.

Extins - Mouse fără fir p.78

După setare, pointerul mouse-ului poate fi controlat după cum urmează.

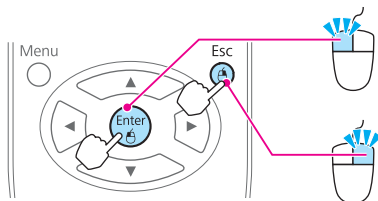
Deplasarea cursorului mausului



Butoanele [Up] [Down] [Left] [Right]:

Mută indicatorul mouse-ului.

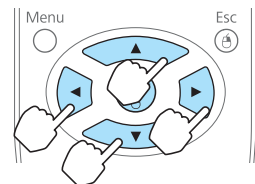
Clicuri cu mausul



Butonul [Enter]: Clic stânga. Apăsați rapid de două ori pentru dublu clic.

Butonul [Esc]: Clic dreapta.

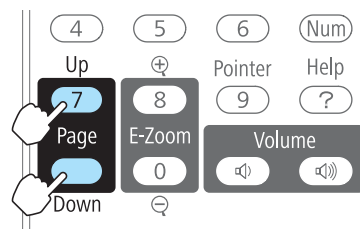
Glisare și fixare



În timp ce țineți apăsat butonul [Enter], apăsați pe butoanele [Up], [Down], [Left] și [Right].

Eliberați butonul [Enter] pentru a fixa obiectul deplasat în locul dorit.

Cu o pagină mai sus/jos



Butonul [Up]: Mută la pagina anterioară.

Butonul [Down]: Mută la pagina următoare.



- Când se apasă împreună cu butoanele adiacente [Up], [Down], [Left] și [Right], indicatorul se poate deplasa pe diagonală.
- Dacă butoanele mausului sunt definite invers pe calculator, funcționarea butoanelor de la telecomandă va fi și ea inversată.
- Funcția Mouse fără fir nu se poate utiliza în timp ce următoarele funcții sunt utilizate.
 - În timp ce se afișează meniul Configurare
 - În timp ce se afișează un meniu de ajutor
 - În timp ce este utilizată funcția E-Zoom
 - În timp ce se efectuează captura unei sigle a utilizatorului
 - În timp ce este utilizată o funcție cursor
 - În timp ce se reglează volumul sunetului
 - În timp ce USB Display funcționează
 - Când se afișează un model de test
 - În timp ce este setat Mod culoare
 - În timp ce este afișat numele Mod culoare
 - În timp ce este afișată denumirea sursei
 - În timp ce este comutată sursa de intrare
 - În timp ce se afișează Difuzare mesaj (numai pentru EB-93)
 - În timp ce se afișează șabloane

Salvarea unui logo utilizator

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

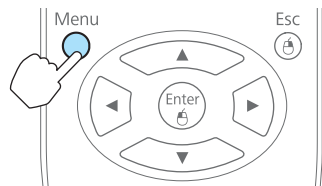


După salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.

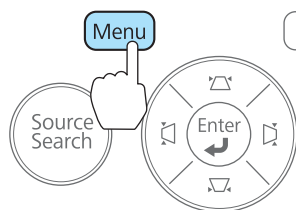
- 1 Proiectați imaginea pe care doriți să o salvați ca logo de utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.71](#)

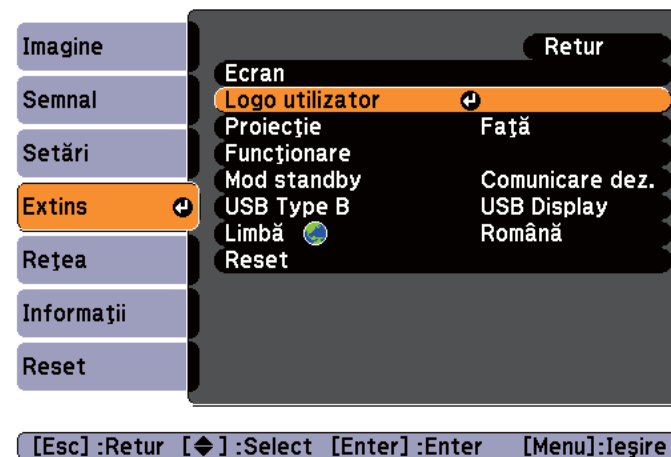
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



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



- 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**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.56](#)

- Dacă selectați **Logo utilizator** în timp ce efectuați comenzile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Reglare zoom, funcția respectivă este anulată.

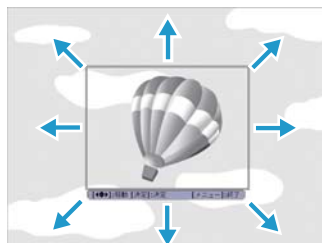
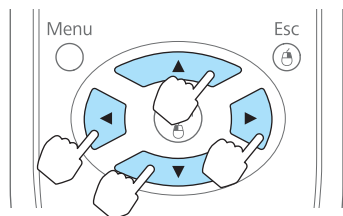
- 3 Când se afișează mesajul "Alegeți această imagine ca Logo utilizator?", selectați **Da**.



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

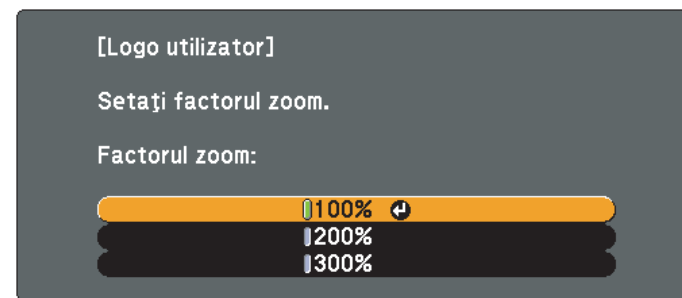
Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

- 5** Când apăsați pe butonul [Enter] și se afișează mesajul "Selectați această imagine?", selectați **Da**.

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



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

- 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."



- În momentul salvării logo-ului utilizator, vechiul logo utilizator va fi șters.
- Salvarea durează ceva timp. Nu utilizați proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce se salvează, deoarece pot apărea defecțiuni.

Salvare șablon utilizator

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

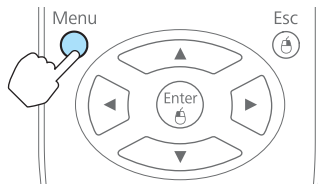


În momentul salvării Șablon utilizator, vechiul Șablon utilizator va fi șters.

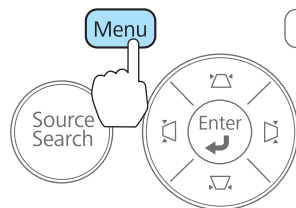
- 1 Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați drept Șablon utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.71

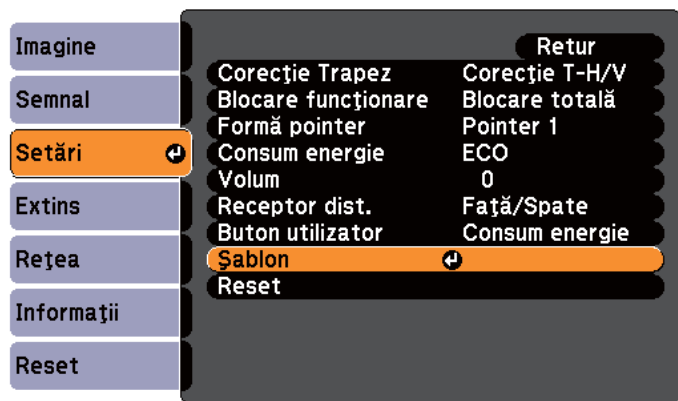
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă

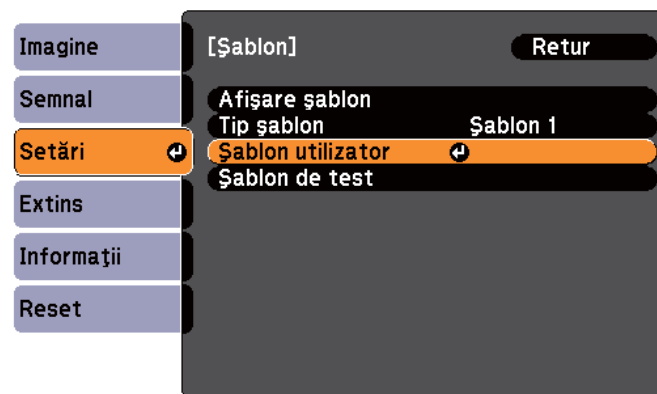


- 2 Selectați **Șablon** din **Setări**.



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

- 3 Selectați **Șablon utilizator**.



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



Dacă opțiunea **Șablon utilizator** este selectată când folosiți funcțiile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Zoom, funcția folosită în acel moment este anulată.

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

- 5 Când apăsați pe butonul [Enter], se afișează mesajul "Salvați această imagine ca Șablon utilizator?". Apoi, selectați **Da**.
Imaginea este salvată. După ce imaginea a fost salvată, se afișează mesajul "Definirea parametrului Șablon utilizator s-a terminat."



- După salvarea unui Șablon utilizator, nu se mai poate reveni la setările din fabrică.
- Salvarea unui Șablon utilizator durează ceva timp. Nu utilizați proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce se salvează, deoarece pot apărea defecțiuni.

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.
☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.58](#)
- Blocare antifurt
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.
☛ "Blocare antifurt" [p.59](#)

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)

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

Tipuri de Protejat de parolă

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

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

• Protej.logo utilizator

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

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setarea opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** sau **A/V Mute** din meniul **Ecran**
☛ **Extins - Ecran** [p.78](#)

• Protecție rețea (numai pentru EB-93)

Când **Protecție rețea** se setează la **Pornit**, modificarea setărilor pentru **Rețea** este interzisă.

☛ "Meniul Rețea (numai pentru EB-93)" [p.79](#)

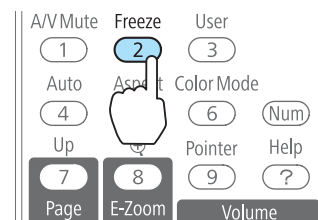
Setarea funcției Protejat de parolă

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

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

Se afișează meniul de setare Protejat de parolă.

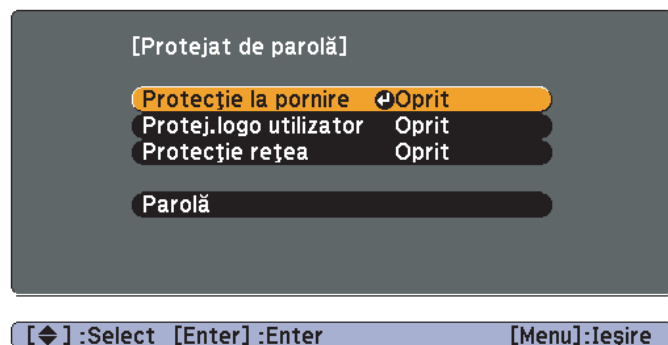
Telecomanda





- Dacă funcția Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.
Dacă parola este introdusă corect, se afișează meniul de setare Protejat de parolă.
- ☞ "Introducerea parolei" p.57
- După definirea parolei, lipiți eticheta cu mesajul într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat.

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



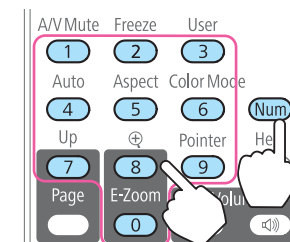
- 3** Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [Enter].
Apăsați pe butonul [Esc], ecranul afișat în pasul 2 se afișează din nou.

- 4** Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (2) Atunci când se afișează mesajul "Schimbați parola?", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [Enter]. Parola implicită este setată la valoarea "0000". Schimbați această parolă cu parola dorită. Dacă selectați **Nu**, ecranul afișat la pasul 2 va fi afișat din nou.

- (3) În timp ce țineți apăsat butonul [Num], introduceți un număr format din patru cifre utilizând butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca "* * * *". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

Telecomanda

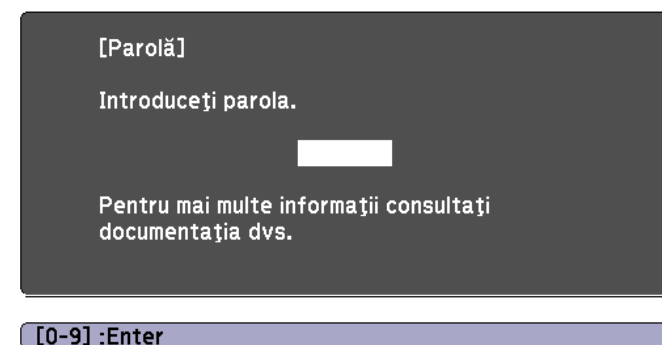


- (4) Reintroduceți parola.
Este afișat mesajul "Parolă acceptată."
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

Introducerea parolei

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

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



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

Atenție

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

Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)

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

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

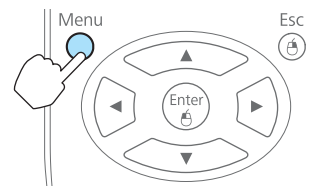
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele în timpul proiecției, sau la școli unde doriți să

limitați utilizarea butoanelor. Proiectorul poate fi operat folosind telecomanda.

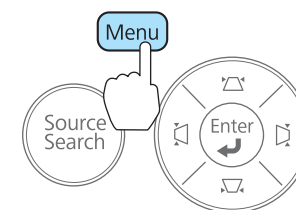
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.71](#)

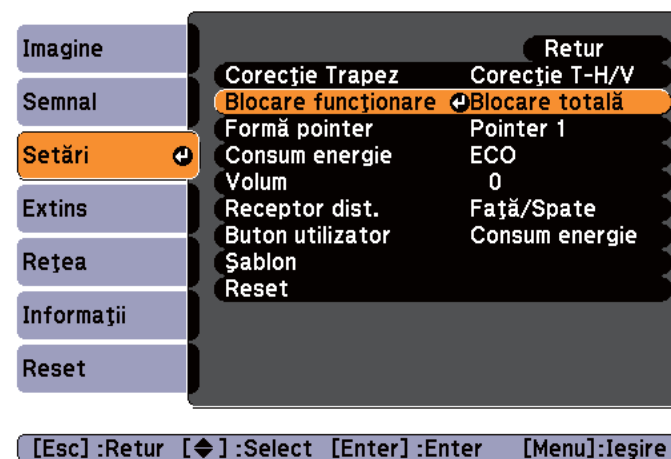
Folosind telecomanda



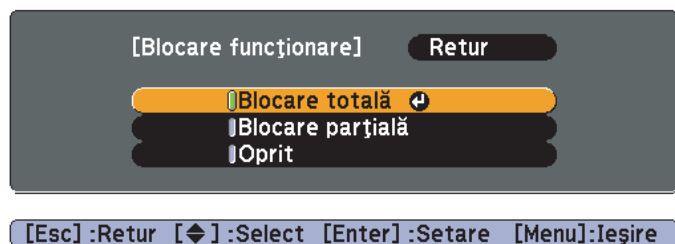
Folosind panoul de comandă



2 Selectați **Blocare funcționare** din meniul **Setări**.



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



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



Puteți debloca panoul de comandă prin una din următoarele metode.

- Selectați **Oprit** din **Blocare funcționare**.
☛ **Setări - Blocare funcționare p.76**
- Apăsați și țineți apăsat butonul [Enter] de pe panoul de control pentru aproximativ șapte secunde, se afișează un mesaj și panoul se deblochează.

Blocare antifurt

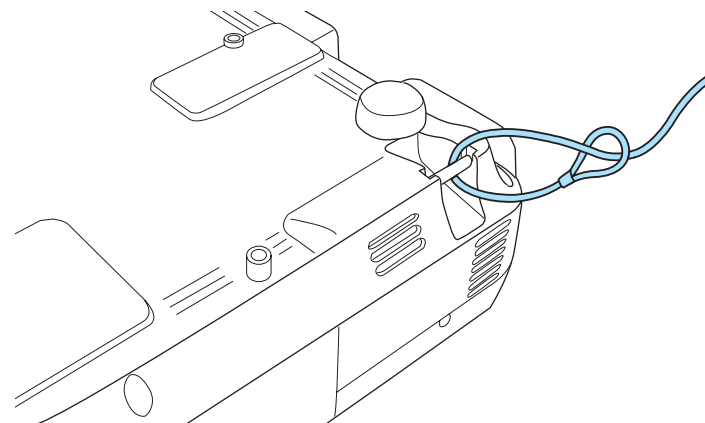
Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate.

- Slot de securitate
Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington.
Consultați secțiunea următoare pentru mai multe detalii despre sistemul Microsaver Security System.
☛ <http://www.kensington.com/>
- Punct de instalare a cablului de securitate
Puteți introduce un fir de blocare din comerț prin punctul de instalare pentru a securiza proiectorul de un birou sau de un stâlp.

Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare prin punctul de instalare.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.



Despre EasyMP Monitor (numai pentru EB-93)

EasyMP Monitor vă permite să efectuați mai multe activități, cum ar fi să verificați starea mai multor proiectoare Epson conectate la o rețea de la monitorul unui computer și să controlați proiectoarele de pe computer.

Puteți descărca software-ul EasyMP Monitor de pe următorul site Web.

<http://www.epson.com>

În continuare, veți găsi descrieri succinte ale funcțiilor de monitorizare și control pe care le puteți efectua utilizând EasyMP Monitor.

- **Înregistrarea proiectoarelor pentru monitorizare și control**

Puteți căuta automat proiectoare din rețea și puteți selecta proiectoarele pe care doriți să le înregistrați din rândul proiectoarelor detectate.

Puteți înregistra proiectoarele țintă introducând adresele IP ale acestora.

- **De asemenea, proiectoarele înregistrate pot fi încadrate în grupuri pentru a putea fi monitorizate și controlate în grupuri.**

- **Monitorizarea stării proiectoarelor înregistrate**

Puteți verifica starea alimentării (PORNIT/OPRIT) proiectoarelor și problemele sau avertismentele care necesită atenție utilizând pictogramele. Puteți să selectați grupuri de proiectoare sau un singur proiector, apoi să verificați numărul total de ore de funcționare a lămpii sau informații precum surse de intrare, probleme și avertismente pentru proiectoare.

- **Controlarea proiectoarelor înregistrate**

Puteți selecta proiectoare în grupuri sau ca proiectoare unice, apoi puteți efectua operații pentru proiectoarele selectate, de exemplu să le porniți și să le opriți și să schimbați sursele de intrare.

Puteți utiliza funcțiile Control web pentru a schimba setările din meniul Configurare al proiectorului.

Dacă efectuați periodic anumite acțiuni de control la anumite ore sau în anumite zile, puteți utiliza Setări timp pentru a înregistra setările temporale.

- **Setările Notificare poștă**

Puteți seta adrese de e-mail către care să se trimită notificări dacă un proiector înregistrat se află într-o stare care necesită atenție, cum ar fi o problemă.

- **Trimiterea de mesaje către proiectoarele înregistrate**

Puteți utiliza insertul Message Broadcasting pentru EasyMP Monitor pentru a trimite fișiere JPEG către proiectoare înregistrate.

Descărcați insertul Difuzare mesaj de pe site-ul Web a cărui adresă este indicată la începutul acestui capitol.

Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web) (numai pentru EB-93)

Utilizând browserul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți să realizați setări și să controlați proiectorul. Această funcție vă permite să executați operații de configurare și control la distanță. În plus, deoarece puteți utiliza tastatura calculatoarelor, introducerea caracterelor necesare pentru configurare se face mai ușor.

Utilizați ca browser Web Microsoft Internet Explorer 6.0 sau o versiune mai recentă. Dacă utilizați un calculator Mac OS, utilizați Safari sau Firefox.



Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți utiliza browserul Web pentru a realiza setări și a executa controale, chiar dacă proiectorul se află în modul standby (când alimentarea este oprită).

☛ **Extins - Mod standby** [p.78](#)

Configurarea proiectorului

În browserul Web, puteți seta elemente care în mod normal se setează în meniul Configurare al proiectorului. Setările se reflectă în meniul Configurare. Există și elemente care pot fi setate numai în browserul Web.

Elemente din meniul Configurare care nu se pot seta prin intermediul browserului Web

- Meniul Setări - Corecție Trapez - Quick Corner
- Meniul Setări - Formă pointer
- Meniul Setări - Șablon
- Meniul Setări - Buton utilizator
- Meniul Extins - Logo utilizator
- Meniul Extins - Limbă
- Meniul Extins - Funcționare - Mod altitudine mare
- Meniul Extins - Funcționare - Timp acop. lentilă
- Meniul Reset - Reset toate și Resetați Durată Lampă

Setările pentru elementele din fiecare meniu sunt identice cu cele din meniul Configurare al proiectorului.

☞ "Meniul Configurare" [p.70](#)

Elemente care pot fi configurate numai cu un browser Web

- Nume comunit. SNMP
- Parolă monitor

Afișarea funcției Ecranul Control Web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa ecranul Control Web.

Realizați setările de rețea pe calculator și pe proiector și setați-le la starea de conectare la rețea.



Dacă browserul Web se configurează pentru conectarea prin intermediul unui server proxy, ecranul Control Web nu se poate afișa. Pentru a afișa Control Web, trebuie să configurați sistemul astfel încât să excludeți posibilitatea conectării printr-un server proxy.

1 Deschideți browserul Web instalat pe calculator.

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

Se afișează ecranul Control Web.

Când se setează opțiunea Parolă control web în meniul Rețea din meniul Configurare al proiectorului, se afișează ecranul de introducere a parolei.

Afișarea ecranului Web Remote

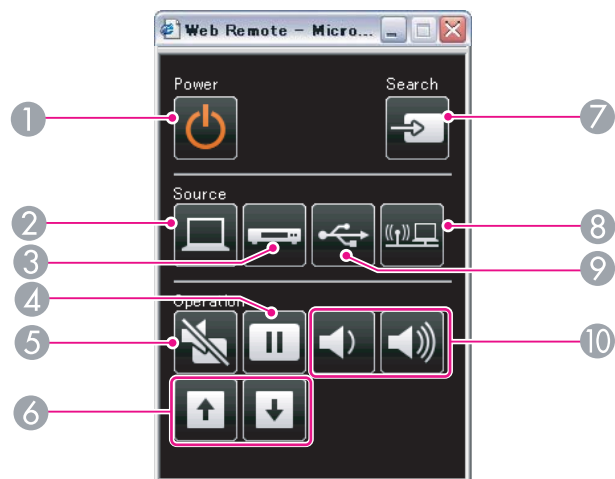
Funcția Web Remote vă permite să executați operații de telecomandă pentru proiector utilizând un browser Web.

1 Afișați ecranul Control Web.

2 Faceți clic pe **Web Remote**.



3 Este afișat ecranul Web Remote.



Nume	Funcție
1 Butonul [Power]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.28
2 Butonul [Computer]	La fiecare apăsare a butonului, semnalul de intrare se comută între imaginile de la porturile Computer1 și Computer2.
3 Butonul [Video]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea se comută între porturile Video, S-Video și HDMI.
4 Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☛ "Înghețarea imaginii (Freeze)" p.49
5 Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.48

Nume	Funcție
6 Butoanele [Page] [Up] [Down]	Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiecție. <ul style="list-style-type: none"> Când se utilizează funcția Mouse fără fir ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.51 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.30 Când se conectează la o rețea <p>Când se proiectează imagini utilizând Expunere diapozitive, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.</p>
7 Butonul [Source Search]	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.29
8 Butonul [LAN]	Realizează schimbare cu imaginea protejată cu EasyMP Network Projection. Când se proiectează utilizând componenta opțională Quick Wireless Connection USB Key, acest buton comută la imaginea respectivă. ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.30
9 Butonul [USB]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB(TypeA) ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.30
10 Butoanele [Volume] [Left] [Right]	[Left] Reduce volumul. [Right] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.38

Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor (numai pentru EB-93)

Când setați Notificare poștă, mesajele de notificare se trimit la adresa de e-mail prestabilită când apare o problemă sau un avertisment privind un proiector. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.

☛ **Rețea - Poștă - Notificare poștă** [p.82](#)



- Se pot înregistra până la trei destinații pentru notificări (adrese), iar mesajele de notificare se pot trimite simultan la toate cele trei destinații.
- Dacă la nivelul unui proiector apare o problemă critică, iar acesta se oprește brusc, este posibil să nu se poată trimite un mesaj pentru a-l notifica pe utilizator cu privire la apariția problemei.
- Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți controla proiectorul chiar dacă se află în modul standby (când alimentarea este oprită).

☛ **Extins - Mod standby** [p.78](#)

Mail de notificare cu privire la o eroare de citire

Când funcția Notificare poștă se setează la Pornit și apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul, se trimite următorul e-mail.

Subiect: EPSON Projector

Rândul 1: Numele proiectorului la care a apărut problema

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

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

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

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal
Proiectorul nu recepționează niciun semnal. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă este pornită alimentarea sursei de semnal.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

Consultați secțiunea următoare pentru a rezolva problemele sau avertismentele.

☛ "Citirea indicatoarelor" [p.89](#)

Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP (numai pentru EB-93)

Prin setarea funcției SNMP la **Pornit** din meniul Configurare, mesajele de notificare se trimit la calculatorul specificat când apare o problemă sau un avertisment. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.

☛ **Rețea - Altele - SNMP** [p.84](#)



- SNMP trebuie administrat de către un administrator de rețea sau de către o persoană familiarizată cu rețeaua.
- Pentru a utiliza funcția SNMP la monitorizarea proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs.
- Pot fi salvate până la două adrese IP de destinație.

Comenzi ESC/VP21

Puteți controla proiectorul de pe un dispozitiv extern utilizând ESC/VP21.

Lista comenzilor

Când comanda de deschidere ON este transmisă proiectorului, acesta se deschide și intră în modul de încălzire. Când proiectorul pornește, un simbol de două puncte „.” (3Ah) se transmite ca răspuns.

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

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

Conținutul principal este prezentat mai jos.

Element			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator 1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	Calculator 2	Auto	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21

Element		Comandă
	Componentă	SOURCE 24
	HDMI	SOURCE 30
	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

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

Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

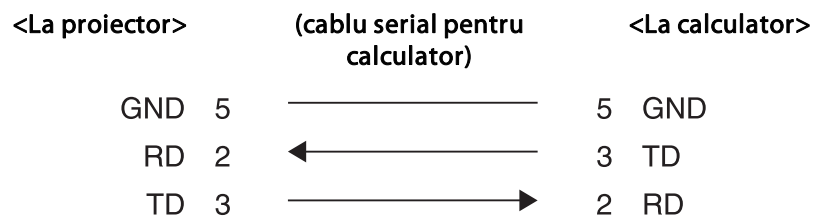
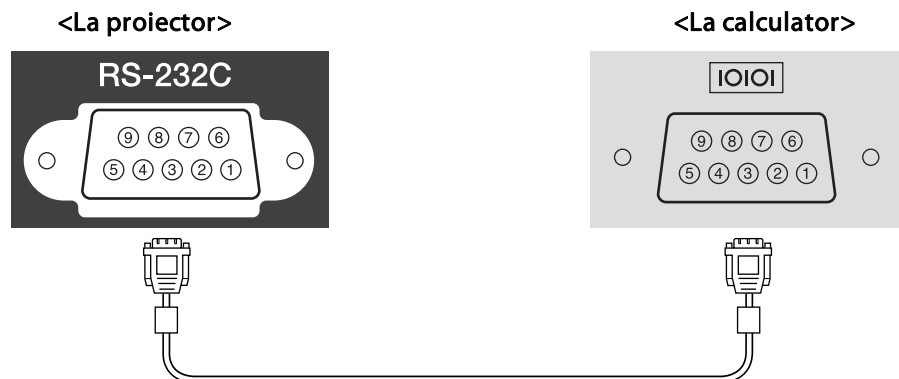
 [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Amplasarea cablurilor

Conexiune serială

- Formă conector: D-Sub 9-pini (tată)

- Nume port intrare proiector: RS-232C



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

Protocol de comunicare

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

Despre PJLink (numai pentru EB-93)

Protocolul PJLink Class1 a fost stabilit de JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) ca un protocol standard pentru controlul proiectoarelor compatibile cu o rețea, ca parte a eforturilor de standardizare a protocoalelor de control al proiectoarelor.

Proiectorul respectă standardul PJLink Class1 stabilit de JBMIA.

Acesta respectă toate comenzile, cu excepția comenzilor următoare definite de PJLink Class1, iar acordul a fost confirmat prin verificarea capacității de adaptare la standardul PJLink.

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

- Comenzi incompatibile

	Funcție	Comandă PJLink
Setări Mute	Setare anulare imagine	AVMT 11
	Setare anulare sunet	AVMT 21

- Denumirile de intrare definite de PJLink și sursele de proiector corespunzătoare

Sursă	Comandă PJLink
Calculator 1	INPT 11
Calculator 2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI	INPT 32
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-93/C2010X/PowerLite 93

Despre Crestron RoomView® (numai pentru EB-93)

Crestron RoomView® este un sistem de control integrat oferit de Crestron®. Acesta poate fi utilizat pentru a monitoriza și a controla mai multe dispozitive conectate la o rețea.

Proiectorul este compatibil cu protocolul de control și, prin urmare, poate fi utilizat într-un sistem bazat pe Crestron RoomView®.

Vizitați site-ul Web Crestron® pentru detalii despre Crestron RoomView®. (Numai ecranele în limba engleză sunt acceptate.)

<http://www.crestron.com>

În continuare, veți găsi o prezentare generală a Crestron RoomView®.

- **Utilizarea de la distanță prin intermediul unui browser Web**
Puteți utiliza un proiector de la calculator, ca și cum ați utiliza o telecomandă.
- **Monitorizarea și controlul cu o aplicație software**
Puteți utiliza Crestron RoomView® Express sau Crestron RoomView® Server Edition oferite de Creston® pentru a monitoriza dispozitivele din sistem, pentru a comunica cu agenții de asistență și pentru a trimite mesaje de urgență. Pentru detalii, consultați următorul site Web.
<http://www.crestron.com/getroomview>

Acest manual descrie modul de efectuare a operațiilor pe calculator utilizând un browser Web.



- Puteți introduce numai caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.
- Nu puteți utiliza următoarele funcții în timp ce utilizați Crestron RoomView®.
 - ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web) (numai pentru EB-93)" [p.60](#)
 - Difuzarea mesajelor (insert EasyMP Monitor)
- Controlul este posibil dacă **Mod standby** este setat la **Comunicare act.**, chiar dacă proiectorul este în standby (când alimentarea este oprită).
 - ☛ **Extins - Mod standby** [p.78](#)

Utilizarea unui proiector de pe calculator

Afișarea ferestrei de operațiuni

Înainte de a efectua orice operații, verificați următoarele aspecte.

- Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea.
- Setati **RoomView** la **Pornit** din meniul **Rețea**.
 - ☛ **Rețea - Altele - RoomView** [p.84](#)

1

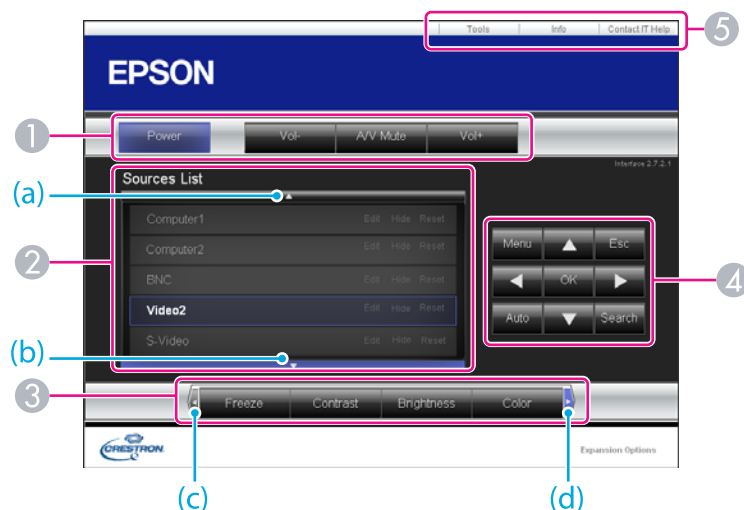
Deschideți browserul Web instalat pe calculator.

2

Introduceți adresa IP a proiectorului în câmpul adresei din browserul Web și apoi apăsați pe tasta Enter de pe tastatură.

Va fi afișată fereastra de operațiuni.

Utilizarea ferestrei de operațiuni



- 1 Când faceți clic pe butoane, puteți efectua următoarele operațiuni.

Buton	Funcție
Power	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului.
Vol-/Vol+	Reglează volumul.
A/V Mute	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☞ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.48

- 2 Comutați la imaginea din sursa de intrare selectată. Pentru a afișa surse de intrare care nu apar în Source List, faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a derula în sus sau în jos. Puteți schimba numele sursei după caz.
- 3 Când faceți clic pe butoane, puteți efectua următoarele operațiuni. Pentru a afișa butoane care nu apar în Source List, faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a derula la stânga sau la dreapta.

Buton	Funcție
Freeze	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☞ "Închegarea imaginii (Freeze)" p.49
Contrast	Reglează diferența dintre zonele luminoase și umbrite din imagini.
Brightness	Reglează luminozitatea imaginilor.
Color	Reglează nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Sharpness	Reglează claritatea imaginii.
Zoom	Faceți clic pe butonul [⊕] pentru a mări imaginea fără a schimba dimensiunea proiecției. Faceți clic pe butonul [⊖] pentru a reduce o imagine care a fost mărită cu butonul [⊕]. Faceți clic pe butoanele [▲], [▼], [◀] sau [▶] pentru a schimba poziția unei imagini mărite. ☞ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.50

- 4 Butoanele [▲], [▼], [◀] sau [▶] au aceleași funcții ca butoanele [↖] [↗] [↘] [↙] de pe telecomandă. Când faceți clic pe celelalte butoane, puteți efectua următoarele operațiuni.

Buton	Funcție
OK	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Enter] de pe telecomandă. ☞ "Telecomandă" p.14
Menu	Afișează și închide meniul Configurare.
Auto	Dacă se face clic la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, se optimizează automat imaginea prin reglarea funcțiilor Urmărire, Sincro. și Poziție.

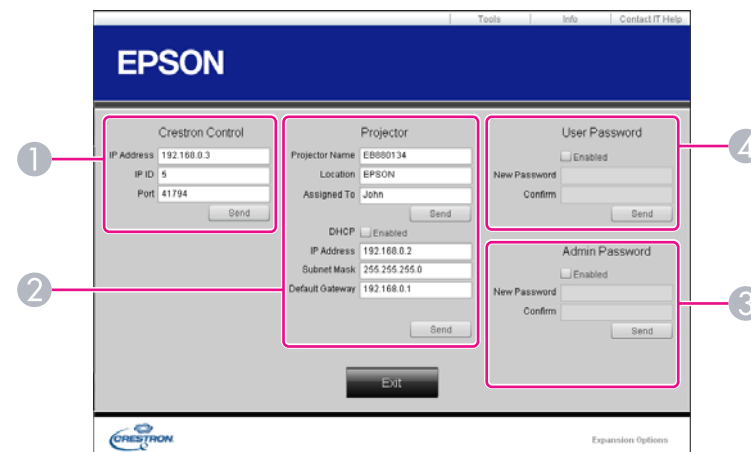
Buton	Funcție
Search	Comută la imaginea de la portul de intrare de la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.29
Esc	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Esc] de pe telecomandă. ☛ "Telecomandă" p.14

5 Când faceți clic pe file, puteți efectua următoarele operațiuni.

Filă	Funcție
Contact IT Help	Afișează fereastra Birou de asistență. Utilizată pentru a trimite mesaje administratorului și a primi mesaje de la acesta folosind Crestron RoomView® Express.
Info	Afișează informații despre proiectorul conectat la un moment dat.
Tools	Afișează setările proiectorului conectat la un moment dat. Consultați secțiunea următoare.

Utilizarea ferestrei de instrumente

Următoarea fereastră se afișează când faceți clic pe fila **Tools** din fereastra de operare. Puteți utiliza această fereastră pentru a schimba setările proiectorului conectat la un moment dat.



- 1 Crestron Control**
Stabiliți setările pentru dispozitivele centrale de control Crestron®.
- 2 Projector**
Puteți seta următoarele elemente.

Element	Funcție
Projector Name	Introduceți un nume pentru a diferenția proiectorul conectat la un moment dat de celelalte proiectoare din rețea. (Numele poate conține cel mult 15 caractere alfanumerice pe un octet.)
Location	Introduceți numele unei locații pentru instalarea proiectorului conectat la un moment dat la rețea. (Numele poate conține cel mult 32 caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.)
Assigned To	Introduceți un nume de utilizator pentru proiector. (Numele poate conține cel mult 32 caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.)

Element	Funcție
DHCP	Selectați caseta de selectare Enabled pentru a utiliza DHCP. Nu puteți introduce o adresă IP dacă DHCP este activat.
IP Address	Introduceți adresa IP pentru a o atribui proiectorului conectat la un moment dat.
Subnet Mask	Introduceți o mască de subrețea pentru proiectorul conectat la un moment dat.
Default Gateway	Introduceți o adresă gateway pentru proiectorul conectat la un moment dat.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru Projector .

3 Admin Password

Selectați caseta de selectare **Enabled** pentru a solicita o parolă pentru a deschide fereastra Tools.

Puteți seta următoarele elemente.

Element	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă atunci când schimbați parola pentru a deschide fereastra Tools. (Numele poate conține cel mult 26 caractere alfanumerice pe un octet.)
Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul New Password . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru Admin Password .

4 User Password

Selectați caseta de selectare **Enabled** pentru a solicita o parolă pentru a deschide fereastra de operațiuni de pe computer.

Puteți seta următoarele elemente.

Element	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă atunci când schimbați parola pentru a deschide fereastra de operațiuni. (Numele poate conține cel mult 26 caractere alfanumerice pe un octet.)
Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul New Password . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru User Password .



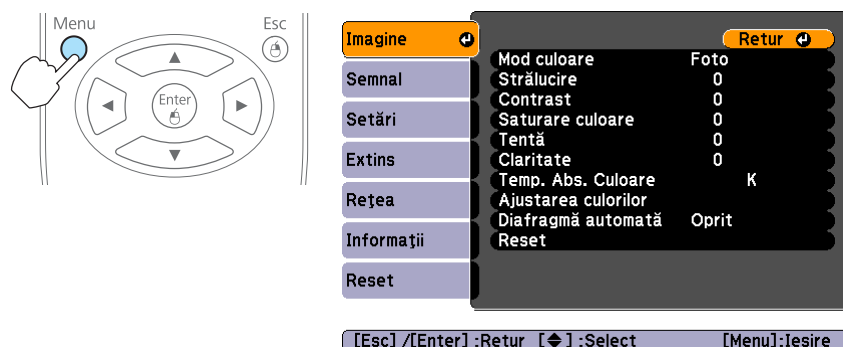
Meniul Configurare

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

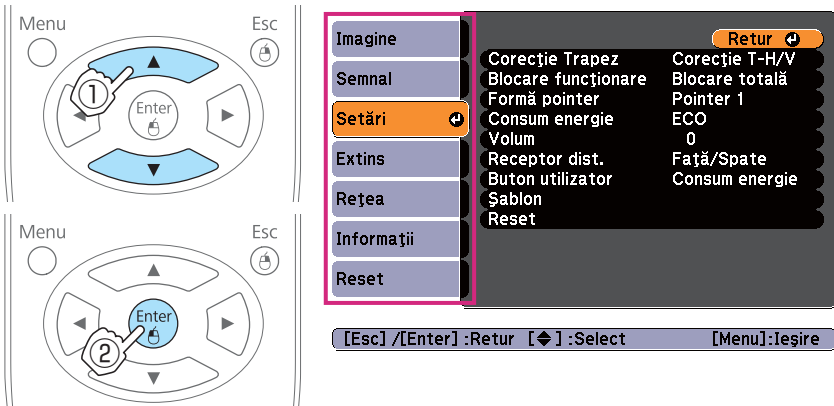
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

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

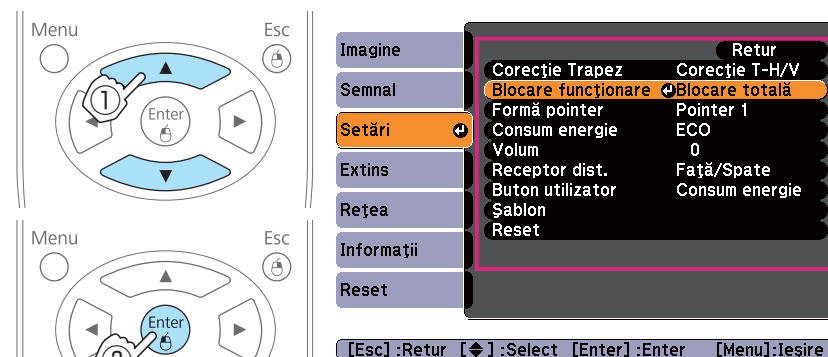
1 Afișați ecranul meniului Configurare.



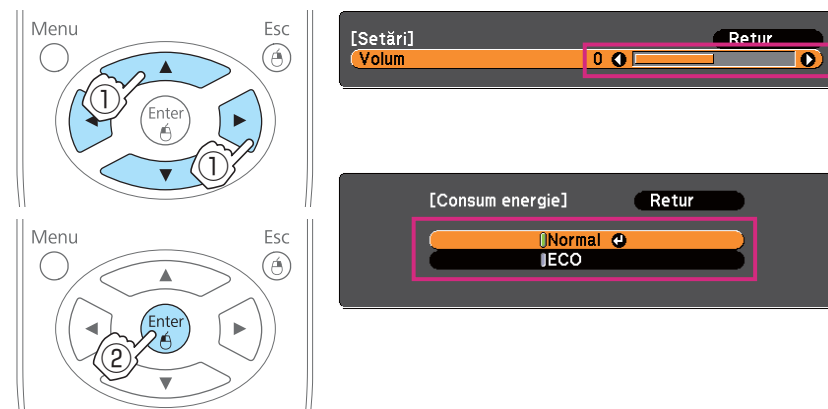
2 Selectați un element din meniul superior.



3 Selectați un element din submeniu.





4 Modificați setări.







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

Tabelul meniului Configurare

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



Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Imagine  p.73	Mod culoare	Dinamic, Prezentare, Teatru, Foto, sRGB, Panou negru și Tablă albă
	Strălucire	De la -24 la 24
	Contrast	De la -24 la 24
	Saturare culoare	De la -32 la 32
	Tentă	De la -32 la 32
	Claritate	De la -5 la 5
	Temp. Abs. Culoare	De la 5000K la 10000K
	Ajustarea culorilor	R: de la -16 la 16 G: de la -16 la 16 B: de la -16 la 16
Meniul Semnal  p.74	Diafragmă automată	Pornit și Oprit
	Config. automată	Pornit și Oprit
	Rezoluție	Auto, Lat și Normal
	Urmărire	-
	Sincro.	-
	Poziție	Sus, Jos, Stânga și Dreapta
	Progresiv	Oprit, Video și Film/Auto
	Reducere zgomot	Oprit, NR1 și NR2
	Interval video HDMI	Auto, Normal și Expandat
	Semnal intrare	Auto, RGB și Componentă



Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Semnal video	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 și SECAM
	Aspect	Normal, 4:3, 16:9, Plin, Zoom și Nativ
	Baleiaj în exces	Auto, Oprit, 4% și 8%
Meniul Setări  p.76	Corecție Trapez	Corecție T-H/V și Quick Corner
	Blocare funcționare	Blocare totală, Blocare parțială și Oprit
	Formă pointer	Pointer 1, 2 și 3
	Consum energie	Normal și ECO
	Volum	0 - 20
	Receptor dist.	Față/Spate, Față, Spate și Oprit
	Buton utilizator	Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție și Afișare șablon
	Șablon	Afișare șablon, Tip șablon, Șablon utilizator și Șablon de test
Meniul Extins  p.78	Ecran	Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire și A/V Mute
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon
	Funcționare	Pornire directă, Mod inactivare, Timp mod inact., Timp acop. lentilă și Mod altitudine mare
	Mod standby	Comunicare act. și Comunicare dez.
	USB Type B	USB Display și Mouse fără fir

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Limbă	15 sau 35 de limbi*1
Meniul Informații  p.85	Durată lampă	-
	Sursă	-
	Semnal intrare	-
	Rezoluție	-
	Semnal video	-
	Rată refresh	-
	Info Sincro	-
	Stare	-
	Număr de serie	-
	Event ID (numai pentru EB-93)	-
Meniul Reset  p.86	Reset toate	-
	Resetați Durată Lampă	-

*1 Numărul limbilor acceptate diferă în funcție de regiunea în care se utilizează proiectorul.

Meniul Rețea (numai pentru EB-93)

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Principal  p.81	Nume proiector	-
	Parolă PJLink	-
	Parolă control web	-
	Cuvânt cheie proiector	Pornit și Oprit
Meniul LAN prin cablu  p.82	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea și Adresă Gateway

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
Meniul Poștă  p.82	Notificare poștă	Pornit și Oprit
	Server SMTP	-
	Număr port	-
	Setare adresă 1, Setare adresă 2 și Setare adresă 3	-
Meniul Altele  p.84	SNMP	Pornit și Oprit
	Trap IP Adresă 1 și Trap IP Adresă 2	-
	AMX Device Discovery	Pornit și Oprit
	RoomView	Pornit și Oprit

Meniul Imagine

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.29](#)



Submeniu	Funcție
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.38
Strălucire	Puteți regla strălucirea imaginii.
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Saturare culoare	Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tentă	(Reglarea este posibilă numai când sunt recepționate semnale NTFS dacă utilizați semnale video compuse/S-video.) Puteți regla tenta imaginii.
Claritate	Puteți regla claritatea imaginii.

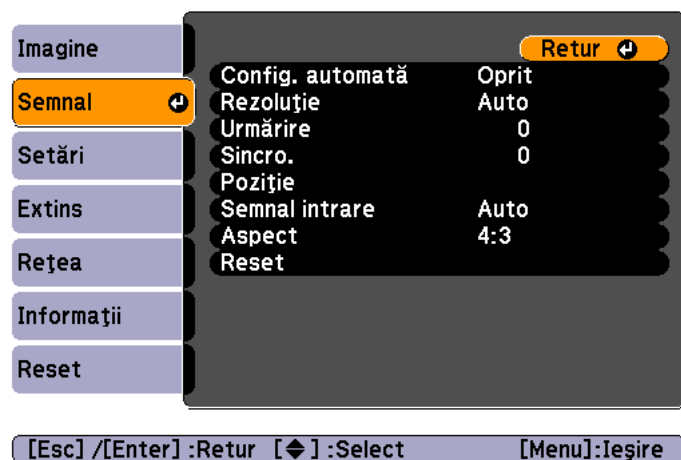
Submeniu	Funcție
Temp. Abs. Culoare	(Nu se poate selecta acest element dacă Mod culoare este setat la sRGB .) Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Puteți ajusta tente în 10 trepte de la 5.000 K la 10.000 K. Imaginea are o tentă albastră când se selectează o valoare ridicată și o tentă roșie când se selectează o valoare scăzută.
Ajustarea culorilor	(Nu se poate selecta acest element dacă Mod culoare este setat la sRGB .) Puteți ajusta intensitatea culorilor pentru Roșu , Verde și Albastru în mod individual.
Diafragmă automată	(Acest element poate fi setat numai dacă Mod culoare este setat la Dinamic sau Teatru .) Setați la Pornit pentru a ajusta diafragma pentru a obține lumina optimă pentru imaginile proiectate. Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare. ☛ "Setarea Diafragmă automată" p.39
Reset	Puteți reseta toate valorile de ajustare pentru meniul Imagine la setările implicite. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.86

Meniul Semnal

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

Nu puteți efectua setări în meniul Semnal când sursa este USB Display, USB sau LAN.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.29](#)

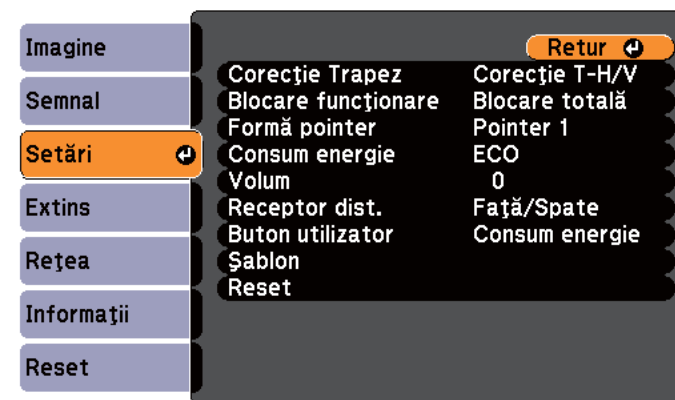


Submeniu	Funcție
Config. automată	Setați la Pornit pentru a ajusta automat Urmărire, Sincro. și Poziție la starea optimă când se modifică semnalul de intrare.
Rezoluție	Setați la Auto pentru a identifica automat rezoluția semnalului de intrare. Dacă imaginile nu se proiectează corect când se setează la Auto , de exemplu, dacă anumite imagini lipsesc, ajustați la Lat pentru ecrane late sau setați la Normal pentru ecrane de 4:3 sau 5:4, în funcție de calculatorul conectat.
Urmărire	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungi verticale.
Sincro.	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
Poziție	Puteți regla poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta atunci când lipsește o porțiune din imagine, astfel încât să se proiecteze întreaga imagine.

Submeniu	Funcție
Progresiv	<p>(Această setare se poate ajusta numai când se introduce un semnal video pe componente sau video RGB întrețesut (480i/576i/1080i). Această opțiune nu poate fi setată când se recepționează un semnal RGB digital.)</p> <p>Semnalul de <u>Întrețesere</u> (i) se convertește în <u>Progresiv</u> (p). (conversie IP)</p> <p>Oprit: Ideal pentru imagini care conțin multă mișcare.</p> <p>Video: Ideal pentru imagini video generale.</p> <p>Film/Auto: această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a jocurilor pe calculator și a animațiilor.</p>
Reducere zgomot	<p>(Această opțiune nu se poate seta când se introduce un semnal RGB digital sau când se afișează un semnal întrețesut când opțiunea Progresiv este setată la Oprit.)</p> <p>Netezește imaginile brute. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca această opțiune să se seteze la Oprit când vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, cum ar fi pentru DVD-uri.</p>
Interval video HDMI	Când portul HDMI de pe proiector este conectat la un player DVD, intervalul video al proiectorului este setat în funcție de setarea intervalului video al playerului DVD.
Semnal intrare	<p>Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Computer.</p> <p>Dacă se setează la Auto, semnalul de intrare se setează automat în funcție de echipamentul conectat.</p> <p>În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul Auto, selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.</p>
Semnal video	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul Video. Dacă acesta este setat la Auto , semnalele video sunt recunoscute automat. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nicio imagine nu este proiectată în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Aspect	<p>Puteți seta parametrul <u>Format imagine</u> pentru imaginile proiectate.</p> <p>☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.40</p>





Submeniu	Funcție
Baleiaj în exces	Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți seta intervalul de trunchiere la Oprit , 4% sau 8%. Când sursa este HDMI, opțiunea Auto este disponibilă. Când se selectează opțiunea Auto , se modifică automat la Oprit sau 8%, în funcție de semnalul de intrare.
Reset	Puteți reseta toate valorile de ajustare din meniul Semnal la setările implicite, cu excepția opțiunii Semnal intrare . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.86



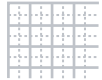



Meniul Setări



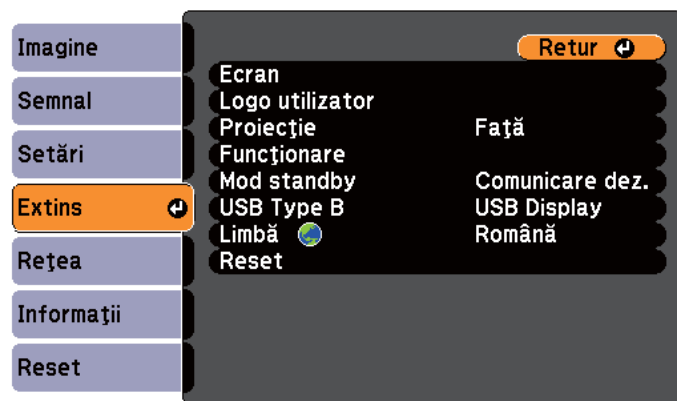
[Esc] / [Enter] : Retur [◀▶] : Select [Menu] : Ieșire

Submeniu	Funcție
Corecție Trapez	Puteți corecta distorsiunile trapezoidale. <ul style="list-style-type: none"> Când se selectează Corecție T-H/V: <ul style="list-style-type: none"> Corectarea manuală Ajustați Corecție T. vert și Corecție T. oriz pentru a corecta distorsiunile trapezoidale orizontale și verticale. Corectarea automată Setați Corecție auto T. vert la Pornit. (Acest element nu poate fi selectat dacă Proiecție este setat la Față/Plafon, Spate sau Spate/Plafon.) ☛ "Corectarea automată (Corecție auto T.vert)" p.34 Când se selectează Quick Corner: Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate. ☛ "Corectarea manuală (Quick Corner)" p.35
Blocare funcționare	Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de comandă. ☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" p.58

Submeniu	Funcție
Formă pointer	<p>Puteți selecta forma cursorului.</p> <p>Pointer 1: </p> <p>Pointer 2: </p> <p>Pointer 3: </p> <p> "Funcția indicator (Pointer)" p.49</p>
Consum energie	<p>Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări.</p> <p>Selectați opțiunea ECO dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când proiectați imagini într-o încăpere întunecată sau pe un ecran mic. Când este selectată opțiunea ECO, energia consumată și durata de funcționare a lămpii se modifică și zgomotul produs de rotirea ventilatorului scade.</p> <p>Consumul de curent electric: scade cu circa 20%, durata de funcționare a lămpii: crește de circa 1.2 ori</p>
Volum	<p>Puteți regla volumul. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.</p>
Receptor dist.	<p>Puteți limita recepția semnalului de operare de la telecomandă. Când se setează la Oprit, nu puteți efectua nicio operație de pe telecomandă. Dacă doriți să efectuați operații de pe telecomandă, țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de control timp de minimum 15 secunde pentru a reinițializa setarea la valoarea implicită.</p>
Buton utilizator	<p>Puteți selecta și puteți atribui un element din meniul Configurare apăsând pe butonul [User] de pe telecomandă. Apăsând pe butonul [User], se afișează direct ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați modificări la setări/reglări printr-o singură atingere de buton. Butonului [User] îi puteți atribui unul din următoarele elemente.</p> <p>Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție și Afișare șablon</p>

Submeniu	Funcție
Șablon	<p>Afișare șablon: Afișați un șablon.</p> <p>Tip șablon: 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: </p> <p>Șablon 3:  Șablon 4: </p> <p>Șablon utilizator: Realizează captura unui șablon utilizator.</p> <p> "Salvare șablon utilizator" p.54</p> <p>Șablon de test: 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 revoca șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Atenție</p> <p>Dacă un șablon este afișat o perioadă mai lungă de timp, este posibil ca în imaginile proiectate să fie vizibilă o imagine reziduală.</p> </div>
Reset	<p>Puteți reinițializa toate valorile de ajustare din meniul Setări la setările implicite, cu excepția opțiunii Buton utilizator.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p> "Meniul Reset" p.86</p>

Meniul Extins



[Esc] / [Enter] : Retur [◆] : Select [Menu] : Ieșire

Submeniu	Funcție
Ecran	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p>Mesaje: Dacă este setată opțiunea Oprit, elementele următoare nu vor fi afișate.</p> <p>Numele elementelor când se modifică valorile Sursă, Mod culoare sau Format imagine, mesajele când nu este recepționat semnal și avertismentele, precum Avertism temp înaltă.</p> <p>Fundal Ecran*1: Puteți seta fundalul de ecran la Negru, Albastru sau Logo când nu există niciun semnal de imagine disponibil.</p> <p>Ecran pornire*1: Setați la Pornit pentru a afișa Logo utilizator când începe proiecția.</p> <p>A/V Mute*1: Puteți seta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă la Negru, Albastru sau Logo.</p>
Logo utiliza-tor*1	<p>Puteți modifica logoul de utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal ecran, A/V Mute, etc.</p> <p>☛ "Salvarea unui logo utilizator" p.53</p>

Submeniu	Funcție
Proiecție	<p>Selectați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului.</p> <p>Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon</p> <p>Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.</p> <p>Față ↔ Față/Plafon</p> <p>Spate ↔ Spate/Plafon</p> <p>☛ "Metode de Instalare" p.19</p>
Funcționare	<p>Pornire directă: Setați la Pornit pentru a porni proiectorul doar prin conectare la sursa de alimentare.</p> <p>Când cablul de alimentare este conectat, rețineți că proiectorul pornește automat în cazul în care alimentarea cu curent se reia în urma unei pene de curent.</p> <p>Mod inactivare: când se setează la Pornit, această opțiune oprește automat proiecția când nu se introduce niciun semnal de imagine și nu se efectuează nicio operație.</p> <p>Timp mod inact.: când funcția Mod inactivare se setează la Pornit, puteți seta intervalul temporal (între unul și 30 de minute) după expirarea căruia proiectorul se va opri în mod automat.</p> <p>Timp acop. lentilă: dacă este selectată opțiunea Pornit, acesta oprește automat proiectorul la 30 de minute după ce cursorul A/V de anulare a fost închis.</p> <p>Această valoare este setată la Pornit în mod implicit.</p> <p>Mod altitudine mare: setați la Pornit dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1.500 m.</p>
Mod standby	<p>Dacă setați Comunicare act., puteți efectua următoarele operațiuni chiar dacă proiectorul este în modul standby.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizarea și controlarea proiectorului din rețea. (numai pentru EB-93) <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Monitorizarea și controlul" p.60 • Transmiterea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 la un monitor extern.

Submeniu	Funcție
USB Type B	<p>Setați la USB Display când proiectorul și calculatorul sunt conectate printr-un cablu USB și se proiectează imagini din calculator.</p> <p>☛ "Proiectarea cu USB Display" p.30</p> <p>Selectați opțiunea Mouse fără fir dacă cursorul mouse-ului va fi acționat de la telecomandă.</p> <p>☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.51</p>
Limbă	Puteți seta limba pentru mesaje și meniuri.
Reset	<p>Puteți reinițializa parametrii Ecran*1 și Funcționare*3 din meniul Extins.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.86</p>

*1 Dacă opțiunea **Protej.logo utilizator** se setează la **Pornit** în **Protejat de parolă**, setările referitoare la logoul de utilizator nu se pot modifica. Puteți face modificări numai după ce ați selectat pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.56](#)

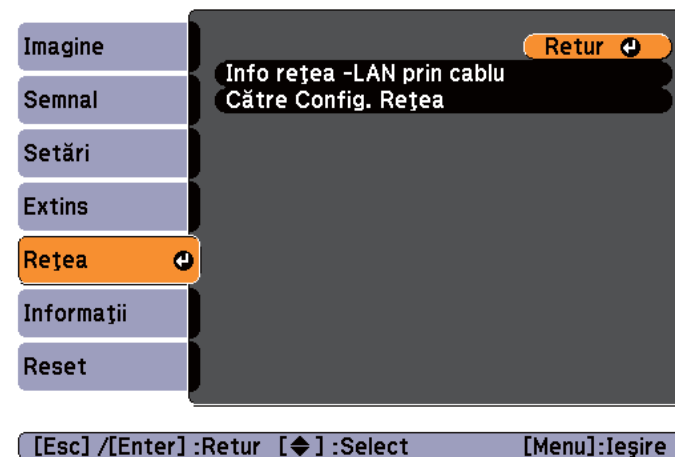
*2 Microfonul nu emite sunete când opțiunea **Protecție la pornire** din **Protejat de parolă** este setată la **Oprit**.

*3 Cu excepția funcției Mod altitudine mare.

Meniul Rețea (numai pentru EB-93)

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

☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" [p.56](#)



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

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



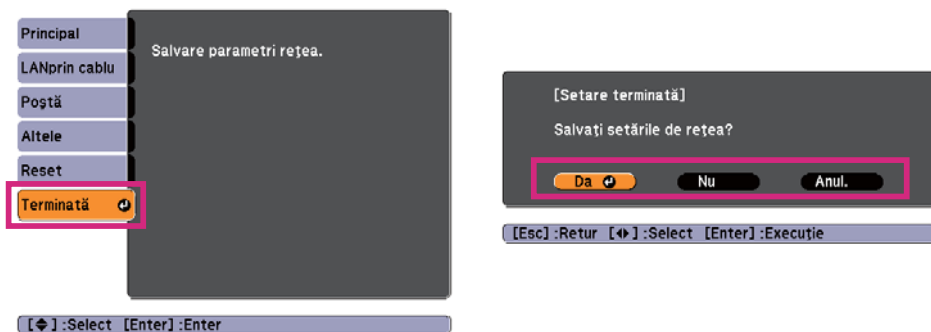
Utilizând browserul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți să setați funcții și să controlați proiectorul. Această funcție se numește Control Web. Puteți introduce text cu ușurință utilizând o tastatură pentru a realiza setări pentru Control Web, cum ar fi setări de securitate.

☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web) (numai pentru EB-93)" [p.60](#)

Observații privind utilizarea meniului Rețea

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

Când ați terminat, asigurați-vă că accesați meniul **Terminată** și selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anul.** Când selectați **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



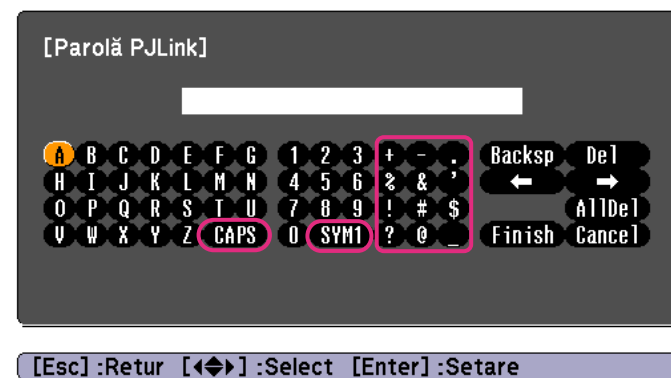
Da: salvează setările și iese din meniul Rețea.

Nu: nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

Anul.: continuă afișarea meniului Rețea.

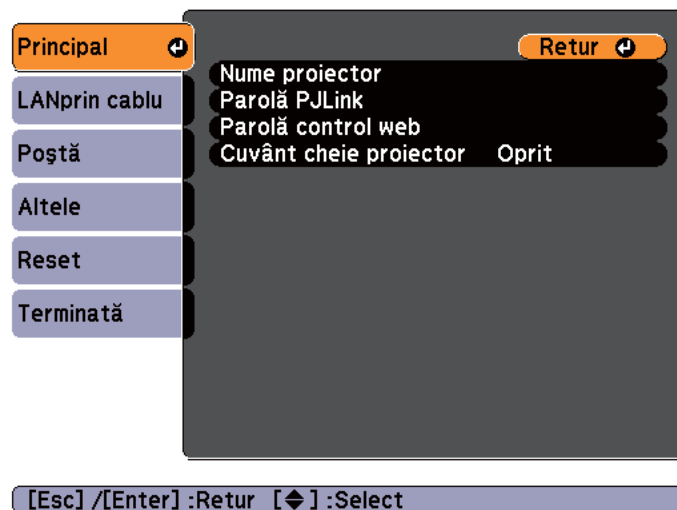
Utilizarea tastaturii virtuale

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



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

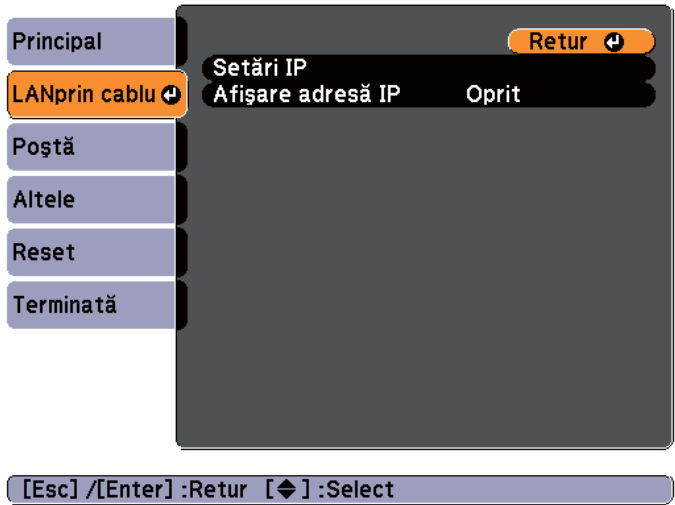
Meniul Principal



Submeniu	Funcție
Cuvânt cheie proiector	Când se setează la Pornit , trebuie să introduceți cuvântul cheie când încercați să conectați proiectorul la un calculator printr-o rețea. Ca urmare, puteți împiedica întreruperea prezentărilor de către conexiuni de la alte calculatoare. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe Pornit . ☛ Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection

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	Setați o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului utilizând software-ul compatibil PJLink. Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
Parolă control web	Definiți o parolă care va fi utilizată la definirea parametrilor și la controlul proiectorului folosind Control web. Nu introduceți mai mult de opt caractere alfanumerice pe un byte. Control Web este o funcție care vă permite să configurați și să controlați proiectorul utilizând browserul Web de pe un calculator conectat la o rețea. ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web) (numai pentru EB-93)" p.60

Meniul LAN prin cablu

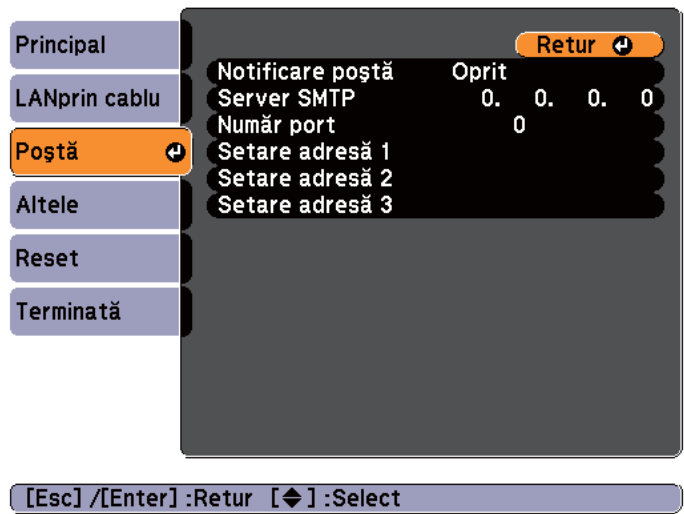


Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese.</p> <p><u>DHCP</u> : setați la Pornit pentru a configura rețeaua utilizând DHCP. Dacă selectați opțiunea Pornit, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p><u>Adresă IP</u> : puteți introduce Adresa IP alocată proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 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 proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Adresă Gateway</u> : puteți introduce adresa IP pentru gateway-ul proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese 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)</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 Oprit.</p>

Meniul Poștă

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

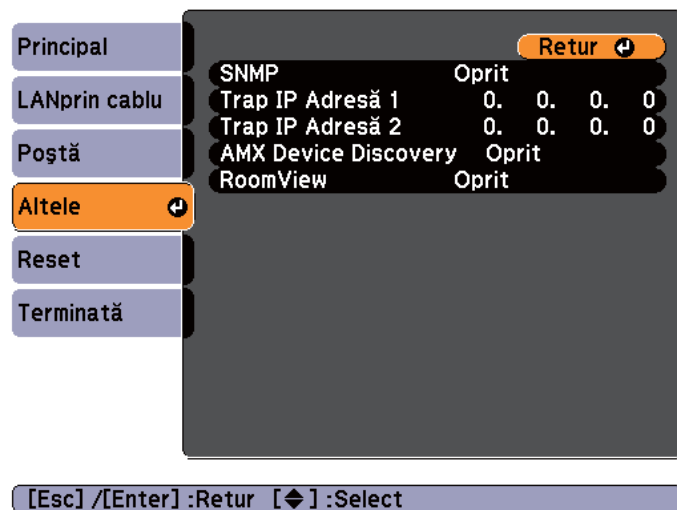
☛ "Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor (numai pentru EB-93)" [p.63](#)



Submeniu	Funcție
Notificare poștă	Setați la Pornit pentru a trimite un e-mail la adresele prestabilite când apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul.
Server SMTP	Puteți introduce <u>Adresa IP</u> a serverului SMTP pentru 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, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
Număr port	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65.535.

Submeniu	Funcție
Setare adresă 1/ Setare adresă 2/ Setare adresă 3	<p>Puteți introduce adresa de e-mail a destinatarului căruia doriți să-i trimiteți e-mailul de notificare. Puteți înregistra maxim trei destinații. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte un octet.</p> <p>Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți notificat prin e-mail. Atunci când problema sau avertismentul selectat apare pe proiector, se trimite un e-mail la adresa de destinație specificată, care notifică apariția problemei sau a avertismentului. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.</p>

Meniul Altele

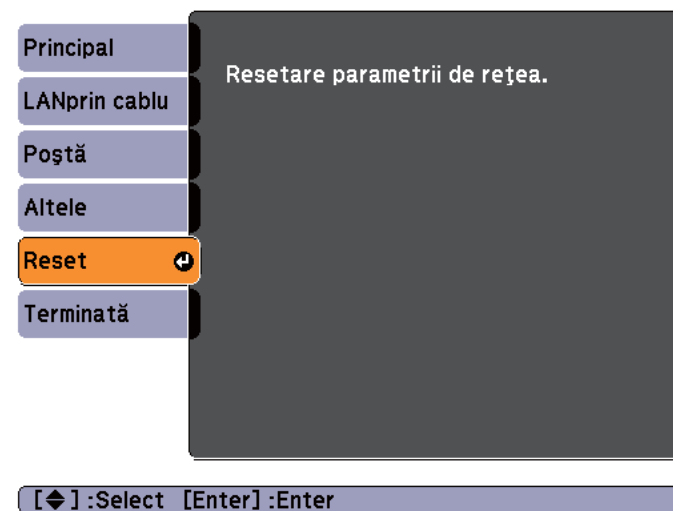


Submeniu	Funcție
SNMP	<p>Setați la Pornit pentru a monitoriza proiectorul utilizând funcția SNMP.</p> <p>Pentru a monitoriza proiectorul, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.</p> <p>Valoarea implicită este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

Submeniu	Funcție
RoomView (numai pentru EB-93)	<p>Setați această opțiune la Pornit numai când monitorizați sau controlați proiectorul din rețea utilizând Crestron RoomView®. În caz contrar, setați această opțiune la Oprit.</p> <p>☞ "Despre Crestron RoomView® (numai pentru EB-93)" p.66</p> <p>Când această opțiune este setată la Pornit, următoarele funcții nu sunt disponibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control Web • Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)

Meniul Reset

Resetare parametrii de rețea.

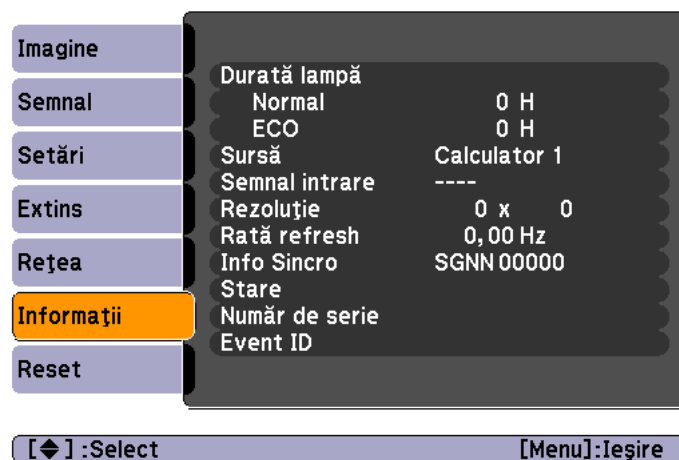


Submeniu	Funcție
Resetare parametrii de rețea.	<p>Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați Da.</p>

Meniul Informații (numai afișare)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiectorului. Elementele care se pot afișa diferă în funcție de sursa proiectată. În funcție de modelul utilizat, anumite surse nu sunt suportate.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.29](#)



Submeniu	Funcție
Rată refresh	Puteți afișa <u>frecvența de reîmprospătare</u> ▶ .
Info Sincro	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Stare	Acest meniu conține informațiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Număr de serie	Afișează numărul de serie al proiectorului.
Event ID (numai pentru EB-93)	Afișează jurnalul de erori ale aplicației. ☛ "Despre Event ID (numai pentru EB-93)" p.101

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

Submeniu	Funcție
Durată lampă	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.
Sursă	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
Semnal intrare	Puteți afișa conținutul Semnal intrare setat în meniul Semnal în funcție de sursă.
Rezoluție	Puteți afișa rezoluția.
Semnal video	Puteți afișa setările funcției Semnal video din meniul Semnal .

Meniul Reset



[Esc] / [Enter] : Retur [◆] : Select [Menu] : ieșire

Submeniu	Funcție
Reset toate	Puteți reseta toate elementele din meniul Configurare la setările implicite. Următoarele elemente nu sunt reinițializate la valorile inițiale: Semnal intrare , Logo utilizator , toate elementele pentru meniurile Rețea , Durată lampă , Limbă , Parolă și Buton utilizator .
Resetați Durată Lampă	Golește numărul total de ore de funcționare a lămpii. Resetați când înlocuiți lampa.



Depanarea

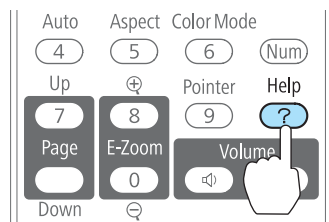
În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și ce să faceți în cazul în care aveți o problemă.

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

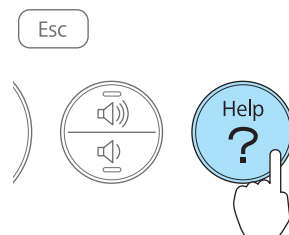
1 Apăsați pe butonul [Help].

Se afișează ecranul Ajutor.

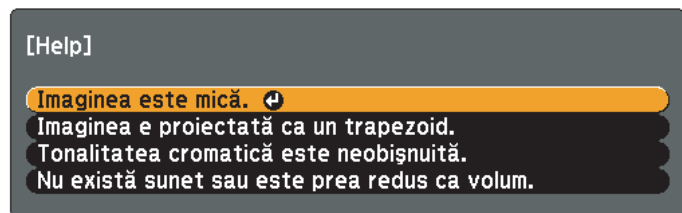
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



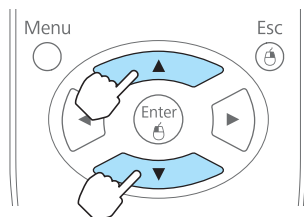
2 Selectați o opțiune din meniu.



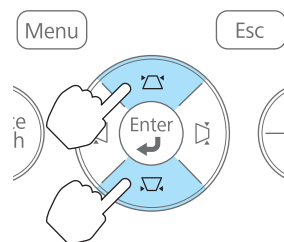
[◀] :Select [Enter] :Enter

[Help] :Ieșire

Folosind telecomanda

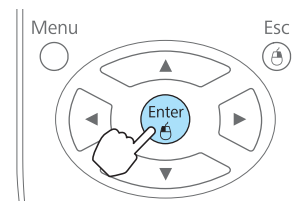


Folosind panoul de comandă

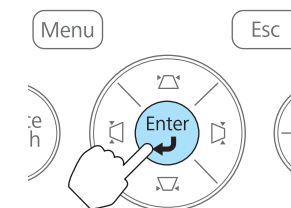


3 Confirmați selecția.

Folosind telecomanda



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

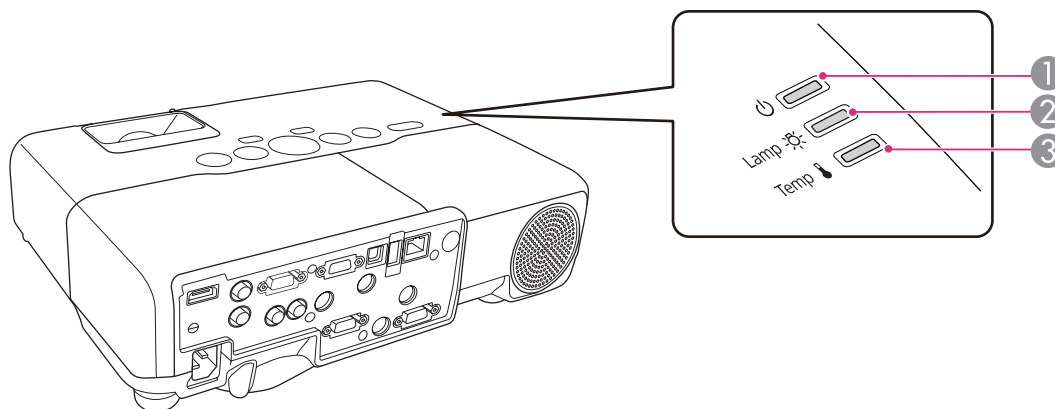
☞ "Rezolvarea Problemelor" [p.89](#)

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

☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.92](#)





Citirea indicatoarelor

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



1 Indicatorul Alimentare

Indică starea de funcționare a proiectorului.

-  Starea de standby
Când se apasă pe butonul [⏻] 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.
Butonul [⏻] este dezactivat în timpul încălzirii.
-  Proiecție

2 Indicator lampă


Indică starea lămpii de proiecție.

3 Indicator temp

























Indică starea temperaturii interne.



















Consultați următorul tabel pentru a vedea ce reprezintă fiecare indicator și cum puteți remedia problema pe care acestea o indică.

Dacă toate indicatoarele sunt dezactivate, verificați dacă este conectat corect cablul de alimentare și dacă aparatul este alimentat corect.

Uneori, când cablul de alimentare este deconectat, indicatorul  rămâne aprins pentru o scurtă perioadă de timp, dar acesta nu este un defect.

 : Aprins  : Intermitent  : Stins  : Diferă în funcție de starea proiectorului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Eroare internă	<p>Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
     	Eroare ventilator Eroare de senzor	<p>Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
     	Eroare temp înaltă (supraîncălzirea)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în modul veghe; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.103, "Înlocuirea filtrului de aer" p.108 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați Mod altitudine mare la Pornit. ☛ "Meniul Extins" p.78</p>
     	Eroare lampă Eșec lampă	<p>Verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoateți lampa și verificați dacă este spartă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.105 • Curățați filtrul de aer. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.103

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
		<p>Dacă lampa nu este spartă: Reintroduceți lampa și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: Înlocuiți lampa cu una nouă și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Dacă lampa este crăpată: contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. (Este interzis să proiectați imagini până la înlocuirea lămpii.)</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați Mod altitudine mare la Pornit.</p> <p>☛ "Meniul Extins" p.78</p>
     	Eroare iris automat Eroare alim	<p>Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
     	Avertism temp înaltă	<p>(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <p>☛ "Curățarea filtrului de aer" p.103, "Înlocuirea filtrului de aer" p.108</p>
     	Înlocuiți lampa	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă.</p> <p>☛ "Înlocuirea lămpii" p.105</p> <p>Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.</p>












- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea următoare.
☛ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.92](#)
- Dacă indicatoarele sunt într-o stare care nu este afișată în acest tabel, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Când indicatoarele nu vă pot ajuta

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



Probleme cu imaginile



<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile nu apar Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră. 	 p.93
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile animate nu sunt afișate Imaginile animate proiectate de pe un calculator apar negre și nu este proiectat nimic. 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • Proiecția se oprește automat 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • Se afișează mesajul "Nu e acceptat." 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • Se afișează mesajul "Fără semnal." 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • În imagini apar interferențe sau distorsiuni 	 p.96
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginea este trunchiată (mare) sau mică sau formatul de imagine nu este potrivit Se afișează numai o porțiune din imagine sau raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect. 	 p.96
<ul style="list-style-type: none"> • Culorile din imagine nu sunt corecte Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt mate. 	 p.97
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt închise 	 p.98

Probleme la pornirea proiecției

<ul style="list-style-type: none"> • Proiectorul nu pornește 	 p.98
--	--

Alte probleme

<ul style="list-style-type: none"> • Sunetul nu se aude sau este slab 	 p.99
<ul style="list-style-type: none"> • Telecomanda nu funcționează 	 p.99

<ul style="list-style-type: none"> • Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri 	 p.100
<ul style="list-style-type: none"> • În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens 	 p.100

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător butonul [⏻]?	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Asigurați-vă că ați conectat corect cablul de alimentare și că aparatul este alimentat corect. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.28 Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este A/V Mute activ?	Apăsător butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.48
Cursorul A/V mute este închis?	Deschideți cursorul A/V mute. ☛ "În Față/pe Carcasă" p.10
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ☛ Reset - Reset toate p.86 Când se utilizează USB Display, setați USB Type B la USB Display . ☛ Extins - USB Type B p.78
Imaginea de proiectat este complet neagră? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.74
Cablul USB este conectat corect? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Verificați dacă s-a conectat corect cablul USB. În cazul în care nu este conectat sau este conectat greșit, conectați-l din nou.
Se afișează Windows Media Center pe ecran complet? (Numai când se proiectează utilizând USB Display sau o conexiune de rețea)	Când se afișează Windows Media Center pe ecran complet, nu puteți proiecta utilizând USB Display sau o conexiune de rețea. Reduceți dimensiunea ecranului.
Se afișează o aplicație care utilizează funcția Windows DirectX? (Numai când se proiectează utilizând USB Display sau o conexiune de rețea)	Este posibil ca aplicațiile care utilizează funcția Windows DirectX să nu afișeze imaginile în mod corect.

Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)

Verificare	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Schimbați semnalul imaginii de pe calculator pentru a fi transmis numai extern. Verificați documentația calculatorului sau contactați producătorul calculatorului.

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Este Mod inactivare setat la Pornit ?	Apăsați pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, modificați setarea la Oprit . ☛ Extins - Funcționare - Mod inactivare p.78

Este afișat mesajul „Nu e acceptat.”

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.74
Rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine corespund modului? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine provenit de la un calculator. ☛ "Ecrane acceptate" p.113

Este afișat mesajul „Fără semnal.”

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "De la instalare la proiecție" p.28
Este selectat portul corect?	Modificați imaginea apăsând pe butonul [Source Search] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.29

Verificare	Rezolvare
Ați pornit calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	<p>Dacă semnalul de imagine este transmis numai către monitorul LCD al calculatorului sau către monitorul auxiliar, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire atât către o destinație externă, cât și către monitor. La anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar.</p> <p>Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriți calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le.</p> <p>☛ "De la instalare la proiectie" p.28</p> <p>☛ Documentația calculatorului</p>

Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate

Verificare	Rezolvare
Este funcția Corecție auto T.vert setată la Oprit ?	<p>Setarea la Pornit activează funcția Corecție auto T.vert.</p> <p>☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție auto T.vert p.76</p> <p>Dacă utilizați proiectorul cu această setare dezactivată, ajustați manual imaginea proiectată.</p> <p>☛ "Corectarea manuală (Corecție T-H/V manuală)" p.34</p>
Focalizarea este reglată corect?	<p>Rotiți inelul de focalizare pentru a ajusta focalizarea.</p> <p>☛ "Corectarea focalizării" p.38</p>
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	<p>Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiectie?</p> <p>Definiți distanța în funcție de limitele recomandate.</p> <p>☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiectie" p.112</p>
Valoarea de ajustarea a distorsiunii trapezoidale este prea mare?	<p>Micșorați unghiul de proiectie pentru a reduce corecția distorsiunilor trapezoidale.</p> <p>☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.37</p>
S-a format condens pe lentile?	<p>Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.</p>

În imagini apar interferențe sau distorsiuni


Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.74
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.21
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Ecrane acceptate" p.113 ☛ Documentația calculatorului
Sunt setările <u>Sincro.</u> și <u>Urmărire</u> ajustate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	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 se ajustează corect nici după executarea ajustării automate, puteți efectua ajustări din meniul Configurare. ☛ Semnal - Urmărire, Sincro. p.74
Este selectată opțiunea Transfer fereastră stratificată ? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx și apoi goliți caseta de selectare Transfer fereastră stratificată .

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

Verificare	Rezolvare
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Rezoluție p.74
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.50
Este poziția imaginii ajustată corect?	(Numai când se proiectează intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2) Apăsați butonul [Auto] de pe telecomandă sau butonul [Enter] de pe panoul de control pentru a regla poziția. Puteți regla și poziția din meniul Configurare. ☛ Semnal - Poziție p.74

Verificare	Rezolvare
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Dacă se activează afișajul dual în fereastra Proprietăți afișare din Panou de control de pe calculator, se proiectează numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului. pentru a afișa toată imaginea, dezactivați afișarea duală. ☛ Documentația driverului video al calculatorului
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Ecrane acceptate" p.113 ☛ 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. <ul style="list-style-type: none"> • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Computer1 sau Computer2. ☛ Semnal - Semnal intrare p.74 • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Video sau S-Video. ☛ Semnal - Semnal video p.74
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea Strălucire din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.73
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.21
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.73
Este ajustarea culorilor setată corect?	Ajustați setarea Ajustarea culorilor din meniul Configurare. ☛ Imagine - Ajustarea culorilor p.73
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Ajustați setările Saturare culoare și Tentă din meniul Configurare. ☛ Imagine - Saturare culoare, Tentă p.73

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setările Strălucire și Consum energie din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.73 ☛ Setări - Consum energie p.76
Parametrul Contrast este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.73
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.105

Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsă pe butonul [⏻]?	Apăsați pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Asigurați-vă că ați conectat corect cablul de alimentare și că aparatul este alimentat corect. Deconectați și reconectați cablul de alimentare. ☛ "De la instalare la proiecție" p.28 Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Probabil că în cablu este un contact defect sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat, opriți utilizarea proiecteurului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Este funcția Blocare funcționare setată la Blocare totală ?	Apăsați pe butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați funcția Blocare funcționare , modificați setarea la Oprit . ☛ Setări - Blocare funcționare p.76
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.76

Alte probleme

Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Verificați atașarea fermă a cablului audio/video la proiector și la sursa audio.	Deconectați cablul de la portul Audio și apoi reconectați-l.
Volumul este reglat la valoarea minimă?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum p.76 ☛ "Ajustarea volumului" p.38
Este A/V Mute activ?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.48
Specificația cablului audio este "fără rezistență"?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "fără rezistență".
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.
Este selectată opțiunea Redare semnal audio de la proiector? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx și apoi selectați Redare semnal audio de la proiector .

Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.17
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ 6 m. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.17
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. Sau setați receptorul la distanță la Oprit din Receptor dist. în meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.76
Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist. ?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.76

Verificare	Rezolvare
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie. ☛ "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" p.16

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru Limbă.	Ajustați setarea Limbă din meniul Configurare. ☛ Extins - Limbă p.78

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

Verificare	Rezolvare
Este funcția Mod standby setată la Comunicare act. ?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, setați Comunicare act. în Mod standby din meniul Configurare. ☛ Extins - Mod standby p.78
S-a produs o anomalie fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	Când proiectorul se oprește brusc, e-mailul nu poate fi trimis. Dacă starea anormală se menține, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este funcția Notificare poștă setată corect în meniul Configurare?	Se trimite un e-mail de notificare a erorilor în conformitate cu setările Poștă din meniul Configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ☛ "Meniul Poștă" p.82

Verificați numerele și apoi aplicați următoarele contramăsuri. Dacă nu puteți rezolva problema, contactați administratorul rețelei sau contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

Event ID	Cauză	Rezolvare
0432 0435	Pornirea software-ului EasyMP Network Projection nu a reușit.	Reporniți proiectorul.
0434 0482 0484 0485	Comunicarea în rețea nu este stabilă.	Verificați starea comunicării în rețea și reconectați după ce așteptați o perioadă.
0433	Imposibil de redat imagini transferate.	Reporniți software-ul EasyMP Network Projection.
0481	Comunicarea s-a deconectat de la calculator.	
0483 04FE	Software-ul EasyMP Network Projection s-a încheiat în mod neașteptat.	Verificați starea comunicării în rețea și apoi reporniți proiectorul.
0479 04FF	S-a produs o eroare de sistem la proiector.	Reporniți proiectorul.
0894	Comunicarea s-a deconectat deoarece proiectorul s-a conectat la un punct de acces neautorizat.	Contactați administratorul rețelei pentru mai multe informații.
0898	Nu s-a reușit obținerea protocolului DHCP.	Verificați ca serverul DHCP să funcționeze corect. Dacă nu utilizați protocolul DHCP, dezactivați setarea DHCP. ☛ LAN prin cablu - Setări IP p.82
0899	Alte erori de comunicare	Dacă repornirea proiectorului sau a software-ului EasyMP Network Projection nu rezolvă problema, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson



Întreținerea

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

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

Atenție

Opriți proiectorul înainte de curățare.

Curățarea Suprafeței Proiectorului

Curățarea suprafeței proiectoarei 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 proiectoarei.

Atenție

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

Curățarea lentilelor

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



Avertisment

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

Atenție

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

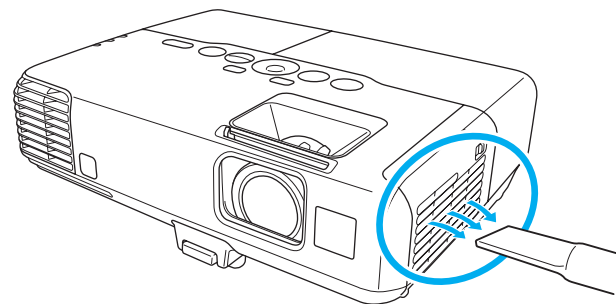
Curățarea filtrului de aer

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

- Acumularea de praf pe filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectoarei și, ca urmare, vor apărea probleme de funcționare a aparatului, iar durata de viață a motorului optic se poate reduce. Curățați filtrul de aer imediat ce acest mesaj este afișat.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.





- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.
☛ "Înlocuirea filtrului de aer" [p.108](#)
- 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 se explică modul de înlocuire a lămpii și a filtrului de aer.

Înlocuirea lămpii

Perioada de înlocuire a lămpii

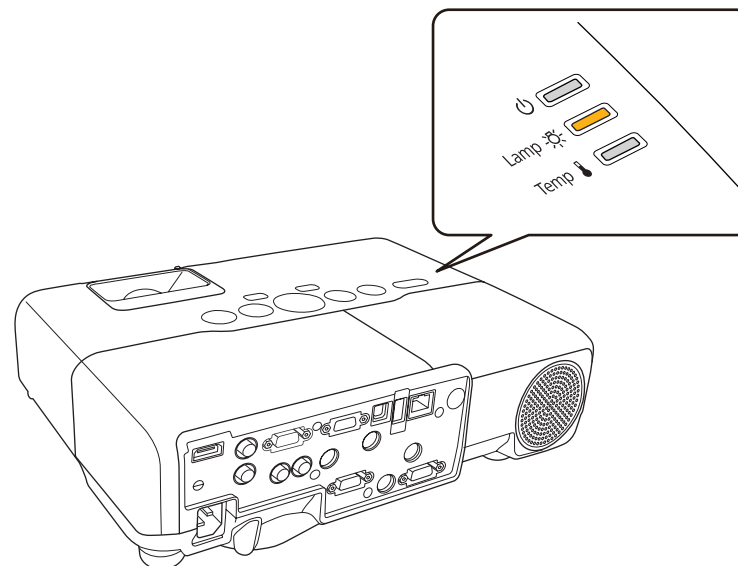
Lampa trebuie înlocuită când:

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



Mesajul se afișează timp de 30 de secunde.

- Indicatorul lămpii are culoarea 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.

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: aproximativ 5000 ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: aproximativ 6000 ore

☛ **Setări - Consum energie** p.76

- Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- În funcție de caracteristicile lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.

Cum se înlocuiește lampa

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



Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe tavan, trebuie să presupuneți întotdeauna că lampa este crăpată și trebuie să stați în lateral față de capacul lămpii, nu sub acesta. Scoateți ușor capacul lămpii.
- Nu dezamblați și nu modificați niciodată lampa. Dacă instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată, aceasta poate constitui pericol de incendiu, de electrocutare sau de accident.



Atenție

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

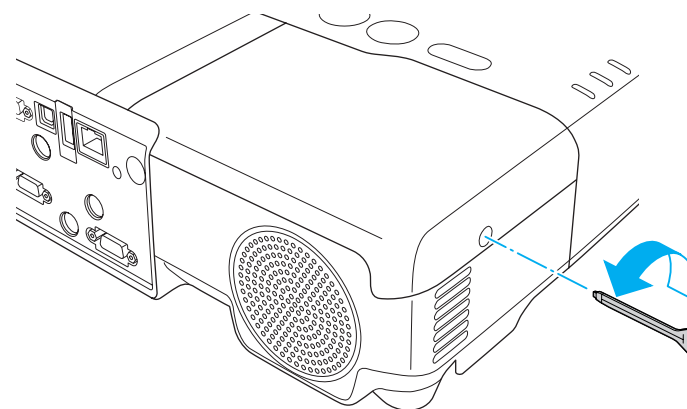
1

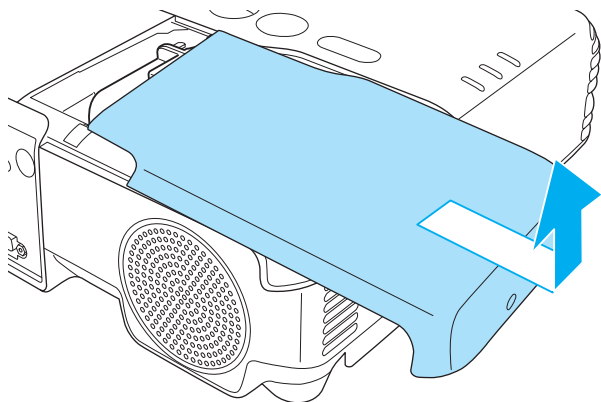
După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

2

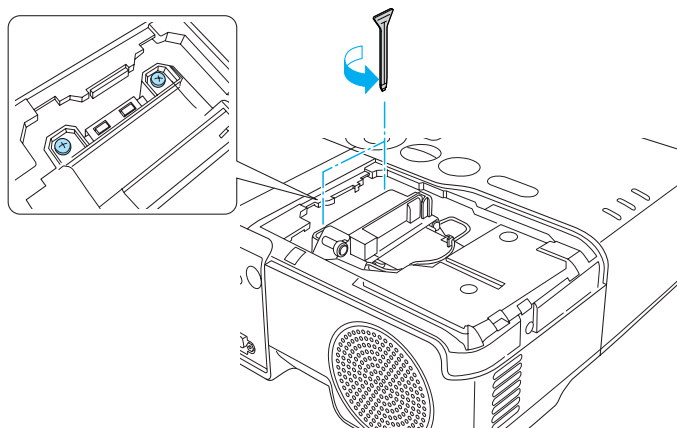
Așteptați până când lampa s-a răcit destul de bine și apoi scoateți capacul lămpii de pe partea superioară a proiectorului.

Slăbiți șurubul de fixare a capacului lămpii cu șurubelnița furnizată împreună cu unitatea de lampă nouă sau cu o șurubelniță cu cap în cruce. Apoi împingeți capacul lămpii înainte și ridicați-l pentru a-l scoate.



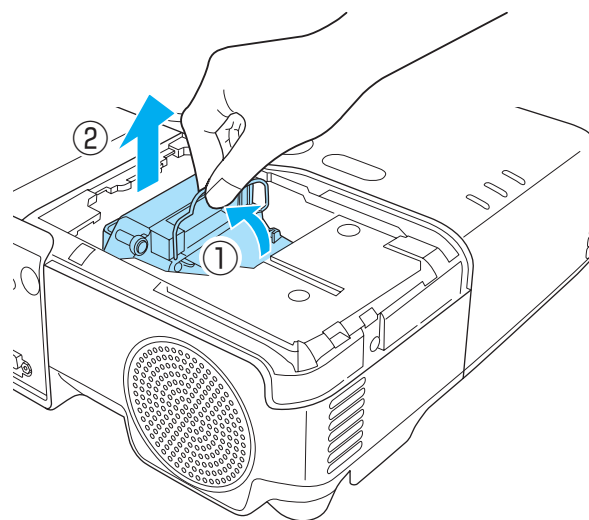


- 3** Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



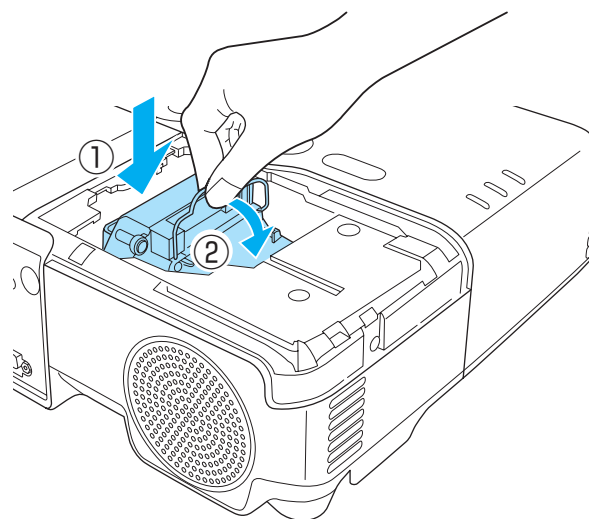
- 4** Scoateți lampa veche trăgând de mâner.
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

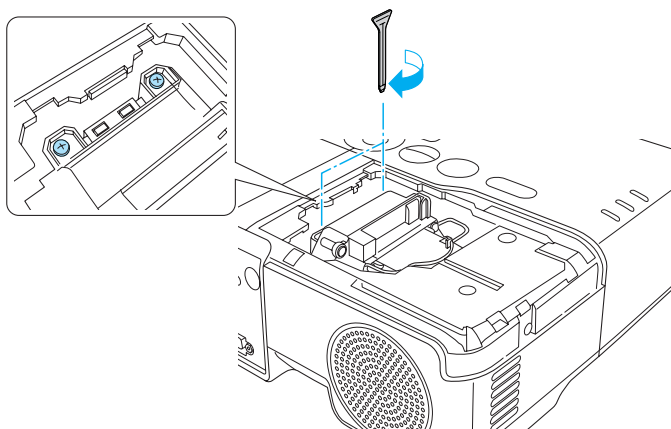
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)



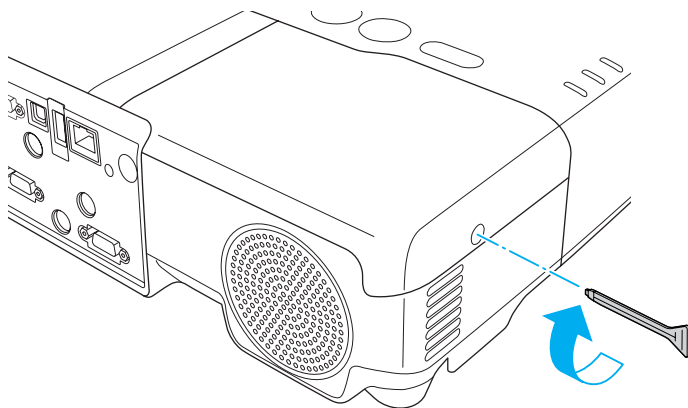
- 5** Montați noua lampă.

Introduceți o lampă nouă de-a lungul căii de ghidare, în direcția corectă astfel încât să intre în spațiul respectiv, împingeți ferm și, după ce ați introdus complet lampa, strângeți cele două șuruburi.





6 Așezați capacul de la compartimentul lămpii.



Atenție

- Verificați dacă ați montat bine lampa. În cazul în care se scoate capacul lămpii, lampa se oprește automat ca o măsură de siguranță. Dacă lampa sau capacul lămpii nu se montează corect, lampa nu se 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 duratei lămpii

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

☛ "Meniul Reset" [p.86](#)



Resetați opțiunea **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:

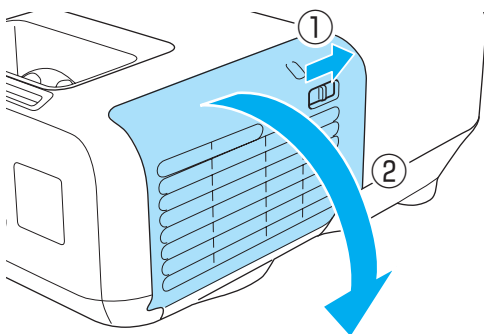
- Este uzat.
- Mesajul este afișat, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat.

Cum se înlocuiește filtrul de aer

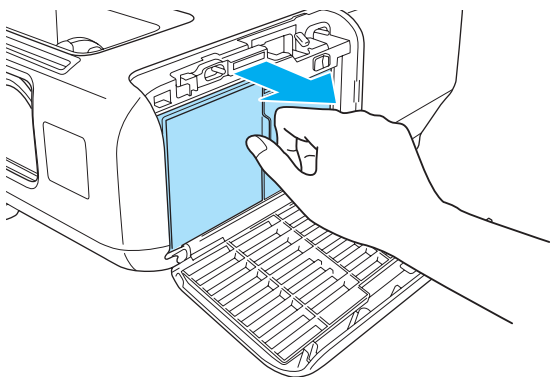
Filtrul de aer poate fi înlocuit chiar dacă proiectorul este suspendat pe tavan.

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

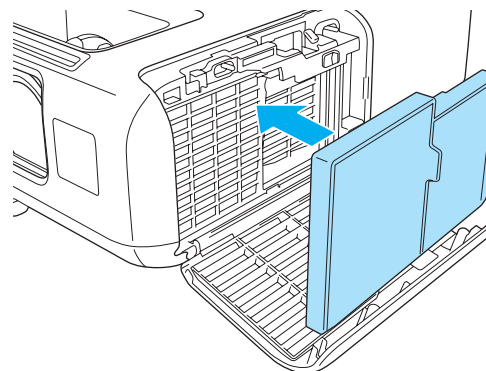
2 Deschideți capacul filtrului de aer.
Împingeți butonul de deschidere/închidere al capacului filtrului de aer.



3 Scoateți 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 alcătuirea cadrului: polipropilenă
Materialul din care este făcut filtrul: Polipropilenă



Apendice

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este în vigoare din: octombrie 2010. 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

Unitate interactivă ELPIU01

A se utiliza când operați ecranul calculatorului pe suprafața de proiecție.

Cameră pentru documente ELPDC06/ELPDC11

Se utilizează pentru proiecția imaginilor, cum ar fi cărți, documente OHP sau diapozitive.

50" ecran portabil ELPSC06

Un ecran compact care poate fi ușor transportat. (Format de imagine [▶▶](#) 4:3)

60" ecran portabil ELPSC27

80" ecran portabil ELPSC28

Ecran de 100" ELPSC29

Ecrane portabile cu derulare. (format imagine 4:3)

70" ecran portabil ELPSC23

Ecran portabil de 80" ELPSC24

90" ecran portabil ELPSC25

Ecrane portabile cu derulare. (format imagine 16:10)

53" ecran portabil ELPSC30

64" ecran portabil ELPSC31

Ecrane magnetice portabile. (format imagine 4:3)

Cablu pentru calculator ELPKC02

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

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

Cablu pentru calculator ELPKC09

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

Cablu pentru calculator ELPKC10

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

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

Cablu pentru video compus ELPKC19

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

Se utilizează la conectarea la sursa de semnal [component video ▶▶](#).

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 (numai pentru EB-93)

Se utilizează dacă doriți să stabiliți rapid o conexiune unul-la-unul între proiector și un calculator cu sistem Windows instalat.

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm)* ELPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm)* ELPFP14

Se utilizează la instalarea proiecteurului pe un tavan înalt.

Suport suspendare pe tavan* ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiecteurului pe un tavan.

* Este necesară experiență specială pentru a suspenda proiectorul pe tavan. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

Consumabile

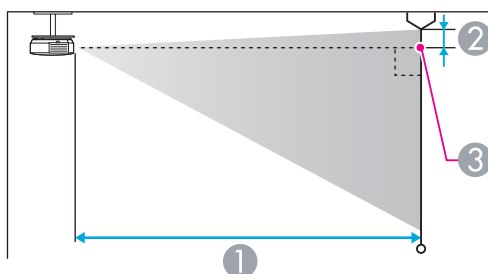
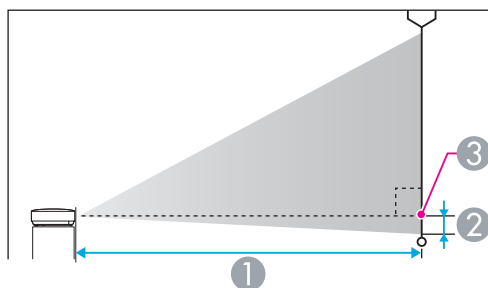
Lampă ELPLP60

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

Filtru de aer ELPAF29

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

Distanță de proiecție



- ① Distanță proiecție
- ② Distanța de la centrul lentilei la baza ecranului
(sau partea superioară a ecranului, în cazul suspendării pe tavan)
- ③ Centrul lentilei

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	61x46	89 - 107	-5
40"	81x61	119 - 143	-7
50"	100x76	150 - 180	-8

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
60"	120x91	180 - 217	-10
80"	160x120	241 - 290	-14
100"	200x150	302 - 363	-17
150"	300x230	454 - 546	-25
200"	410x300	607 - 729	-34
250"	500x380	759 - 912	-42
300"	610x460	912 - 1095	-51

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	66x37	97 - 117	+1
40"	89x50	130 - 156	+1
50"	110x62	163 - 196	+1
60"	130x75	196 - 236	+1
80"	180x100	263 - 316	+2
100"	220x120	329 - 396	+2
150"	330x190	495 - 595	+3
200"	440x250	661 - 794	+5
250"	550x310	827 - 994	+6
275"	620x350	910 - 1093	+6

Rezoluții Acceptate

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

Video pe componente

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

Video compozit

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

Semnal de intrare de la portul HDMI

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

Specificații Generale ale Proiectorului

Denumirea produsului		EB-93		EB-92	
Dimensiuni		345 (L) x 93 (Î) x 263 (l) mm			
Dimensiune panou LCD		0,55"			
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă			
Rezoluție		786.432 pixeli XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3			
Reglare focalizare		Manual			
Reglare zoom		Manual (1 până la 1,2)			
Lampă		Lampă UHE, 200 W Model nr.: ELPLP60			
Ieșire audio max.		16 W			
Boxă		1			
Sursă de alimentare		de la 100 la 240 V c.a. ±10%, 50/60 Hz, de la 3.2 la 1.4 A			
Putere consu- mată	circa 100 până la 120 V	În stare de funcționare: 312 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4.1 W Consumul în standby (Comunicare Dez.): 0.31 W		În stare de funcționare: 312 W Consumul în standby (Comunicare act.): - Consumul în standby (Comunicare dez.): 0.31 W	
	circa 220 până la 240 V	În stare de funcționare: 299 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4.6 W Consumul în standby (Comunicare Dez.): 0.40 W		În stare de funcționare: 299 W Consumul în standby (Comunicare act.): - Consumul în standby (Comunicare Dez.): 0.40 W	
Altitudinea de funcționare		Altitudine de la 0 la 2.286 m			
Temperatura de funcționare		de la 5 la +35 °C (fără condensare)			
Temperatura de depozitare		de la -10 la +60 °C (fără condensare)			
Greutate		Aprox. 3.1 kg			

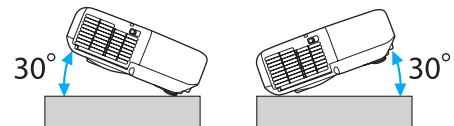
Conectori	Port Computer1	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Port Computer2	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Portul Video	1	RCA pin jack

Port S-Video	1	Mini DIN 4-pin
Portul Audio1	1	Stereo mini jack
Portul Audio2	1	Stereo mini jack
Port Audio-L/R	1	Mufă RCA cu pini x 2 (S, D)
Portul Audio Out	1	Stereo mini jack
Portul Monitor Out	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
Portul HDMI	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)
Port USB(TypeA) *1	1	Conector USB (Tip A)
Port USB(TypeB) *1	1	Conector USB (Tip B)
Port LAN*2	1	RJ-45
Portul RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)

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

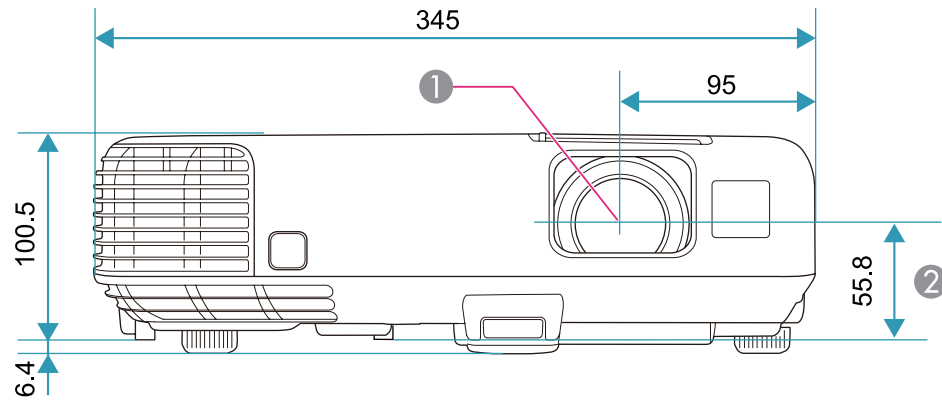
*2 numai pentru EB-93.

Unghi de înclinare

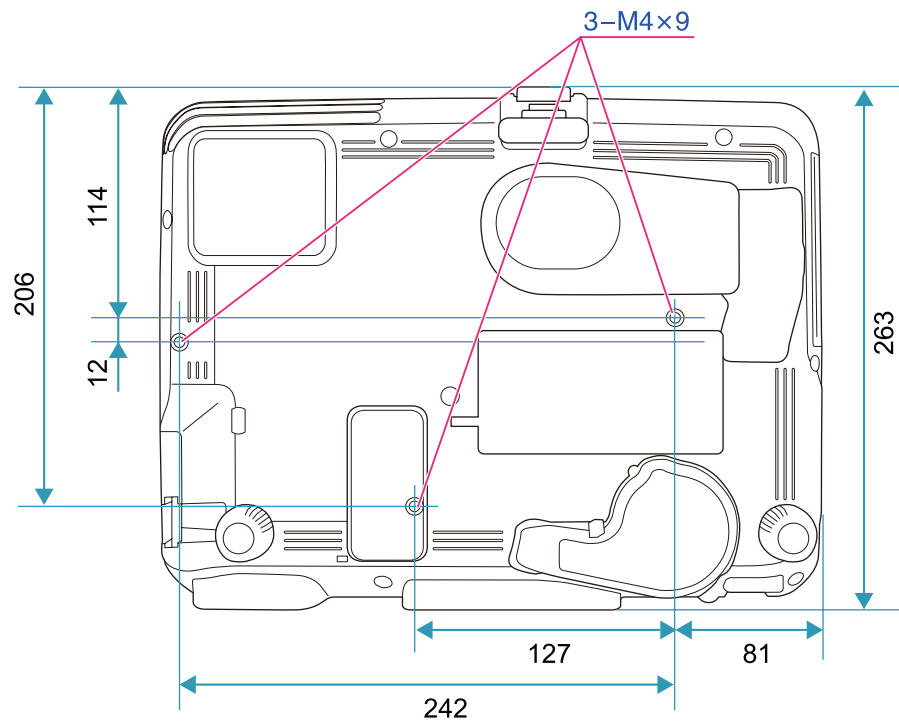


Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 30 °, acesta se poate deteriora și se pot produce accidente.

Unități: mm



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



Această secțiune explică pe scurt termenii dificili care nu sunt explicați în textul acestui ghid. Pentru detalii, consultați alte publicații disponibile pe piață.

Adresă Gateway	Acesta este un server (router) pentru comunicarea din cadrul unei rețele (subrețea) divizate în funcție de <u>masca subrețea</u> ➤.
Adresă IP	Un număr de identificare a unui calculator conectat la o rețea.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a ușura funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii, consultați site-ul Web AMX. URL http://www.amx.com/
Contrast	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Ajustarea acestei proprietăți a unei imagini se numește ajustarea contrastului.
DHCP	O abreviere a protocolului Dynamic Host Configuration Protocol, acest protocol atribuie în mod automat o <u>adresă IP</u> ➤ echipamentului conectat la o rețea.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV și cele generale de calculator au un format de imagine de 4:3.
HDCP	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece portul HDMI de pe proiector acceptă tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate de tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de codificare HDCP.
HDTV	O prescurtare pentru High-Definition Television care se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> • Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> ➤, i = <u>Întreșere</u> ➤) • Ecran cu un <u>format imagine</u> ➤ de 16:9
Întreșere	Transmite informații necesare pentru a crea un ecran trimițând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispuse la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
Mască subrețea	Aceasta este o valoare numerică pentru definirea numărului de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele divizate (subrețea), din adresa IP.
Progresiv	Proiectează informații pentru a crea un ecran o dată, afișând imaginea pentru un cadru. Chiar dacă numărul de linii de scanare este același, nivelul de tremur al imaginilor scade, deoarece volumul de informații s-a dublat în comparație cu un sistem de întreșere.
SDTV	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile pentru televiziunea de înaltă definiție <u>HDTV</u> ➤.
Sincro.	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.

SNMP	O abreviere pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al dispozitivelor, cum ar fi routere și calculatoare conectate la o rețea TCP/IP.
sRGB	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată dispune de un mod sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa de semnal conectată la modul sRGB.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
S-Video	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o componentă de culoare (C).
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
Trap IP Adresă	Aceasta este <u>adresa IP</u> ►► pentru calculatorul de destinație utilizat pentru notificarea erorilor prin SNMP.
Urmărire	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
Video compozit	O metodă care combină semnalul video într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
Video pe componente	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o luminanță în minus de albastru (Cb sau Pb) și o luminanță în minus de roșu (Cr sau Pr).
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.

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.

Referitor la notații

Sistem de operare Microsoft® Windows® 98
Sistem de operare Microsoft® Windows® Me
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 98", "Windows Me", "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" și "Windows 7". În plus, termenul comun Windows poate fi utilizat pentru a face referiri la Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista și Windows 7, iar mai multe versiuni de Windows pot fi menționate drept, de exemplu, Windows 98/Me/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 Corp.

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

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

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

HDMI și High-Definition Multimedia Interface sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale HDMI Licensing LLC. 

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

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-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original 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

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

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-1.13.4

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 Bracey

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.

mDNSResponder

This project 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.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09" are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

A

A/V Mut	48
Accesorii opționale	111
Adresă e-mail	83
Adresă Gateway	82
Adresă IP	83
Ajustarea culorilor	74
Aspect	40, 75

B

Blocare funcționare	58, 76
Blocare totală	58
Browser Web	60
Buton utilizator	77
Butonul Volume	13

C

Camăra pentru documente	111
Capacul lămpii	10
Căutare sursă	29
Citirea e-mailurilor	63
Claritate	74
Configurare automată	75
Configurare proiector	60
Configurare rețea	79
Consum energie	77
Consumabile	111
Continuu	47
Contrast	74
Control Web	61
Corecție trapez	76
Crestron RoomView	66

Crucea	51
Cum se înlocuiește filtrul de aer	108
Cum se înlocuiește lampa	106
Curățarea	103
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilație	103
Curățarea suprafeței proiectorului	103
Cursor	49
Cuvânt cheie proiector	81

D

Denumirea și funcțiile componentelor	10
Diafragmă automată	74
Diafragmei automate	39
Difuzare mesaj	60
Dimensiune ecran	112
Dinamic	39
Distanță	112
Durată lampă	85

E

EasyMP Monitor	60
Ecran	19, 78
Ecran de retroproiecție	19
Ecran pornire	78
Ecrane	113
Ecrane acceptate	113
ESC/VP21	64
Expunere diapozitive	43
E-Zoom	50

F

Față	19, 78
------------	--------

Formă pointer	77
Foto	39
Freeze	49
Funcția Ajutor	88
Funcția de mouse fără fir	51
Funcționare	78
Fundal ecran	78

G

Gură de evacuare a aerului	10
----------------------------------	----

I

Indicatoare	89
Indicator alimentare	89
indicator lampă	89
indicator temperatură	89
Indicatorul mouse-ului	51
Inel de focalizare	10
Inel de zoom	10
Info Sincro	85
Informații rețea	79
Interval video HDMI	75

Î

Înlocuirea bateriilor	16
-----------------------------	----

L

Limbă	79
Logo utilizator	53

M

Maneta de reglare a piciorului	10
--------------------------------------	----

Mască subrețea	82
Meniul Extins	78
Meniul Imagine	73
Meniul Informații	85
Meniul LAN prin cablu	82
Meniul Notificare poștă	82
Meniul principal	81
Meniul Reset	84, 86
Meniul rețea	79
Meniul Semnal	74
Meniul Setări	76
meniului Configurare	71
Mesaje	78
Mod altitudine mare	78
Mod culoare	38, 74
Mod inactivare	78
Mod standby	78
Mufă de alimentare	11

N

Notificare poștă	63, 83
Număr port	83
Nume proiector	81

O

Ordine de afișare	47
-------------------------	----

P

Panou de control	13
Panou negru	39
Parolă control web	81
Parolă PJLink	81

Perioada de înlocuire a filtrului de aer	108
Perioada de înlocuire a lămpii	105
Picioare din spate	12
Picior reglabil din față	10
PJLink	65
Plafon	19, 78
Pornire directă	78
Port Computer	11
Port HDMI	11
Port S-video	11
Port USB(TypeA)	11
Port USB(TypeB)	11
Port video	11
Poziție	75
Prezentare	39, 43
Progresiv	75
Proiecție	78
Protecție la pornire	56
Protejare logo utilizator	56
Protejat de parolă	56
Protejat prin parolă	57
Puncte de fixare a suportului pe tavan	12

Q

Quick Corner	76
--------------------	----

R

Rată refresh	85
Receptor la distanță	10, 11
Reducere zgomot	75
Reset toate	86

Resetarea duratei de funcționare a lămpii	86, 108
Rezoluție	85
Rezolvarea problemelor	89
RoomView	66
Rotirea imaginilor	45
Rulare dispozitiv	46

S

Saturare culoare	74
Selectare unitate	44
Semnal intrare	75, 85
Semnal video	75, 85
Server SMTP	83
Setări de afișare	47
Sincro.	75
SNMP	63
Source Search	13
Spate	78
Specificații	115
Sporturi	39
sRGB	39
Strălucire	74
Supraîncălzirea	90
Sursă	85

Ș

Șablon	77
Șablon utilizator	54

T

Tablă albă	39
Tastatură virtuală	80

Teatru	39
Telecomandă	14
Telecomandă Web	61
Temp. Abs. Culoare	74
Temperatura de depozitare	115
Temperatura de funcționare	115
Tentă	74
Timp acop. lentilă	78
Timp modificare ecran	47
Trapez automat H/V	76

U

Urmărire	75
USB Type B	79

V

Volum	77
-------------	----