



# **Ghidul utilizatorului**

## **Multimedia Projector**

**EB-1410Wi**



**EB-1400Wi**

# Notății Utilizate în Acest Ghid





## • Măsuri de siguranță

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

Indicațiile și înțelesul acestora sunt următoarele. Trebuie să le înțelegeți corect înainte de a citi acest ghid.

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

## • Indicații referitoare la informațiile generale

<b>Atenție</b>	Indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  "Glosar" <a href="#">p.212</a>
[Nume]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de control. Exemplu: butonul [Esc]
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: Selectați <b>Strălucire</b> din meniul <b>Imagine</b> . <b>Imagine - Strălucire</b>

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

### Introducere

#### Caracteristicile Proiectorului ..... 9

Funcția interactivă (Easy Interactive Function) .....	9
Realizarea simplă a operațiilor prin dispozitivul Control Pad .....	9
Conectarea la o rețea și proiectarea imaginilor de pe ecranul calculatorului .....	9
Proiecții simultan două imagini (Split Screen) .....	9

#### Denumirea și funcțiile componentelor ..... 10

În Față/pe Carcasă .....	10
Vedere din lateral .....	11
Interfața .....	12
La bază .....	14
Montarea picioarelor (Numai modelele cu picioare furnizate) .....	14
Panou de control .....	15
Telecomandă .....	16
Înlocuirea bateriilor telecomenzii .....	19
Distanța de funcționare a telecomenzii .....	20
Easy Interactive Pen .....	21
Înlocuirea bateriei pentru Easy Interactive Pen .....	21
Înlocuirea vârfului dispozitivului Easy Interactive Pen .....	22
Tavă pentru creion .....	23
Control Pad .....	23
Înlocuirea bateriilor pentru dispozitivul Control Pad .....	24

### Pregătirea proiectorului

#### Instalarea proiectorului ..... 28

Metode de Instalare .....	28
---------------------------	----

#### Conectarea echipamentului ..... 30

Conectarea la proiector .....	32
Conectarea unui calculator .....	32

Conectarea surselor de imagini .....	34
Conectarea dispozitivelor USB .....	36
Conectarea echipamentelor externe .....	38
Conectarea unui Cablu LAN .....	39
Instalarea unității LAN fără fir .....	40
Conectarea la dispozitivul Control Pad .....	41
Conectarea când se utilizează funcția Interactiv cu PC .....	41
Conectarea utilizând funcția USB Display .....	42
Conectarea utilizând PC Free .....	43
Conectarea unei imprimante .....	44

### Metode de proiecție fundamentale

#### Proiectarea imaginilor ..... 46

De la instalare la proiecție .....	46
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă) .....	47
Proiectarea cu USB Display .....	48
Setări necesare .....	48
Cerințe de sistem .....	48
La prima conectare .....	49
Dezinstalarea .....	50

#### Ajustarea imaginilor proiectate ..... 51

Corectarea distorsiunilor trapezoidale .....	51
Corecție T-H/V .....	51
Quick Corner .....	52
Ajustarea dimensiunii imaginii .....	54
Reglarea poziției imaginii (Mutare imagine) .....	54
Reglarea poziției verticale a imaginii (numai la modele prevăzute cu picioare) .....	55
Creșterea înălțimii imaginii .....	55
Reducerea înălțimii imaginii .....	56
Reglarea poziției orizontale a imaginii (numai la modele prevăzute cu picioare) .....	56
Corectarea focalizării .....	56
Ajustarea volumului .....	57
Ajustarea imaginii .....	57

Ajustarea opțiunilor Nuanță, Saturație și Strălucire	57
Ajustarea opțiunii Gamma	58
Selectarea calității de proiectie (Selectarea Mod culoare)	58
Setarea Diafragmă automată	59
Modificarea formatului imaginii proiectate	60
Metodele de modificare	60
Modificarea modului de aspect	60

## Funcția interactivă

<b>Sumar al funcției interactive</b>	<b>63</b>
Efectuarea unei game variate de sarcini cu funcția interactivă	63
Trei moduri	64
<b>Înainte de a utiliza funcția interactivă</b>	<b>65</b>
Autocalibrare	65
Calibrare manuală	66
Când este necesară calibrarea creionului	67
Utilizarea creionului	67
<b>Desenarea</b>	<b>69</b>
Desenarea pe un ecran de tip tablă albă (Mod Tablă albă)	69
Pornirea Modulului Tablă albă	69
Funcțiile barei de instrumente	71
Funcții ale barei de instrumente inferioară	73
Citirea documentelor fizice dintr-un scanner	74
Deschiderea fișierelor și efectuarea citirii în Modul tablă albă	75
Desenarea pe imaginea proiectată (Adnotare PC Free)	75
Pornirea funcției Adnotare PC Free	75
Funcțiile barei de instrumente	77
Funcții ale barei de instrumente inferioară	79
<b>Utilizarea conținutului desenat</b>	<b>80</b>
Salvarea	80
Pentru Modul tablă albă	80
Pentru funcția Adnotare PC Free	80
Imprimarea	81

Pentru Modul tablă albă	81
Pentru funcția Adnotare PC Free	82
Trimiterea mesajelor e-mail (numai în Modul tablă albă)	82

## Utilizarea unui calculator din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)

Pregătirea proiecteurului	84
Instalați Easy Interactive Driver (numai Mac OS X)	85
Comutarea la funcția Interactiv cu PC	86
Reglarea zonei de operare a creionului	87
Reglarea manuală a zonei de operare a creionului	87

## Funcții utile

<b>Funcții de proiectie</b>	<b>90</b>
Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)	90
Surse de intrare pentru proiectia de tip ecran divizat	90
Proceduri de operare	91
Când se utilizează funcția interactivă	93
Restricții în timpul proiectiei de tip ecran divizat	95
Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)	95
Specificații pentru fișiere care pot fi proiectate utilizând funcția PC Free	95
Exemple PC Free	97
Metode de utilizare a PC Free	97
Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate	100
Proiectarea fișierelor PDF	101
Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)	103
Redarea unui scenariu	103
Operațiuni în timpul redării unui scenariu	104
Setări de afișare a fișierelor de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.	104
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)	105
Înghețarea imaginii (Îngheț)	106
Funcția indicator (Pointer)	106
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)	107
Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)	108
Salvarea unui logo utilizator	110

Salvare șablon utilizator .....	111
<b>Funcții de securitate .....</b>	<b>113</b>
Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă) .....	113
Tipuri de Protejat de parolă .....	113
Definirea Protejat de parolă .....	113
Introducerea parolei .....	114
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare) .....	115
Blocare antifurt .....	117
Instalarea firului de blocare .....	117
<b>Funcții de rețea .....</b>	<b>118</b>
Utilizarea funcției interactive într-o rețea .....	118
Pornirea aplicației .....	118
Restricții .....	118
Proiectarea cu ajutorul funcției „Conectare la un proiector în rețea” .....	118
Realizarea unei conexiuni WPS (Wi-Fi Protected Setup) cu un punct de acces la rețeaua locală fără fir .....	120
Metoda de configurare a conexiunii .....	120
<b>Monitorizarea și controlul .....</b>	<b>122</b>
Despre EasyMP Monitor .....	122
Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web) .....	122
Configurare proiector .....	122
Afișarea funcției Ecranul Control Web .....	123
Afișarea ecranului Web Remote .....	123
Configurarea certificatelor .....	125
Observații privind HTTP securizat .....	125
Listă de certificate acceptate .....	126
Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor .....	126
Mail de notificare cu privire la o eroare de citire .....	126
Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP .....	127
Comenzi ESC/VP21 .....	127
Lista comenzilor .....	127
Amplasarea cablurilor .....	128
Despre PJLink .....	129
Despre Crestron RoomView® .....	129
Utilizarea unui proiector de pe calculator .....	130
Programul de setare .....	133

Metode de setare .....	134
Ceas .....	134
Program .....	135

## Meniul Configurare

<b>Utilizarea Meniul Configurare .....</b>	<b>137</b>
<b>Lista cu Funcții .....</b>	<b>138</b>
Tabelul meniului Configurare .....	138
Meniul Rețea .....	139
Meniul Imagine .....	140
Meniul Semnal .....	142
Meniul Setări .....	144
Meniul Extins .....	145
Elemente de setare pentru Easy Interactive Function .....	148
Ecranul Setări tablă albă .....	148
Meniul Rețea .....	152
Observații privind utilizarea meniului Rețea .....	153
Utilizarea tastaturii virtuale .....	153
Meniul Principal .....	154
Meniul Rețea locală fără fir .....	154
Meniul Securitate .....	157
Meniul LAN prin cablu .....	159
Meniul Setare administrator .....	160
Meniul Reset .....	164
Meniul Informații (numai afișare) .....	164
Meniul Reset .....	166

## Depanarea

<b>Utilizarea funcției Ajutor .....</b>	<b>168</b>
<b>Rezolvarea problemelor .....</b>	<b>169</b>
Citirea indicatoarelor .....	169
Când indicatoarele nu vă pot ajuta .....	173

Probleme cu imaginile	174
Imaginile nu apar	174
Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)	175
Proiecția se oprește automat	175
Este afișat mesajul Nu e acceptat.	175
Este afișat mesajul Fără semnal.	175
Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate	176
În imagini apar interferențe sau distorsiuni	177
Cursorul mouse-ului este afișat cu intermitență (numai când se proiectează USB Display)	177
Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată	178
Culorile din imagine nu sunt corecte	179
Imaginile sunt închise	179
Probleme la pornirea proiecției	180
Proiectorul nu pornește	180
Probleme la funcția interactivă	180
Nu se poate utiliza funcția de desenare a proiectorului	180
Nu poate opera ca mouse și nu se poate desena prin conectarea la un calculator	181
Este afișat mesajul A survenit o eroare în Easy Interactive Function.	181
Mouse-ul computerului nu funcționează corect	181
Dispozitivul Easy Interactive Pen nu funcționează	182
Timpul de răspuns al dispozitivului Easy Interactive Pen este lent	182
Punctul nu se deplasează în poziția următoare	183
Punctul se deplasează automat	183
Nu se pot efectua operații în timpul capturării, imprimării sau salvării	183
Nu se poate lipi în mod corect captura ecranului proiectat	183
Nu se poate imprima în condiții normale	184
Nu se poate scana în condiții normale	184
Ora este desincronizată, setările pentru stocarea internă nu sunt reflectate corect	184
Nu se poate schimba sursa	184
Alte probleme	185
Sunetul nu se aude sau este slab	185
Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display)	185
Telecomanda nu funcționează	186

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri	186
Setarea de autentificare a LAN fără fir eșuează	186
În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens	187
Se afișează mesajul Bateria de alimentare a ceasului este descărcată.	187
Numele fișierelor de imagine nu se afișează corect în PC Free	187
Nu se pot modifica setările utilizând un browser Web	188

<b>Despre Event ID</b>	<b>189</b>
------------------------	------------

## Întreținerea

<b>Curățarea</b>	<b>192</b>
------------------	------------

Curățarea suprafeței proiectorului	192
Curățarea geamului de proiecție	192
Curățarea senzorului de obstacole	192
Curățarea filtrului de aer	193

<b>Înlocuirea Consumabilelor</b>	<b>194</b>
----------------------------------	------------

Înlocuirea lămpii	194
Perioada de înlocuire a lămpii	194
Cum se înlocuiește lampa	195
Resetarea duratei lămpii	197
Înlocuirea filtrului de aer	198
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	198
Cum se înlocuiește filtrul de aer	198

## Apendice

<b>Accesorii Opționale și Consumabile</b>	<b>202</b>
---	------------

Accesorii opționale	202
Consumabile	202

<b>Dimensiune ecran și Distanța de proiecție</b>	<b>203</b>
--	------------

<b>Standarde de ecran</b>	<b>205</b>
---------------------------	------------

Rezoluții Acceptate	205
---------------------	-----

Semnale de la calculator (RGB analogic) . . . . .	205
Video pe componente . . . . .	205
Video compozit . . . . .	205
Semnal de intrare de la porturile HDMI și DisplayPort . . . . .	205
<b>Specificații . . . . .</b>	<b>207</b>
Specificații Generale ale Proiectorului . . . . .	207
<b>Aspect . . . . .</b>	<b>210</b>
<b>Glosar . . . . .</b>	<b>212</b>
<b>Informații Generale . . . . .</b>	<b>214</b>
Reglementările Legii privind telegrafia fără fir . . . . .	214
Referitor la notații . . . . .	214
Notificare generală: . . . . .	215
<b>Index . . . . .</b>	<b>216</b>

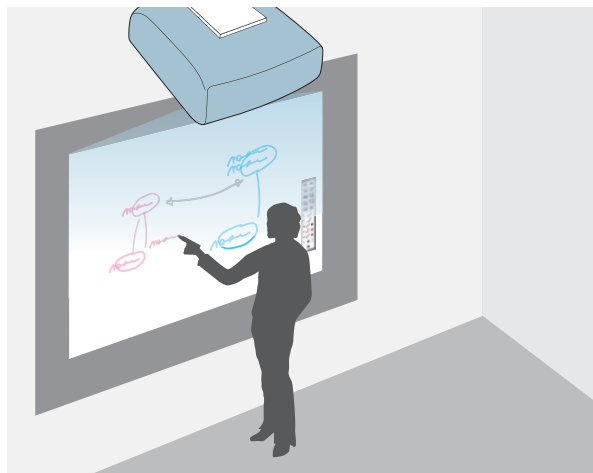


# Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.



## Funcția interactivă (Easy Interactive Function)



Puteți efectua următoarele operații cu ajutorul creionului electronic (Easy Interactive Pen).

- Desenarea pe ecrane simple, cum sunt tablele albe
  - Desenarea pe documentele care sunt proiectate
  - Efectuarea de operații cu mouse-ul calculatorului pe ecranul proiectat
  - Citirea documentelor fizice dintr-un scanner
  - Salvarea ecranului proiectat
  - Imprimarea ecranului proiectat
  - Atașarea ecranului proiectat într-un mesaj e-mail și trimiterea acestuia
- ☛ "Funcția interactivă" [p.62](#)

## Realizarea simplă a operațiilor prin dispozitivul Control Pad

Prin instalarea dispozitivului Control Pad furnizat, puteți efectua cu ușurință operațiunile utilizate frecvent, precum pornirea și oprirea proiectorului sau schimbarea sursei. De asemenea, puteți conecta un suport

de stocare USB sau cabluri USB ale unei imprimante sau ale altui dispozitiv similar.

☛ "Control Pad" [p.23](#)

☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" [p.41](#)

## Conectarea la o rețea și proiectarea imaginilor de pe ecranul calculatorului

Când sunteți conectat la rețea, puteți realiza următoarele operații.

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](#)

Conținutul desenat cu ajutorul funcției interactive poate fi proiectat și cu ajutorul aparatelor din alte săli de conferință.

☛ "Utilizarea funcției interactive într-o rețea" [p.118](#)



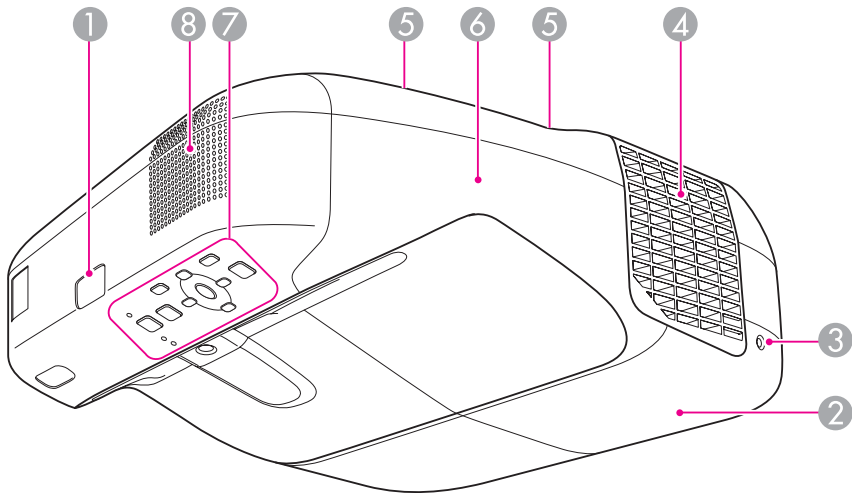
## Proiectați simultan două imagini (Split Screen)


Această funcție împarte ecranul proiectat în două și proiectează două tipuri de imagini juxtapuse. Prin proiectarea simultană de imagini din două surse pe un ecran, puteți crește impactul mesajului sau al propoziției în timpul conferințelor video sau al prezentărilor.

☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" [p.90](#)



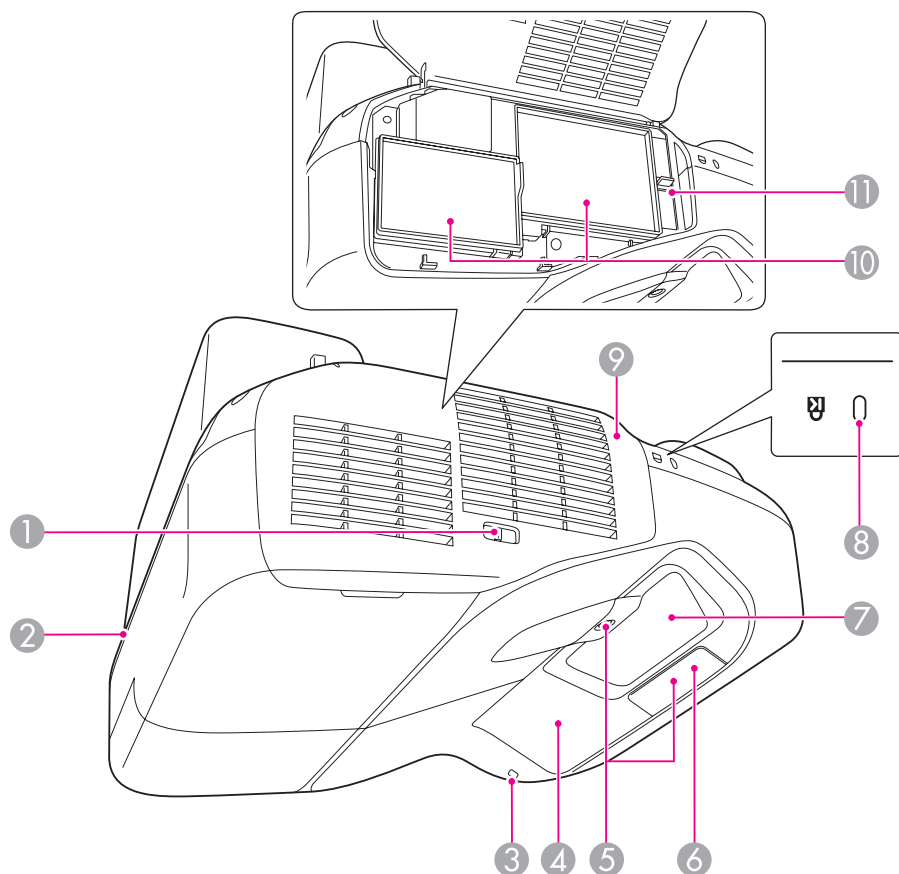
În Față/pe Carcasă




Nume		Funcție
1	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
2	Capacul lămpii	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiectorului. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.194
3	Șurub de fixare a capacului lămpii	Înșurubați pentru a fixa capacul lămpii în poziție. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.194
4	Gură de evacuare a aerului	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul. <div> <b>Atenție</b> În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald din gura de evacuare a aerului poate determina producerea de arsuri, deformare sau accidente.</div>

Nume		Funcție
5	Șuruburi de fixare a capacului cablului	Șuruburi pentru fixarea capacului de cablu în poziție.
6	Capac cablu	Deschideți prin slăbirea ambelor șuruburi la conectarea la un port de intrare sau la instalarea unității LAN fără fir.
7	Panou de control	Operează proiectorul. ☛ "Panou de control" p.15
8	Boxă	Ieșire audio.

## Vedere din lateral



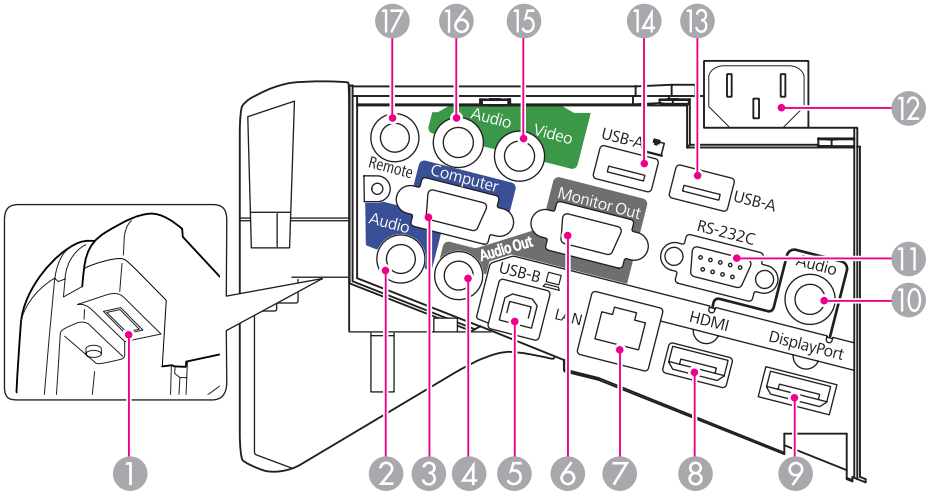
Nume	Funcție
1 Buton pentru deschiderea/închiderea capacului pentru filtrul de aer	Deschide și închide capacul filtrului de aer.

Nume	Funcție
2 Punct de instalare a cablului de securitate	Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul. ☛ "Instalarea firului de blocare" <a href="#">p.117</a>
3 Indicator LAN fără fir	Indică starea accesului la unitatea LAN fără fir furnizată.
4 Receptor Easy Interactive Function	Primește semnale de la creionul Easy Interactive Pen. ☛ "Funcția interactivă" <a href="#">p.62</a>
5 Senzor de obstacole	Detectează obstacolele care interferează cu zona de proiecție. ☛ "Curățarea senzorului de obstacole" <a href="#">p.192</a>
6 Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
7 Fereastră de proiecție	Proiectează imagini. <div>  <b>Avertisment</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nu priviți în fereastra de proiecție în timpul proiecției.</li> <li>Nu amplasați obiecte și nu așezați mâna în apropierea ferestrei de proiecție. Aceasta pot provoca arsuri, incendii sau deformarea obiectului deoarece această zonă atinge o temperatură ridicată din cauza proiecției concentrate de lumină.</li> </ul> </div>
8 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. ☛ "Blocare antifurt" <a href="#">p.117</a>
9 Capac filtru de aer	Se deschide la schimbarea filtrului de aer sau la acționarea butonului de focalizare.
10 Gură de ventilare (filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiectoarei. ☛ "Curățarea filtrului de aer" <a href="#">p.193</a> ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" <a href="#">p.198</a>

Nume		Funcție
11	Buton de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. Deschideți capacul filtrului de aer pentru a-l acționa.


Interfața

Sub capacul de cablu sunt disponibile următoarele porturi.

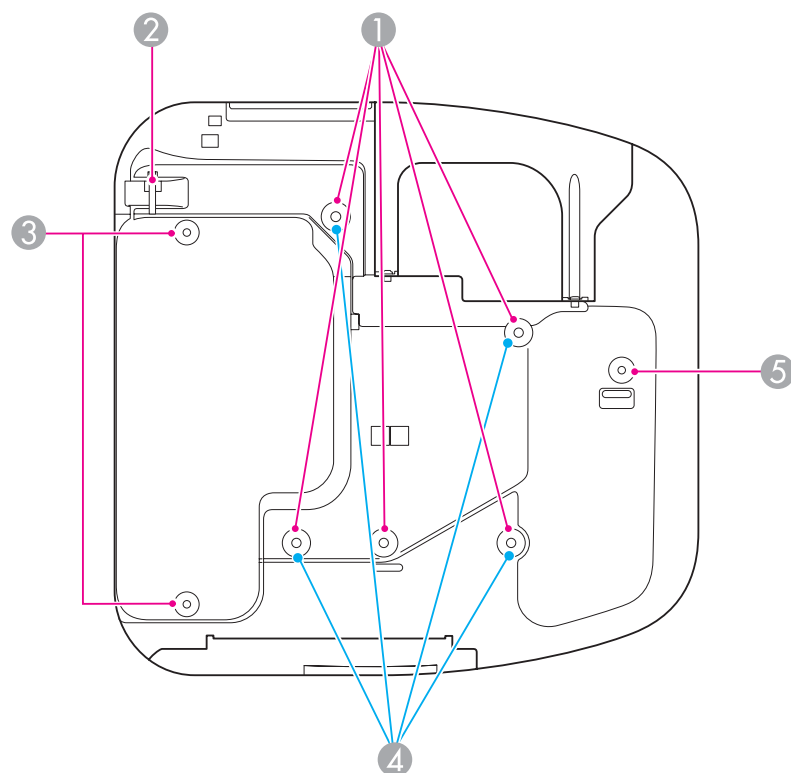


Nume		Funcție
1	Secțiunea pentru instalarea unității LAN fără fir	Instalați aici unitatea LAN fără fir furnizată. ☛ "Instalarea unității LAN fără fir" p.40
2	Portul Audio1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer.</li><li>• Primește intrare audio de la alte dispozitive atunci când se proiectează imagini de la dispozitivul conectat la portul USB-A.</li></ul>
3	Port Computer	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
4	Portul Audio Out	Redă semnal audio de la imaginea proiectată la un moment dat pe o boxă externă.

Nume	Funcție
5 Port USB-B	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conectează proiectorul la un calculator prin cablul USB furnizat și proiectează imaginile pe calculator. ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.48</li> <li>Conectează proiectorul la un calculator prin cablul USB furnizat pentru a utiliza funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.108</li> <li>Conectează proiectorul la un calculator prin cablul USB furnizat pentru a utiliza dispozitivul Easy Interactive Pen ca mouse sau ca un creion pentru a desena pe ecranul proiectat. ☛ "Utilizarea unui calculator din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)" p.84</li> <li>Prin conectarea proiectorului la dispozitivul Control Pad prin cablul USB furnizat, vă veți putea conecta la un calculator cu ajutorul dispozitivului Control Pad. ☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" p.41</li> </ul>
6 Portul Monitor Out	Transmite intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer la un monitor extern. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.
7 Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.
8 Port HDMI	Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP.☛ ☛ "Conectarea echipamentului" p.30
9 DisplayPort	Introduce semnale video de la computere compatibile DisplayPort. Acest proiector este compatibil cu HDCP.☛
10 Portul Audio3	Primește intrare audio sursa specifică setată în <b>Extins - Config.intrare audio</b> .

Nume	Funcție
11 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.127
12 Mufă de alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiector. ☛ "De la instalare la proiectie" p.46
13 Port USB-A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conectează un dispozitiv de memorie USB sau o cameră digitală și proiectează fișiere PDF, filme sau imagini utilizând PC Free. ☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" p.95</li> <li>Prin conectarea unui dispozitiv de memorie USB, puteți stoca și vizualiza conținutul desenat utilizând funcția interactivă. ☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80</li> <li>Puteți conecta imprimante cu interfață USB.</li> <li>Prin conectarea proiectorului la dispozitivul Control Pad prin cablul USB furnizat, vă veți putea conecta la un dispozitiv de memorie USB sau la o imprimantă cu ajutorul dispozitivului Control Pad. ☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" p.41</li> </ul>
14 Port USB-A 	Proiectează imagini de la camera pentru documente opțională. Nu puteți proiecta utilizând alte dispozitive de pe acest port.
15 Port Video	Introduce semnale video compozite de la surse video.
16 Portul Audio2	Introduce semnal audio de la echipamente conectate la portul Video.
17 Portul Remote	Se conectează la dispozitivul Control Pad. ☛ "Control Pad" p.23

## La bază

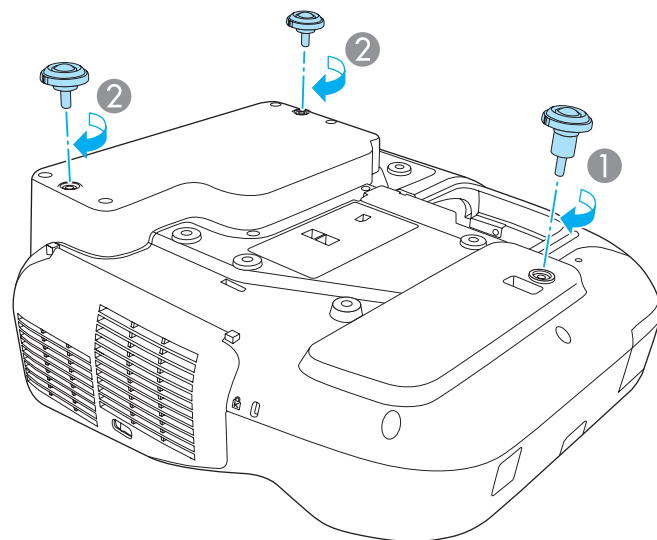


Nume	Funcție
① <b>Puncte de fixare a plăcii de montare pe tavan (cinci puncte)</b>	Dacă suspendați proiectorul de tavan, fixați în aceste puncte Suportul de suspendare pe tavan opțional. ☛ "Instalarea proiectorului" <a href="#">p.28</a> ☛ "Accesorii opționale" <a href="#">p.202</a>
② <b>Punct de instalare a cablului de securitate</b>	Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul. ☛ "Instalarea firului de blocare" <a href="#">p.117</a>

Nume	Funcție
③ <b>Puncte de fixare a piciorului din spate (două puncte)</b>	Montați picioarele când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou. (Numai modelele cu picioare furnizate) ☛ "Montarea picioarelor (Numai modelele cu picioare furnizate)" <a href="#">p.14</a>
④ <b>Puncte de fixare a plăcii de montare pe perete (patru puncte)</b>	Montați placa de fixare la montarea pe un perete. (Numai modelele cu placă de fixare furnizată) ☛ <a href="#">Ghid de instalare</a> ☛ "Accesorii opționale" <a href="#">p.202</a>
⑤ <b>Punct de fixare a piciorului față</b>	Montați piciorul cu un distanțier când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou. (Numai modelele cu picioare furnizate) ☛ "Montarea picioarelor (Numai modelele cu picioare furnizate)" <a href="#">p.14</a>

## Montarea picioarelor (Numai modelele cu picioare furnizate)

Introduceți picioarele în punctele de fixare.



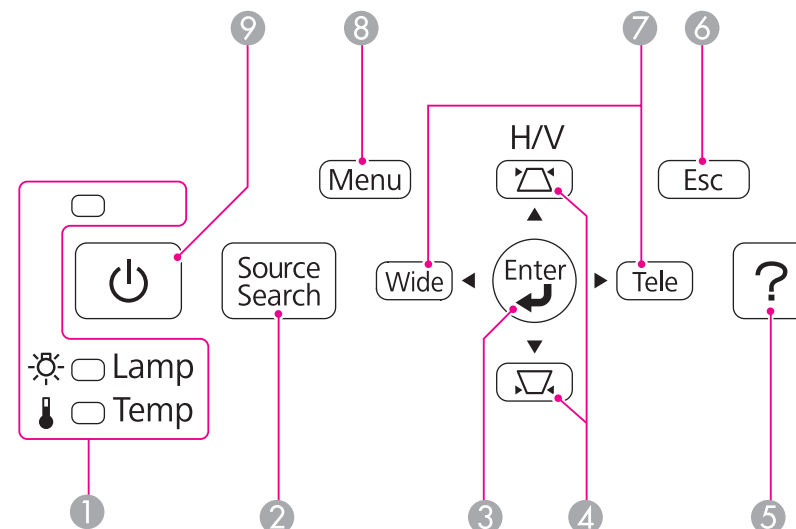
- 1 Introduceți piciorul cu distanțierul în punctul de fixare al piciorului față.
- 2 Introduceți picioarele din spate (x2) în punctele de fixare.



Puteți instala acest proiector vertical pe un birou.

☛ "Metode de Instalare" [p.28](#)

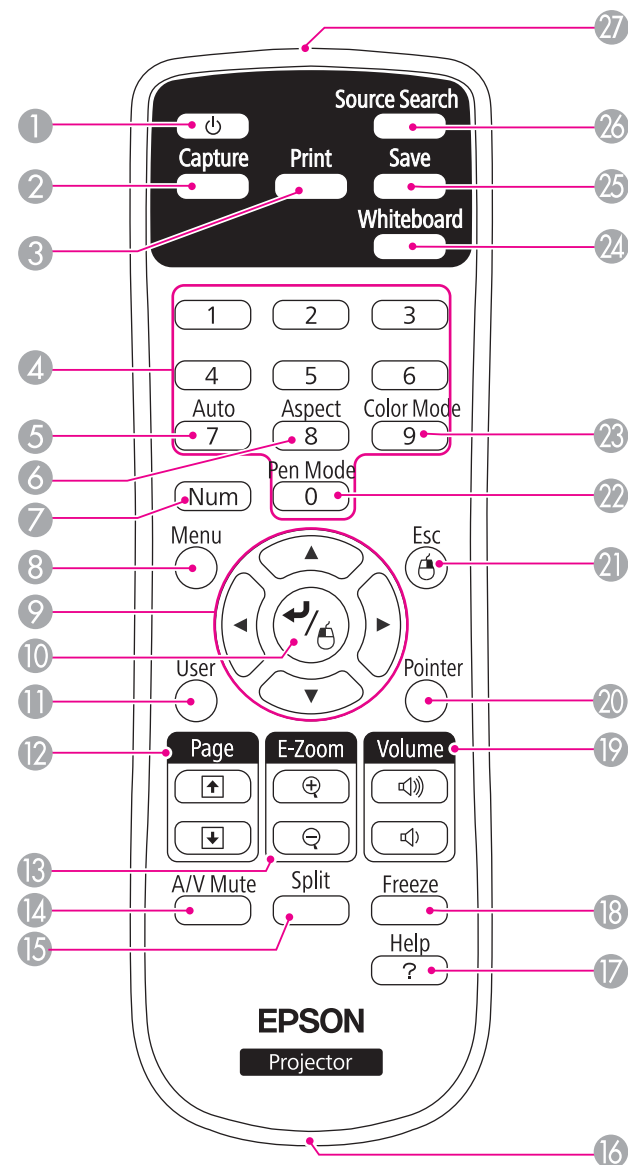
## Panou de control



Nume	Funcție
1 <b>Indicatoare de stare</b>	Indică starea proiectorului cu ajutorul culorilor și prin modul de iluminare (permanent sau intermitent). ☛ "Citirea indicatoarelor" <a href="#">p.169</a>
2 <b>Butonul [Source Search]</b>	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" <a href="#">p.47</a>
3 <b>Butonul [Enter] [↵]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.</li> <li>• Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.</li> </ul>






Nume	Funcție
4 Butonul [Trapez]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Afișează ecranul Corecție Trapez.</li> <li>☛ "Corecție T-H/V" <a href="#">p.51</a></li> <li>Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare.</li> <li>☛ "Utilizarea Meniul Configurare" <a href="#">p.137</a></li> <li>☛ "Utilizarea funcției Ajutor" <a href="#">p.168</a></li> </ul>
5 Butonul [Help]	<p>Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.</p> <p>☛ "Utilizarea funcției Ajutor" <a href="#">p.168</a></p>
6 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oprește funcția curentă.</li> <li>Dacă este apăsat când se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior al meniului.</li> <li>☛ "Utilizarea Meniul Configurare" <a href="#">p.137</a></li> </ul>
7 Butoanele [Tele]/[Wide]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reglează dimensiunea ecranului de proiecție. Apăsăți pe butonul [Tele] pentru a reduce dimensiunile ecranului de proiecție și apăsați pe butonul [Wide] pentru a mări dimensiunile ecranului de proiecție.</li> <li>Corectează distorsiunea pe direcție orizontală dacă este afișat ecranul Corecție Trapez.</li> <li>☛ "Corecție T-H/V" <a href="#">p.51</a></li> <li>Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare.</li> <li>☛ "Utilizarea Meniul Configurare" <a href="#">p.137</a></li> <li>☛ "Utilizarea funcției Ajutor" <a href="#">p.168</a></li> </ul>
8 Butonul [Menu]	<p>Afișează și închide meniul Configurare.</p> <p>☛ "Utilizarea Meniul Configurare" <a href="#">p.137</a></p>
9 Butonul [Power]	<p>Pentru pornirea și oprirea proiectorului.</p> <p>☛ "De la instalare la proiecție" <a href="#">p.46</a></p>

## Telecomandă





Nume	Funcție
1 Butonul [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.46
2 Butonul [Capture]	Înregistrează un instantaneu al ecranului proiectat. După înregistrarea instantaneului, imaginea este lipită într-o nouă pagină în Modul tablă albă. (Acest buton nu poate fi utilizat în Modul tablă albă.) ☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80
3 Butonul [Print]	Imprimă ecranul proiectat. ☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80
4 Butoane numerice	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduceți parola. ☛ "Definirea Protejat de parolă" p.113</li> <li>Utilizați acest buton pentru a introduce numere în setarea <b>Rețea</b> din meniul Configurare.</li> </ul>
5 Butonul [Auto]	Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.
6 Butonul [Aspect]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul de aspect. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.60
7 Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere. ☛ "Definirea Protejat de parolă" p.113
8 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.137

Nume	Funcție
9 Butonul [  ][  ][  ] [  ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>La afișarea meniului Configurare sau a ecranului Ajutor, apăsând pe aceste butoane veți selecta elementele din meniu și veți defini valorile. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.137</li> <li>Când se proiectează o PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează imaginea anterioară/următoare, rotește imaginea și multe altele. ☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" p.95</li> <li>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.108</li> </ul>
10 Butonul [  ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.137</li> <li>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.108</li> </ul>
11 Butonul [User]	<p>Selecțați orice element utilizat frecvent dintre cele șapte 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.</p> <p>☛ "Meniul Setări" p.144</p> <p>Opțiune <b>Autocalibrare</b> este atribuită ca setare prestabilă.</p>

Nume	Funcție
12 <b>Butoanele [Page]</b> [+][+]	<p>Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiectie. (Acest buton nu poate fi utilizat în Modul tablă albă.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Când se utilizează funcția Mouse fără fir ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" <a href="#">p.108</a></li> <li>Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" <a href="#">p.48</a></li> <li>Când se conectează la o rețea</li> </ul> <p>Când se proiectează imagini utilizând PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.</p>
13 <b>Butoanele [E-Zoom]</b> [+][+]	<p>Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiectiei. (Acest buton nu poate fi utilizat în Modul tablă albă.)</p> <p>☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" <a href="#">p.107</a></p>
14 <b>Butonul [A/V Mute]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" <a href="#">p.105</a></li> <li>Puteți schimba modul Proiecție în felul următor apăsând pe buton circa cinci secunde. <b>Față ↔ Față/Inversat</b> <b>Spate ↔ Spate/Inversat</b></li> </ul>
15 <b>Butonul [Split]</b>	<p>De fiecare dată când butonul este apăsător, imaginea se modifică între proiectarea simultană a două imagini prin divizarea ecranului proiectat sau proiectarea normală a unei imagini. (Acest buton nu poate fi utilizat în Modul tablă albă.)</p> <p>☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" <a href="#">p.90</a></p>
16 <b>Orificiu de atașare a curelei</b>	Permite montarea la telecomandă a unei curele achiziționate din comerț.

Nume	Funcție
17 <b>Butonul [Help]</b>	<p>Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" <a href="#">p.168</a></p>
18 <b>Butonul [Freeze]</b>	<p>Întrerupe și reia redarea imaginilor. ☛ "Înghețarea imaginii (Înghet)" <a href="#">p.106</a></p>
19 <b>Butoanele [Volume]</b> [<][<] [ > ][ > ]	<p>[&lt;] Reduce volumul. [ &gt; ] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" <a href="#">p.57</a></p>
20 <b>Butonul [Pointer]</b>	<p>Afișează indicatorul de pe ecran. ☛ "Funcția indicator (Pointer)" <a href="#">p.106</a></p>
21 <b>Butonul [Esc]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oprește funcția curentă.</li> <li>Dacă este apăsător în timp ce se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" <a href="#">p.137</a></li> <li>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)" <a href="#">p.108</a></li> </ul>
22 <b>Butonul [Pen Mode]</b>	<p>Schimbări între utilizarea funcției Interactiv cu PC sau desenării pentru Easy Interactive Pen. (Acest buton nu poate fi utilizat în Modul tablă albă.)</p> <p>☛ "Sumar al funcției interactive" <a href="#">p.63</a></p>
23 <b>Butonul [Color Mode]</b>	<p>La fiecare apăsare a butonului, modul culoare se schimbă. ☛ "Selectarea calității de proiectie (Selectarea Mod culoare)" <a href="#">p.58</a></p>

Nume	Funcție
24 Butonul [Whiteboard]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați acest buton când proiectorul este oprit pentru a-l porni și începe să folosiți funcția interactivă în Modul tablă albă.</li> <li>Apăsați acest buton când proiectorul este pornit pentru a comuta la Modul tablă albă. Dacă apăsați butonul în Modul tablă albă, imaginea este comutată la sursa de imagini anterioară.</li> </ul> <p>☛ "Înainte de a utiliza funcția interactivă" p.65</p>
25 Butonul [Save]	<p>Salvează ecranul proiectat.</p> <p>☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80</p>
26 Butonul [Source Search]	<p>Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video.</p> <p>☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.47</p>
27 Zona de emiterie a semnalului de la telecomandă	<p>Emite semnalele de la telecomandă.</p>

## Înlocuirea bateriilor telecomenzii

Dacă telecomanda nu mai răspunde la comenzi sau nu mai poate fi folosită după ce a fost utilizată o anumită perioadă de timp, este posibil ca bateriile să fi ajuns la sfârșitul duratei de utilizare. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Cumpărați două baterii tip AA cu mangan sau alcaline. Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor AA alcaline sau cu mangan.

### Atenție

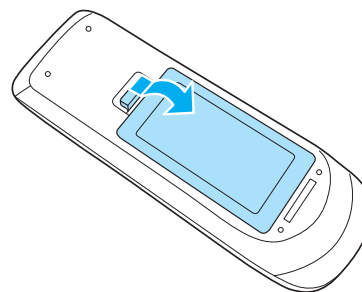
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

☛ *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță*

**1**

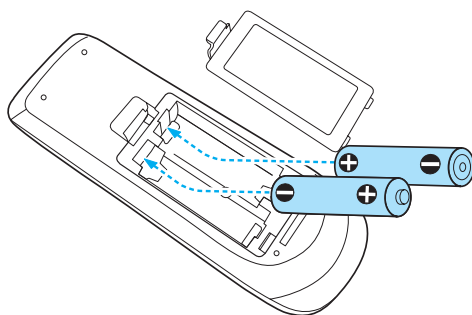
Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

În timp ce împingeți opritorul capacului de la compartimentul pentru baterii, ridicați capacul.



**2**

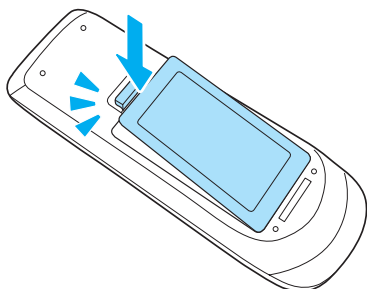
Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.



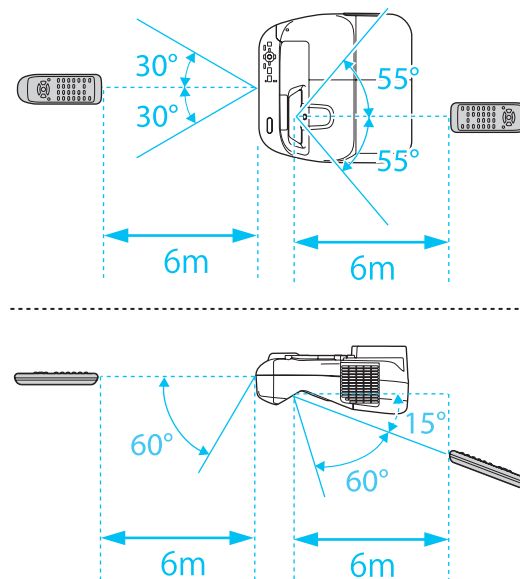
## Atenție

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

- 3 Fixați la loc capacul compartimentului pentru baterii.  
Apăsați pe capac până când acesta se închide pe poziție.



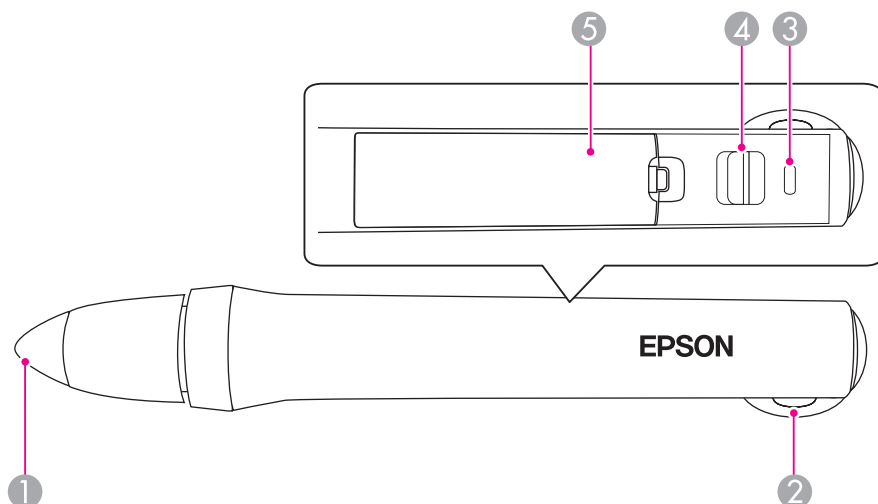
## Distanța de funcționare a telecomenzii



## Easy Interactive Pen

Există două tipuri de dispozitive Easy Interactive Pen cu secțiuni de bază colorate diferit. Nu se pot utiliza simultan două dispozitive Easy Interactive Pen cu secțiuni de bază colorate similar.

☞ "Accesorii opționale" [p.202](#)



Nume	Funcție
1 Buton vârf creion	Țineți creionul aproape de ecranul proiectat și apăsați pentru a-l utiliza. ☞ "Utilizarea creionului" <a href="#">p.67</a> ☞ "Accesorii opționale" <a href="#">p.202</a>
2 Orificiu de atașare a curelei	Permite atașarea unei curele achiziționate din comerț.

Nume	Funcție
3 Indicator de baterie	Indică puterea disponibilă a bateriei la pornire. • Luminează în verde, timp de câteva secunde, când bateria este încărcată. • Luminează intermitent în verde, timp de câteva secunde, când bateria este slabă. • Nu luminează când bateria este consumată. Schimbați bateria. ☞ "Înlocuirea bateriei pentru Easy Interactive Pen" <a href="#">p.21</a>
4 Comutator glisant	Pornește, respectiv oprește Easy Interactive Pen. După pornire, sunt necesare câteva secunde pentru ca Easy Interactive Pen să devină operațional.
5 Capacul compartimentului pentru baterii	Deschideți acest capac când înlocuiți bateria. ☞ "Înlocuirea bateriei pentru Easy Interactive Pen" <a href="#">p.21</a>



Dispozitivul Easy Interactive Pen se va dezactiva automat dacă nu este utilizat o perioadă lungă de timp.

Activați dispozitivul Easy Interactive Pen la loc folosind comutatorul lateral pentru a utiliza creionul.

## Înlocuirea bateriei pentru Easy Interactive Pen

Indicatorul de baterie al dispozitivului Easy Interactive Pen luminează continuu sau intermitent la pornire. Nu luminează continuu sau intermitent când bateria este consumată. Când indicatorul nu mai luminează continuu sau intermitent, înlocuiți bateria. Utilizați unul dintre următoarele tipuri de baterii. Nu se pot utiliza alte baterii reîncărcabile.

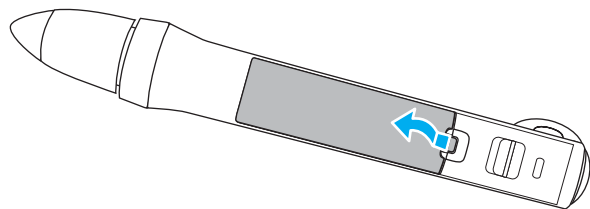
- Baterie cu mangan de dimensiuni AA
- Baterie cu mangan alcalină de dimensiuni AA
- SANYO eneloop®\*(HR-3UTG/HR-3UTGA/HR-3UTGB)

### Atenție

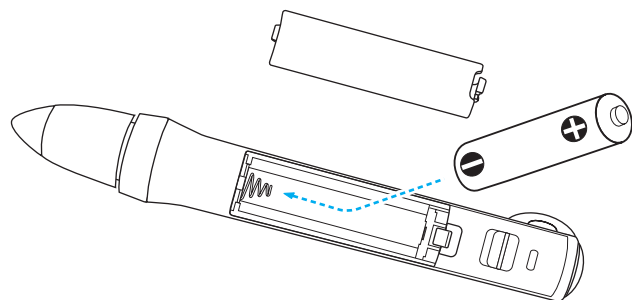
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

👉 [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

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



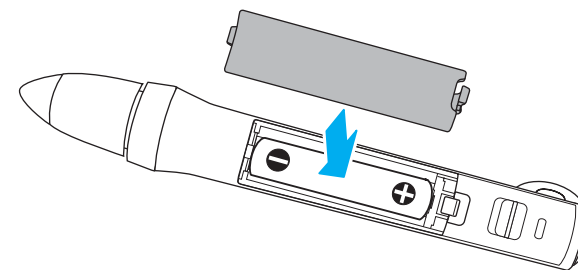
- 2 Înlocuiți vechea baterie cu o baterie nouă.



### Atenție

Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateria este amplasată corect.

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

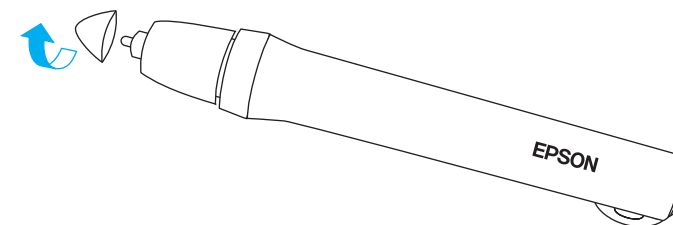


### Înlocuirea vârfului dispozitivului Easy Interactive Pen

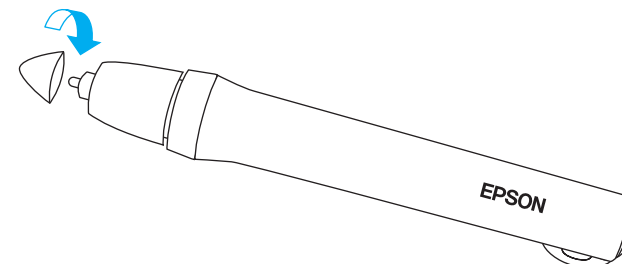
Înlocuiți vârful dispozitivului Easy Interactive Pen când acesta s-a uzat.

👉 "Accesorii opționale" [p.202](#)

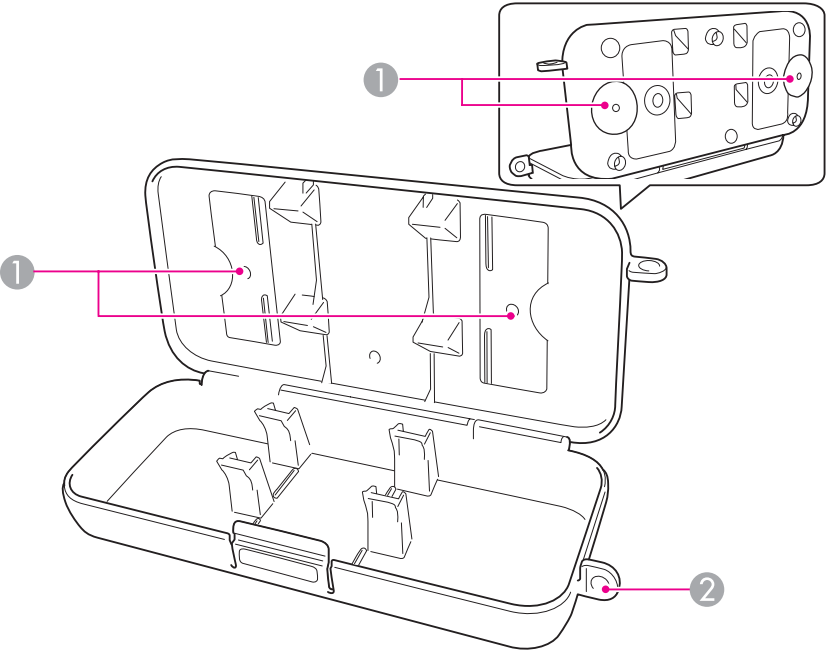
- 1 Rotiți vârful creionului pentru a-l scoate.




- 2 Rotiți vârful nou pentru a-l monta.



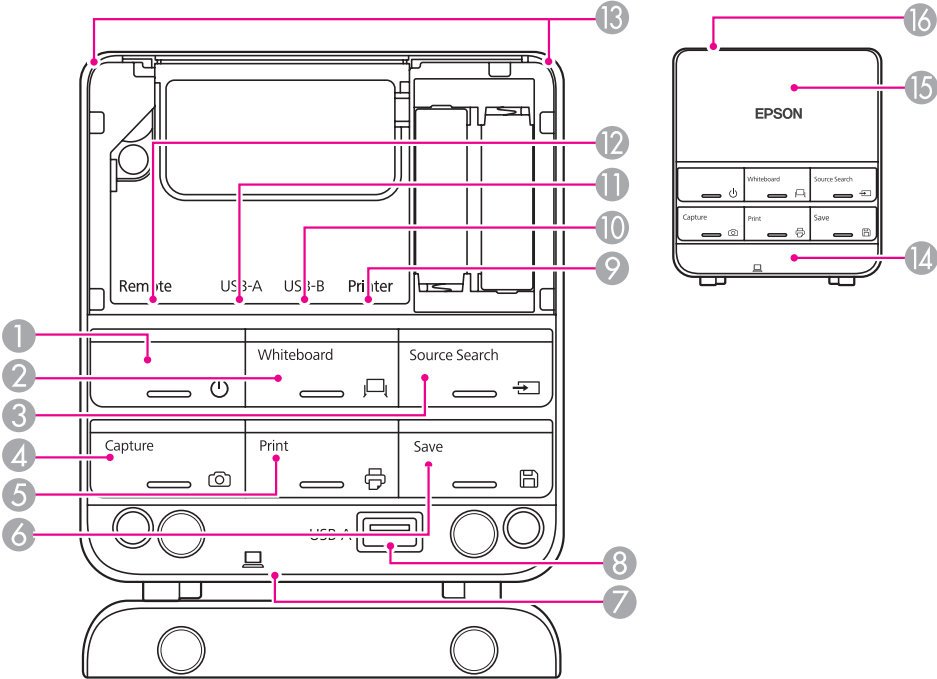
Tavă pentru creion





Nume		Funcție
1	Puncte de fixare	Fixați tava creionului de o tablă albă sau de un perete.
2	Orificiu de siguranță	Treceți prin acesta un lacăt disponibil în comerț.


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

Control Pad



Nume		Funcție
1	Butonul [Power]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.  "De la instalare la proiectie" <a href="#">p.46</a>
2	Butonul [Whiteboard]	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apăsați acest buton când proiectorul este oprit pentru a-l porni și începe să folosiți funcția interactivă în Modul tablă albă.</li><li>• Apăsați acest buton când proiectorul este pornit pentru a comuta la Modul tablă albă. Dacă apăsați butonul în Modul tablă albă, imaginea este comutată la sursa de imagini anterioară.</li></ul>  "Desenarea" <a href="#">p.69</a>

Nume	Funcție
③ Butonul [Source Search]	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.47
④ Butonul [Capture]	Înregistrează un instantaneu al ecranului proiectat. După înregistrarea instantaneului, imaginea este lipită într-o nouă pagină în Modul tablă albă. (Acest buton nu poate fi utilizat în Modul tablă albă.) ☛ "Funcția interactivă" p.62
⑤ Butonul [Print]	Imprimă ecranul proiectat. ☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80
⑥ Butonul [Save]	Salvează ecranul proiectat. ☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80
⑦ Port USB-B (pentru conectarea unui computer)	Realizează conexiunea la un calculator prin cablul USB, în vederea utilizării funcției interactive sau a funcției USB Display. ☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" p.41
⑧ Port USB-A (pentru conectarea unei memorii de stocare USB)	Realizează conexiunea unui dispozitiv de stocare USB. ☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" p.41
⑨ Port USB-A (pentru conectarea unei imprimante)	Realizează conexiunea la imprimantă printr-un cablu USB. ☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" p.41
⑩ Port USB-B (pentru conectarea unui proiector)	Realizează conexiunea la un proiector printr-un cablu USB, când la dispozitivul Control Pad este conectat un dispozitiv de stocare USB sau o imprimantă. ☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" p.41
⑪ Port USB-A (pentru conectarea unui proiector)	Realizează conexiunea la un proiector printr-un cablu USB, în vederea utilizării funcției interactive sau a funcției USB Display. ☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" p.41

Nume	Funcție
⑫ Port Remote	Dispozitivul Control Pad este alimentat de la proiector atunci când cele două unități sunt conectate prin setul de cabluri pentru telecomandă opțional. Când este realizată conexiunea, semnalele de la telecomandă sunt trimise către proiector prin cablu. <div> Când nu se realizează conexiunea prin setul de cabluri pentru telecomandă, alimentarea se bazează pe baterii. Semnalele de la telecomandă sunt trimise la proiector prin raze infraroșii.</div>
⑬ Zona de emiteră a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.
⑭ Capac inferior	Deschideți pentru a realiza conexiunea unui dispozitiv de stocare USB.
⑮ Capac superior	Deschideți pentru a conecta cablurile și înlocui bateriile.
⑯ Capac cablu	Deschideți acest capac când cablurile sunt direcționate de-a lungul unui perete.

## Înlocuirea bateriilor pentru dispozitivul Control Pad

Dacă dispozitivul Control Pad nu mai răspunde la comenzi sau nu mai poate fi folosit după ce a fost utilizat o anumită perioadă de timp, este posibil ca bateriile să fi ajuns la sfârșitul duratei de utilizare. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Cumpărați două baterii tip AA cu mangan sau alcaline. Recomandăm utilizarea bateriilor alcaline pentru dispozitivul Control Pad. Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor tip AA alcaline sau cu mangan.



### Atenție

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

 *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță*

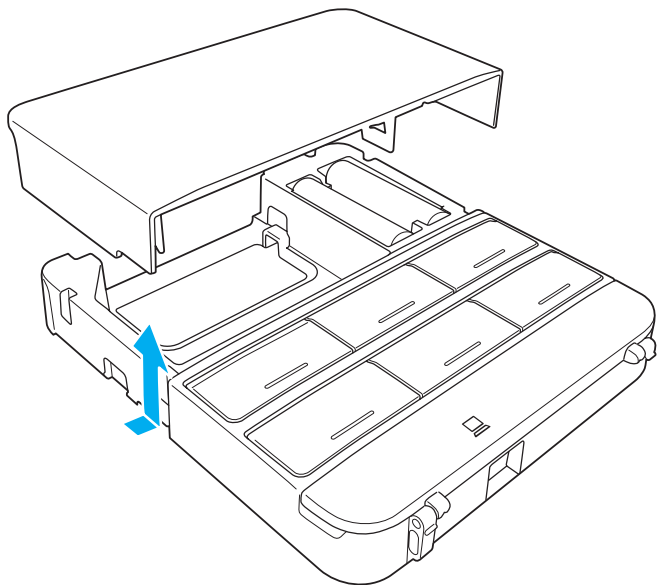


Deoarece dispozitivul Control Pad este alimentat atunci când este conectat la proiector prin intermediul setului de cabluri pentru telecomandă, nu aveți nevoie de baterii.

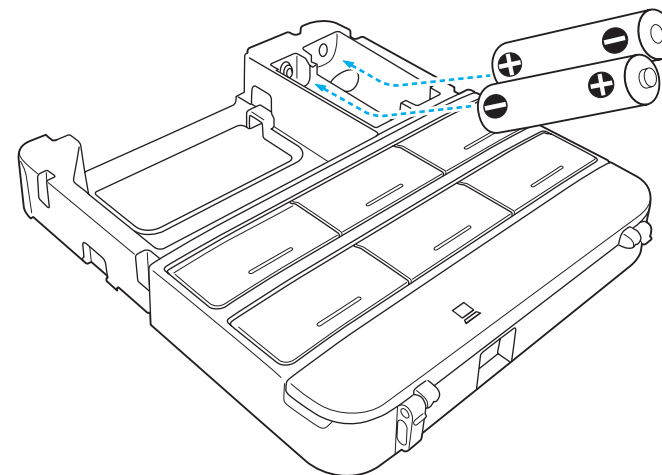
**1**

Scoateți capacul superior.

Introduceți degetul în canelura din capacul superior, după care ridicați-l pentru a-l scoate.

**2**

Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.



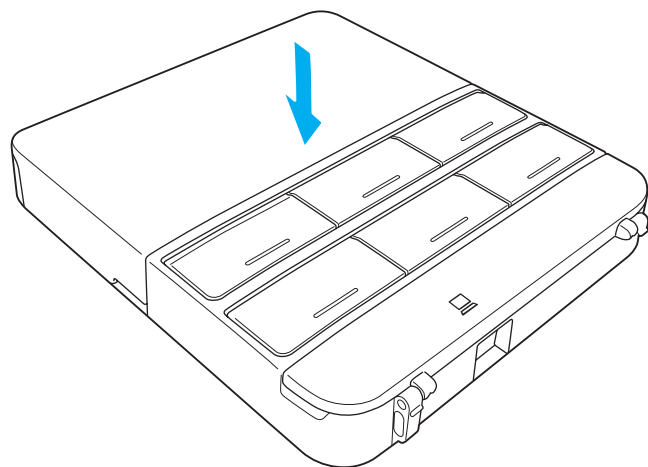
### Atenție

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

**3**

Repoziționați capacul superior.

Apăsați pe capac până când acesta se închide pe poziție.



Consultați resursele următoare pentru a afla care este raza de funcționare a dispozitivului Control Pad.

👉 [\*Ghidul de instalare a dispozitivului Control Pad\*](#)



## Pregătirea proiectorului

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

## Metode de Instalare

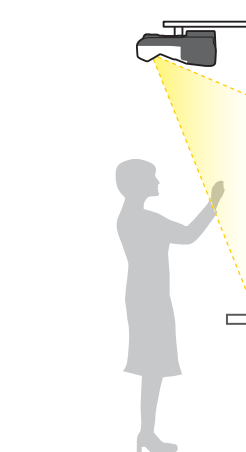
Proiectorul acceptă următoarele șase metode de proiecție diferite. Instalați proiectorul în funcție de locația de instalare.

Opriți proiectorul atunci când schimbați metoda de instalare. Reporniți proiectorul după ce ați schimbat metoda de instalare.

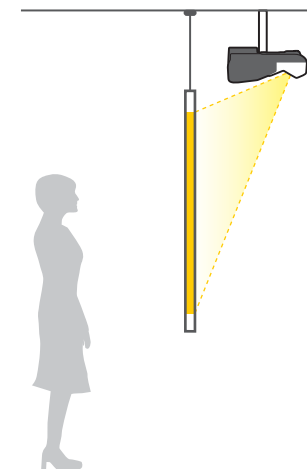


- La montarea proiectorului pe un perete sau pe tavan, respectiv la amplasarea pe verticală a proiectorului, trebuie să utilizați instrumentele corecte conform metodei de instalare.  
☛ "Accesorii opționale" [p.202](#)
- Setarea implicită pentru Proiecție este **Față/Inversat**. Puteți trece la alte setări pentru Proiecție din meniul Configurație.  
☛ **Extins - Proiecție** [p.145](#)
- Puteți schimba setarea Proiecție în felul următor prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.  
**Față ↔ Față/Inversat**  
**Spate ↔ Spate/Inversat**
- Când utilizați funcția interactivă, realizați instalarea astfel încât ecranul proiectat reprezintă un dreptunghi nedistorsionat.
- Nu se poate utiliza funcția interactivă atunci când setarea pentru Proiecție este **Spate/Inversat** sau **Spate**.  
☛ "Funcția interactivă" [p.62](#)
- Când se instalează mai multe proiectoare în aceeași încăpere, setați parametrul **Distanță proiectoare** în concordanță cu distanța dintre proiectoare.  
☛ **Extins - Easy Interactive Function - Distanță proiectoare** [p.145](#)

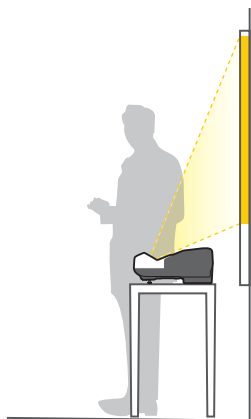
- Montați proiectorul pe un perete sau pe plafon și proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față/Inversat)



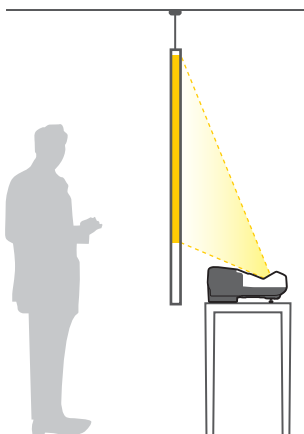
- Montați proiectorul pe un perete sau pe plafon și proiectați imagini din spatele unui ecran translucid. (proiecție Spate/Inversat)




- Proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față)



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

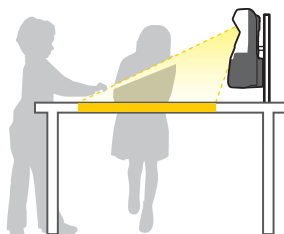


Montați picioarele când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou.

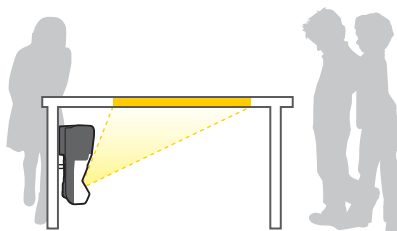
 "Montarea picioarelor (Numai modelele cu picioare furnizate)"

[p.14](#)

- Amplasați proiectorul vertical și proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față/Inversat)



- Amplasați proiectorul vertical și proiectați imagini din spatele ecranului (proiecție Spate/Inversat)



## Avertisment

- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de un perete sau pe tavan. Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Dacă la montare folosiți adezivi în punctele de fixare a suportului pe tavan sau în punctele de fixare ale suportului pe perete, 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 grav rănită și proiectorul se poate strica.  
Când instalați sau reglați suportul, nu utilizați adezivi pentru a împiedica slăbirea șuruburilor și nu utilizați uleiuri sau lubrifianți etc.
- 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.

Acest capitol explică modul de conectare a proiectorului la dispozitive periferice.

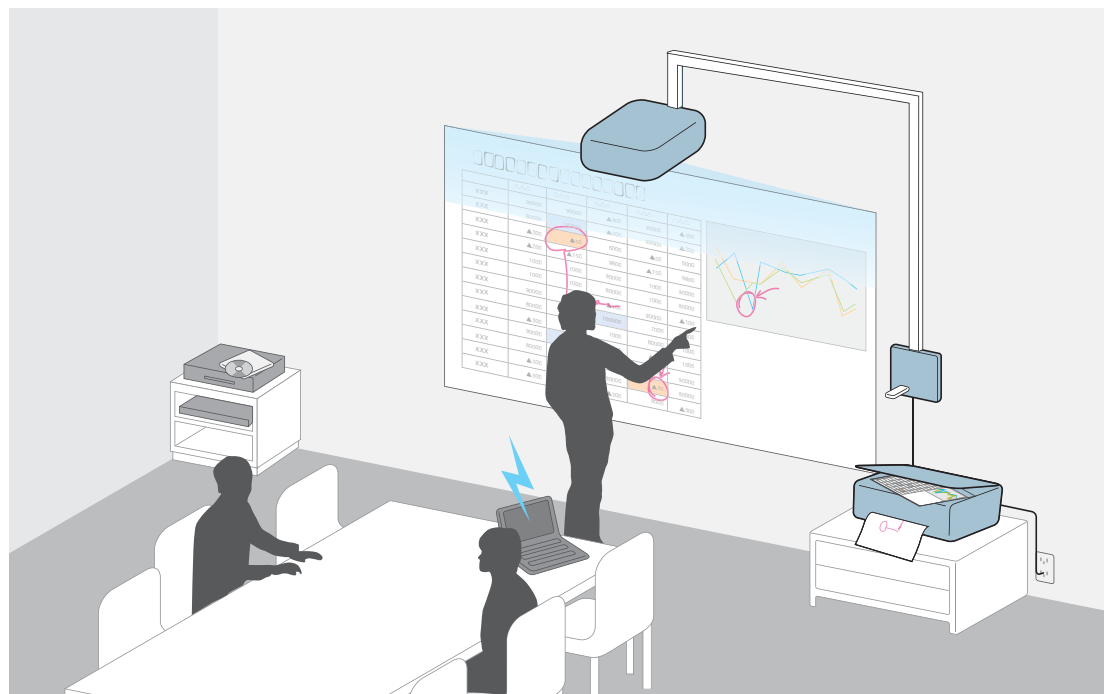
Puteți conecta dispozitive direct la un proiector sau puteți conecta proiectorul prin intermediul dispozitivului Control Pad.

Când conectați cabluri USB sau dispozitive de stocare USB, recomandă utilizarea dispozitivului Control Pad.

☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" [p.41](#)

Atunci când se conectează alte dispozitive decât cablurile USB sau dispozitivele de stocare USB, se recomandă conectarea direct la proiector.

☛ "Conectarea la proiector" [p.32](#)



## Atenție

Dacă utilizați un hub USB, s-ar putea ca operația să nu se realizeze corespunzător. Realizați conexiunea direct la proiector sau la dispozitivul Control Pad.



- Vă puteți conecta la rețea prin comunicații cu sau fără fir.

Pentru a vă conecta la rețea utilizând un cablu, conectați un cablu LAN la proiector.

☛ "Conectarea unui Cablu LAN" [p.39](#)

Pentru a vă conecta fără fir la rețea, montați unitatea LAN fără fir la proiector.

☛ "Instalarea unității LAN fără fir" [p.40](#)

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

## Conectarea la proiector

Acest capitol explică modul de conectare directă a dispozitivelor periferice la proiector.

### Conectarea unui calculator

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

**① Când se utilizează un cablu pentru calculator disponibil în comerț**

Conectați portul de ieșire a afișajului de pe calculator la portul Computer de pe proiector.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio de pe calculator la portul Audio1 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

**② Când se utilizează cablul USB furnizat**

Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B al proiectorului.

Puteți trimite semnalul audio de la calculator împreună cu imaginea proiectată.

**③ Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț**

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

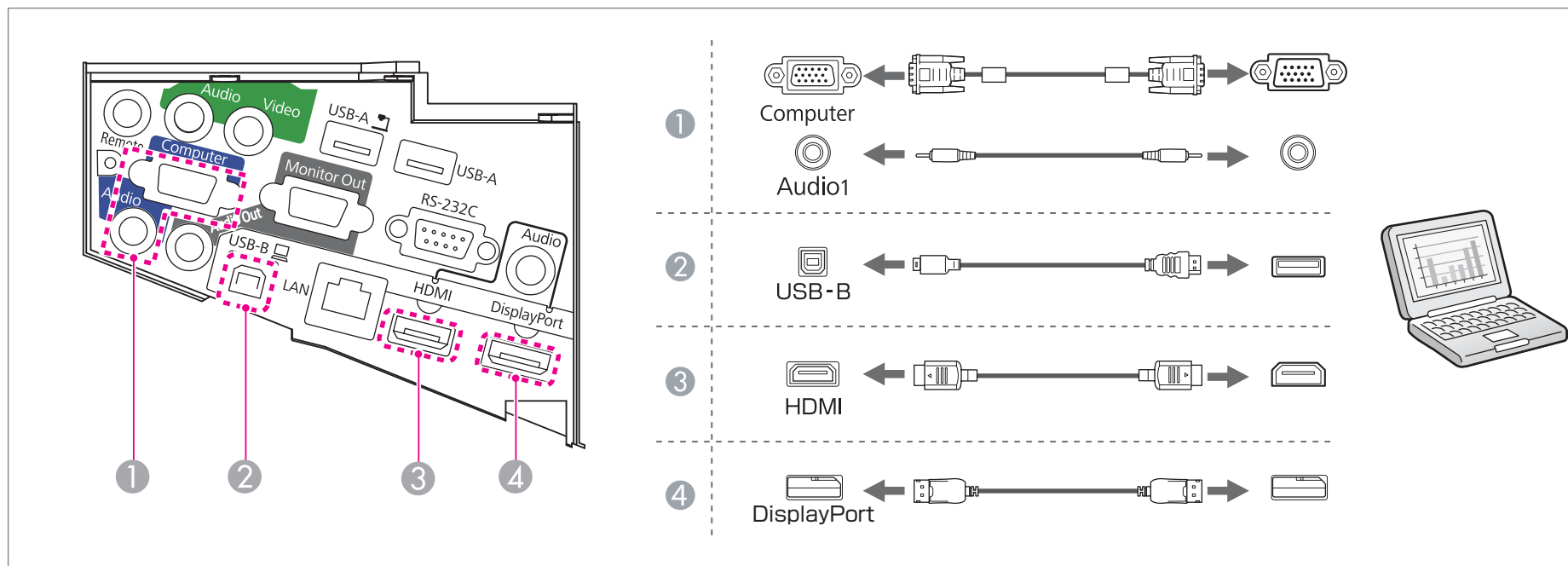
Puteți trimite semnalul audio de la calculator împreună cu imaginea proiectată.

**④ Când se utilizează un cablu DisplayPort disponibil în comerț**

Conectați portul DisplayPort de pe computer la portul DisplayPort de pe proiector.

Puteți trimite semnalul audio de la calculator împreună cu imaginea proiectată.





- Când se realizează conexiunea la porturile Audio1, Audio Out și Computer, recomandăm conectarea cablurilor la porturi în ordinea următoare: Audio1, Audio Out și apoi Computer.
- Puteți schimba intrarea audio folosind **Intrare audio**.  
☛ **Extins - Config.intrare audio - Intrare audio** [p.145](#)
- Atunci când doriți să proiectați imagini dintr-un calculator, puteți utiliza un cablu USB pentru a conecta proiectorul la acel calculator. Această funcție se numește USB Display.  
☛ "Proiectarea cu USB Display" [p.48](#)
- Anumite cabluri DisplayPort disponibile în comerț sunt livrate cu un dispozitiv de blocare. Când scoateți cablul, apăsați pe butonul de pe secțiunea conectorului cablului și trageți cablul afară.

## 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 disponibil în comerț

Conectați portul ieșirii video a dispozitivului de la care provine imaginea la portul de intrare Video al proiectorului utilizând un cablu video disponibil în comerț.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio de pe sursa de imagini la portul Audio2 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

### 2 Când se utilizează un cablu video pe componente opțional

☛ "Accesorii Opționale și Consumabile" [p.202](#)

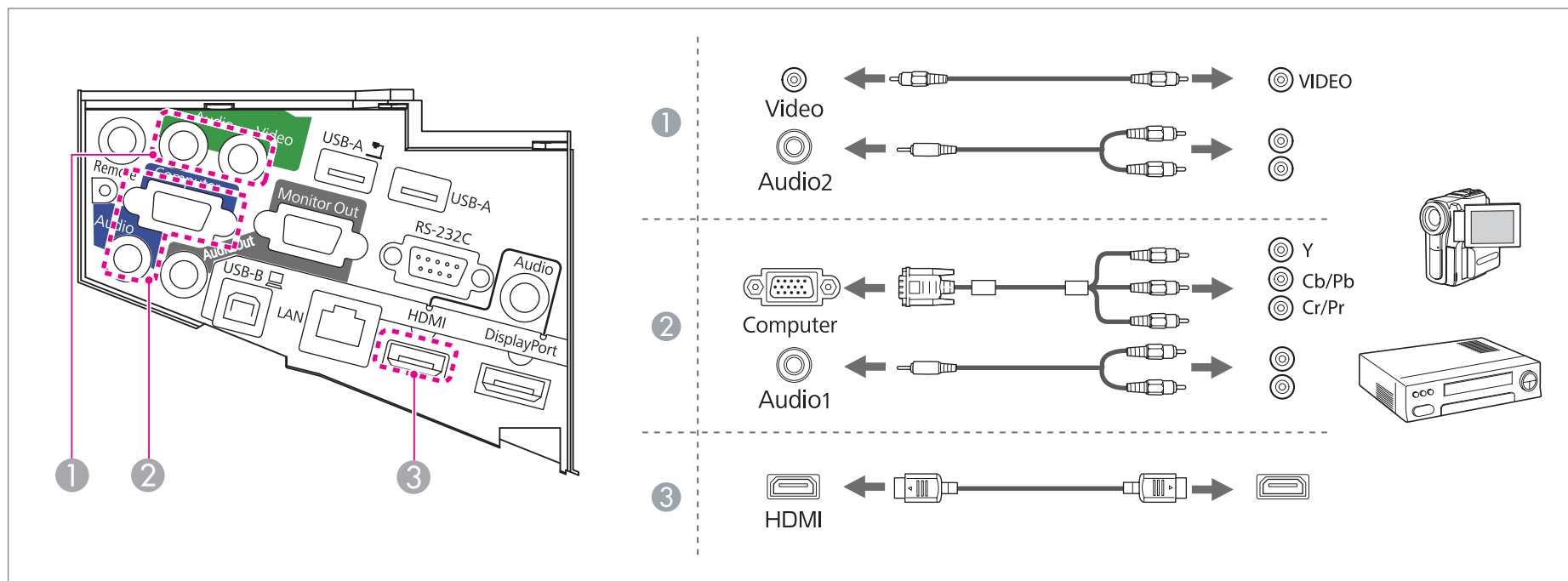
Conectați portul de ieșire a semnalului component de la sursa de imagine la portul Computer al proiectorului.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio de pe sursa de imagini la portul Audio1 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

### 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.

Puteți trimite semnalul audio de la sursa de imagine împreună cu imaginea proiectată.



### 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.



- Puteți schimba intrarea audio folosind **Intrare audio**.

☛ **Extins - Config.intrare audio - Intrare audio** [p.145](#)

- 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".

## 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.


### 1 Când utilizați camera pentru documente opțională

Conectați Camera pentru documente la portul  de pe proiector cu un cablu USB.

### 2 Când utilizați un dispozitiv USB, cum ar fi un dispozitiv de memorie USB sau o cameră digitală

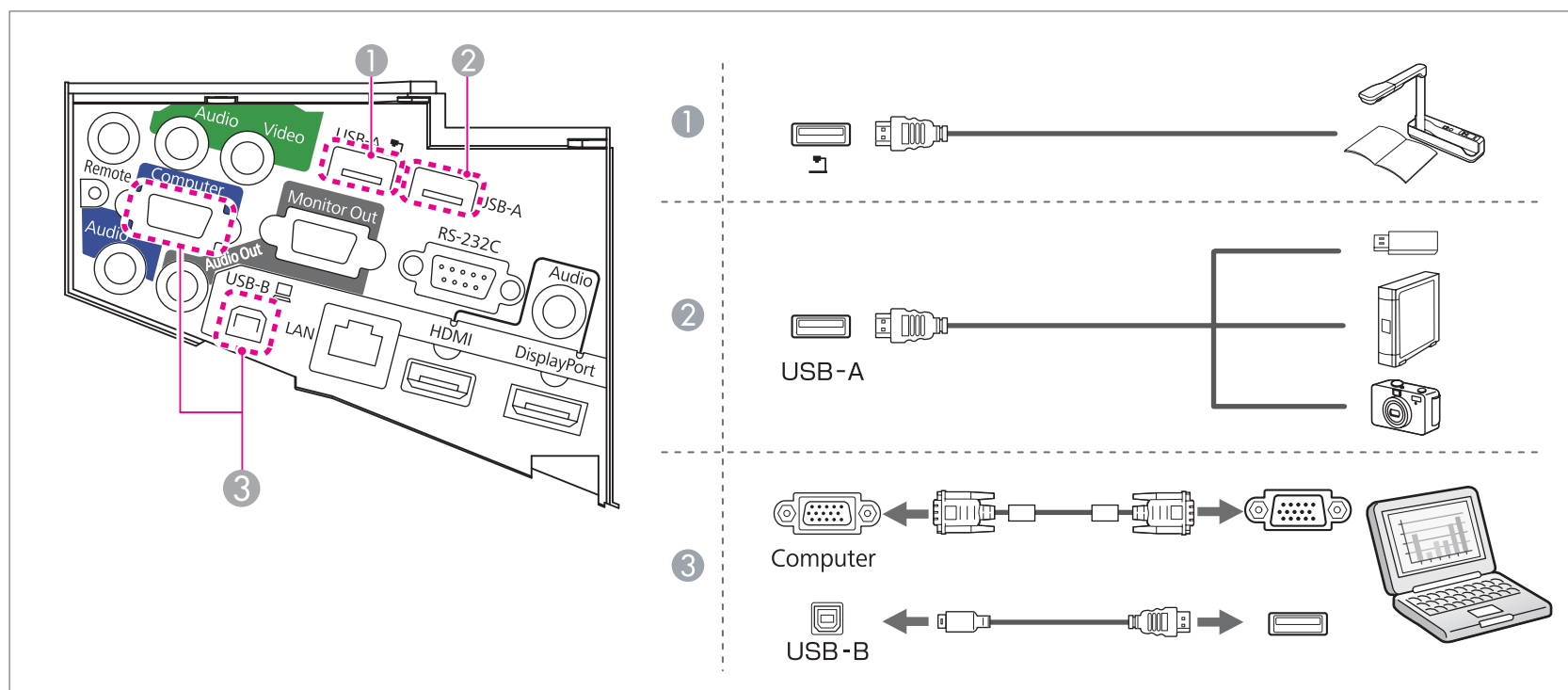
Conectați dispozitivul USB la portul USB-A de pe proiector utilizând un cablu USB.

### 3 Când se utilizează opțiunea Interactiv cu PC pentru funcția interactivă

 "Funcția interactivă" [p.62](#)

Conectați portul de ieșire a afișajului de pe calculator la portul Computer de pe proiector, folosind un cablu pentru calculator.

Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector utilizând un cablu USB.



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

☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" [p.95](#)

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.47](#)



În timp ce proiectați imaginile de pe o Cameră pentru documente, dacă doriți să conectați un dispozitiv pentru ieșirea semnalului audio, conectați-l la portul Audio1.

### Atenție

- 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.

### Deconectarea dispozitivelor USB

După terminarea proiecției, 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

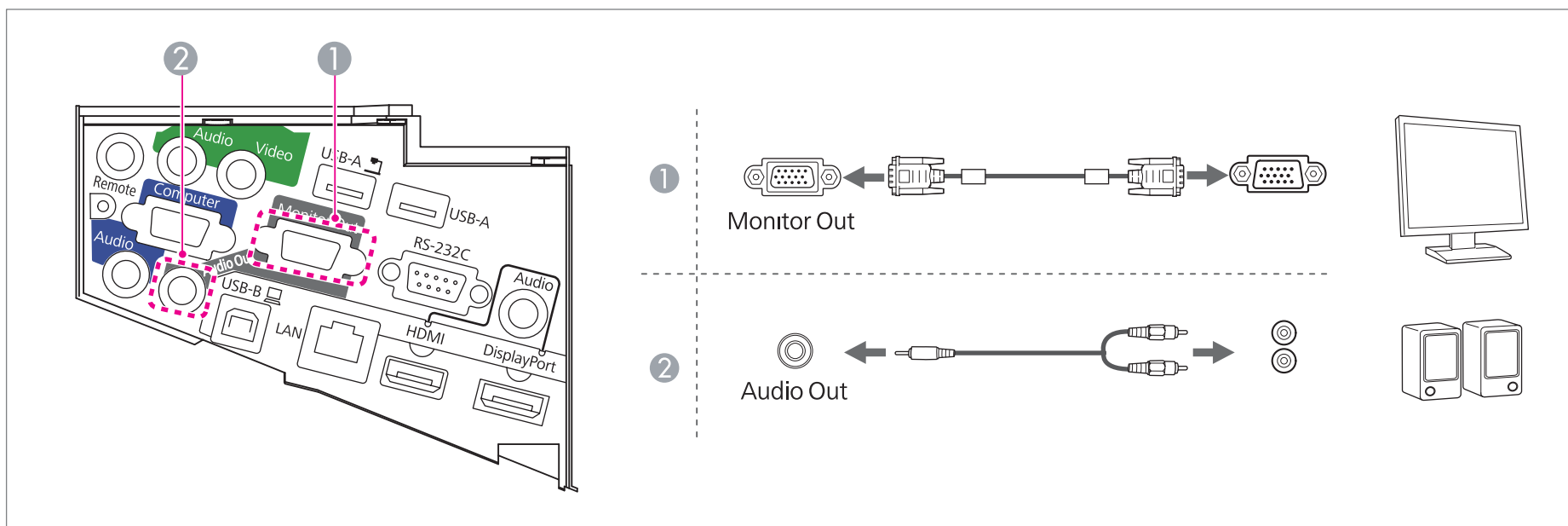
Puteți reda imagini și sunete conectând un monitor extern sau un difuzor.

### 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.



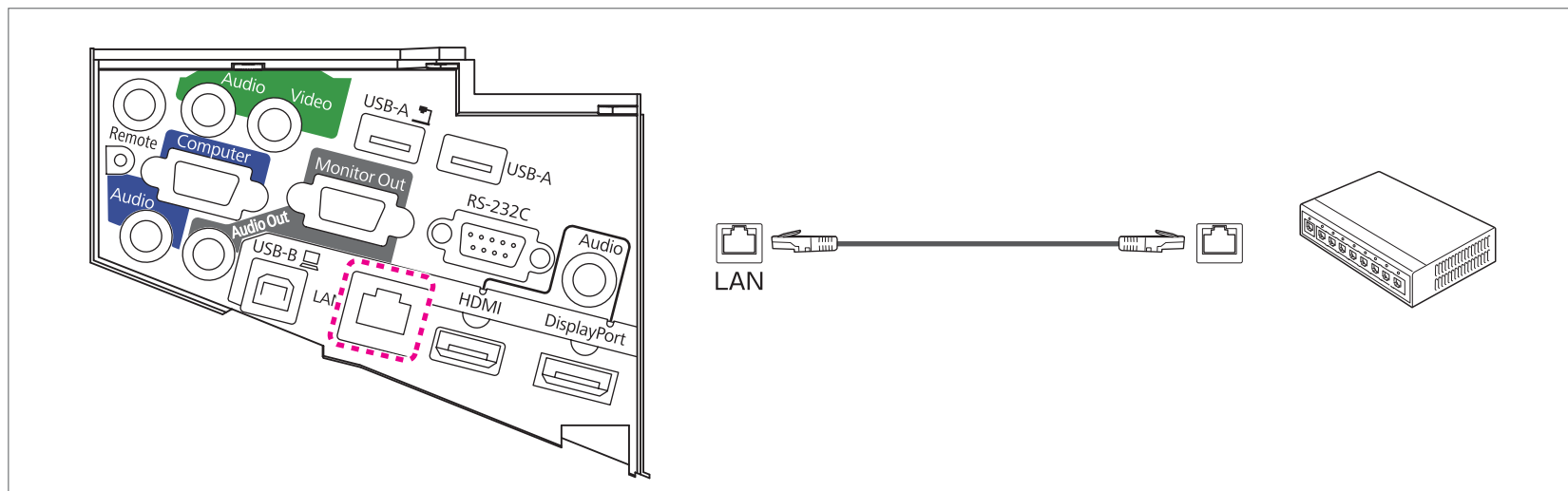
- Dacă setați **Mod standby** la **Așteptare A/V**, puteți reda imagini pe un monitor extern chiar dacă proiectorul este în modul standby. De asemenea, puteți reda sunetul printr-un difuzor extern. Semnalul audio de la DisplayPort, HDMI, USB Display, USB1, USB2 sau LAN nu poate fi redat.

☛ **Extins - Mod standby** p.145

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

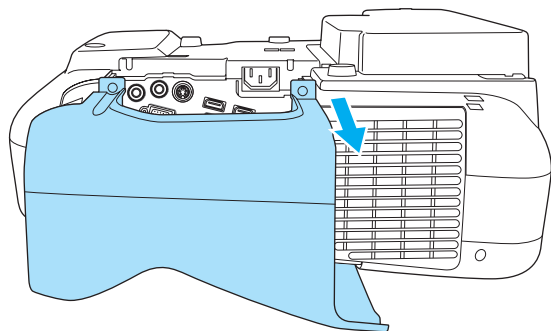
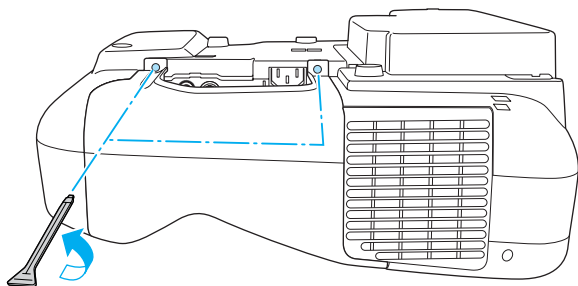
Conectați un port LAN de la hub-urile de rețea sau de la alt echipament la portul LAN al proiecteurului printr-un cablu LAN 100BASE-TX sau 10BASE-T disponibil în comerț.



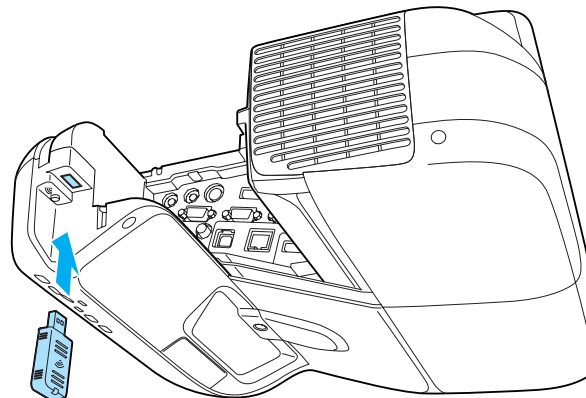
Pentru a preveni defectarea, utilizați un cablu de rețea blindat de categoria 5.

### Instalarea unității LAN fără fir

- 1** Scoateți ambele șuruburi de fixare a capacului de cablu pentru a deschide capacul.



- 2** Wireless LAN unit este instalată.





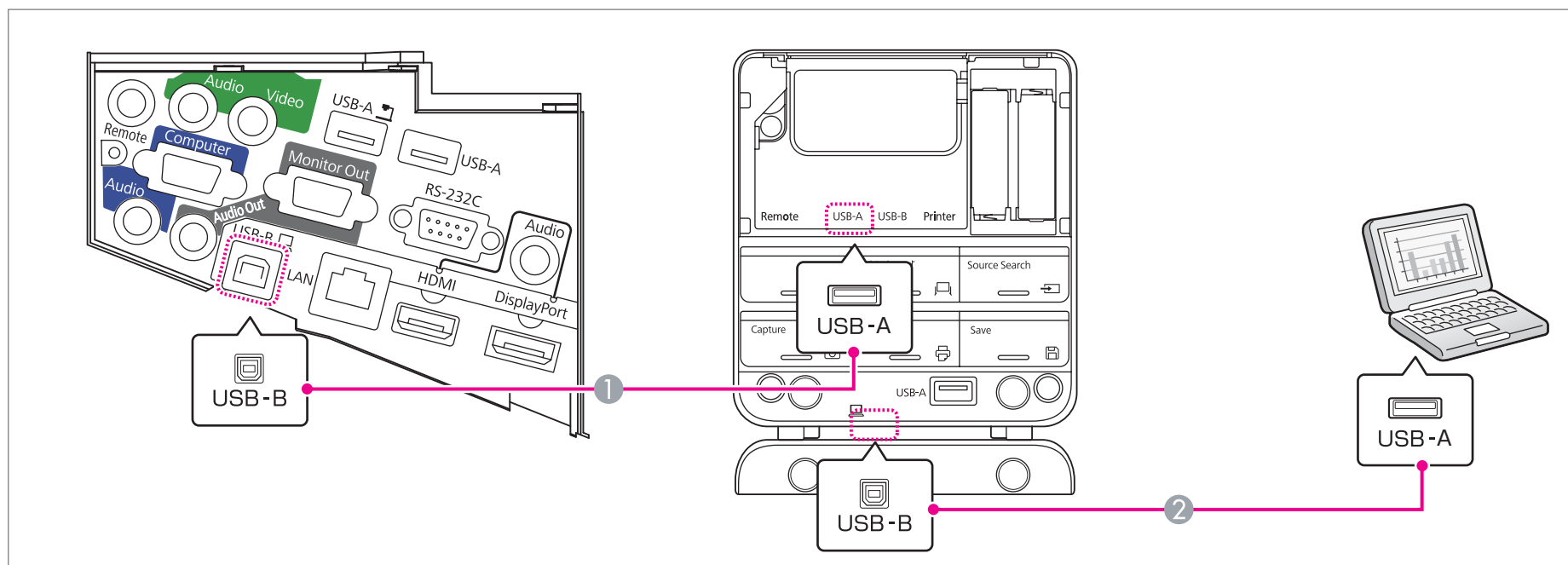
## Conectarea la dispozitivul Control Pad

Această secțiune explică modul de conectare a dispozitivelor periferice la proiector prin utilizarea dispozitivului Control Pad.

### Conectarea când se utilizează funcția Interactiv cu PC

☛ "Utilizarea unui calculator din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)" [p.84](#)

- ① Conectați portul USB-B al proiectorului la portul USB-A al dispozitivului Control Pad, folosind un cablu USB.
- ② Conectați portul USB-B al dispozitivului Control Pad la portul USB-A al calculatorului, folosind un cablu USB.



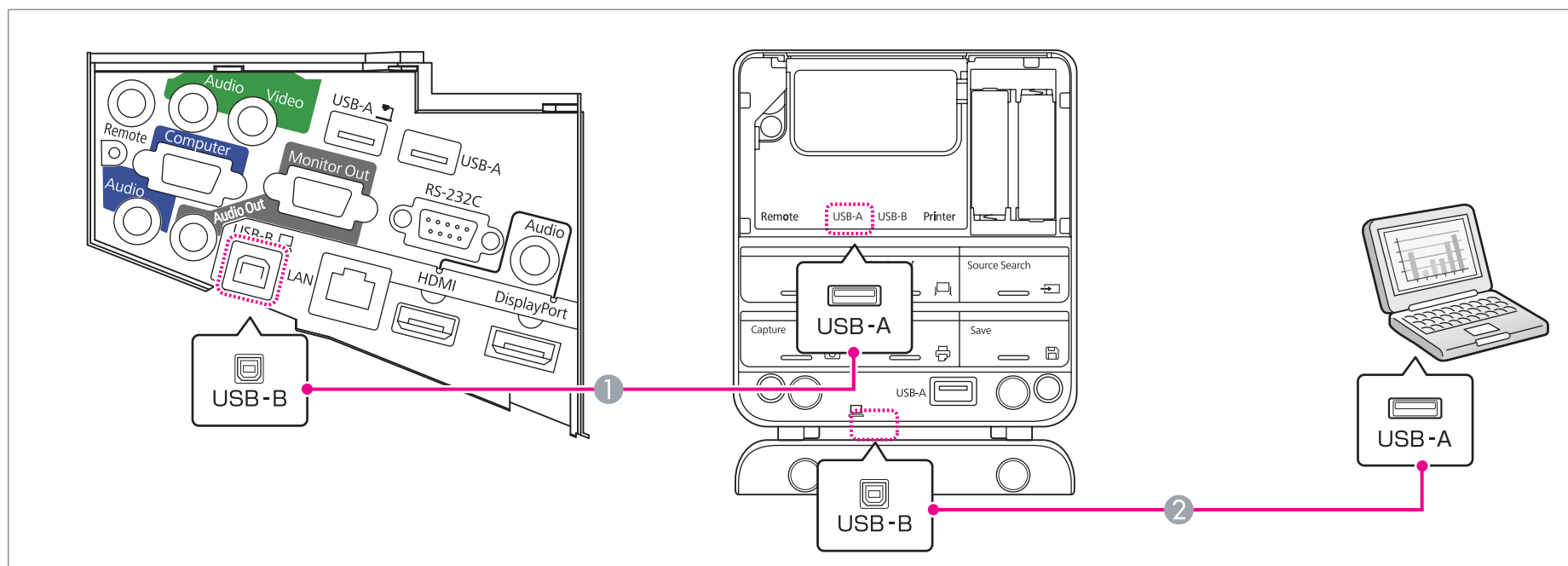
Pentru a proiecta ecranul calculatorului, va trebui să conectați calculatorul la proiector folosind un cablu de calculator.

☛ "Conectarea unui calculator" [p.32](#)

## Conectarea utilizând funcția USB Display

☞ "Proiectarea cu USB Display" [p.48](#)

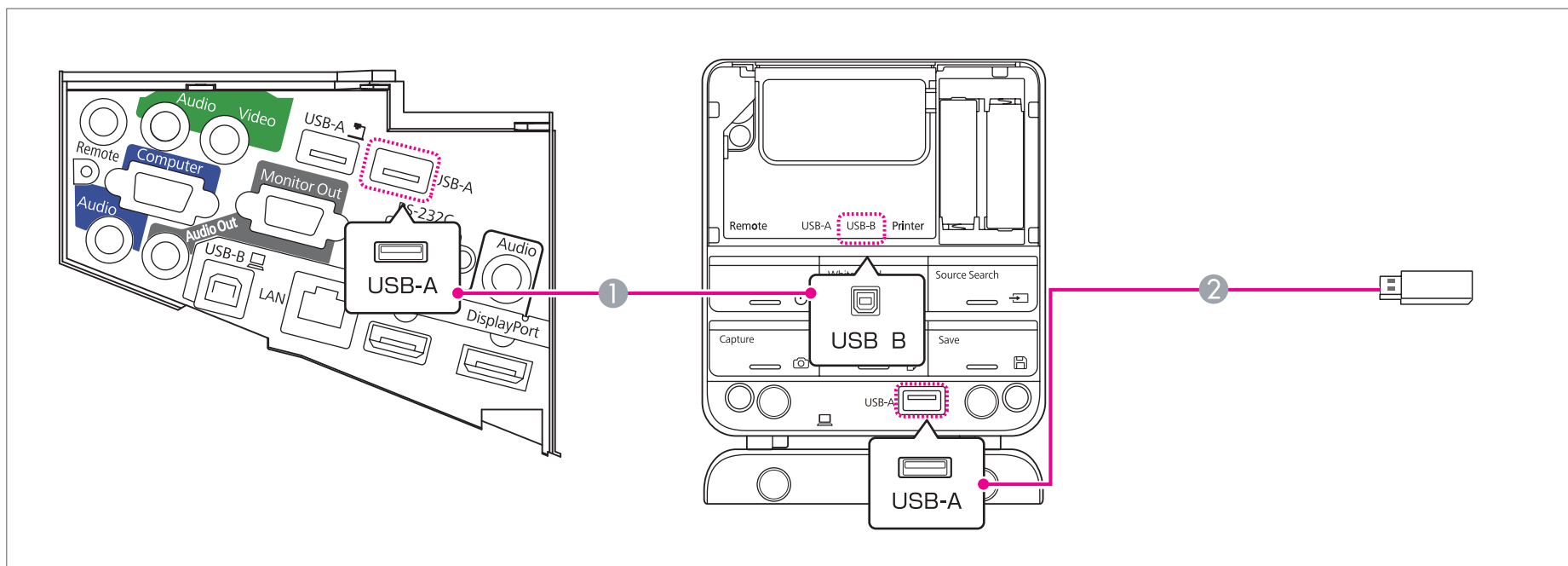
- 1 Conectați portul USB-B al proiectorului la portul USB-A al dispozitivului Control Pad, folosind un cablu USB.
- 2 Conectați portul USB-B al dispozitivului Control Pad la portul USB-A al calculatorului, folosind un cablu USB.



## Conectarea utilizând PC Free

☞ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" [p.95](#)

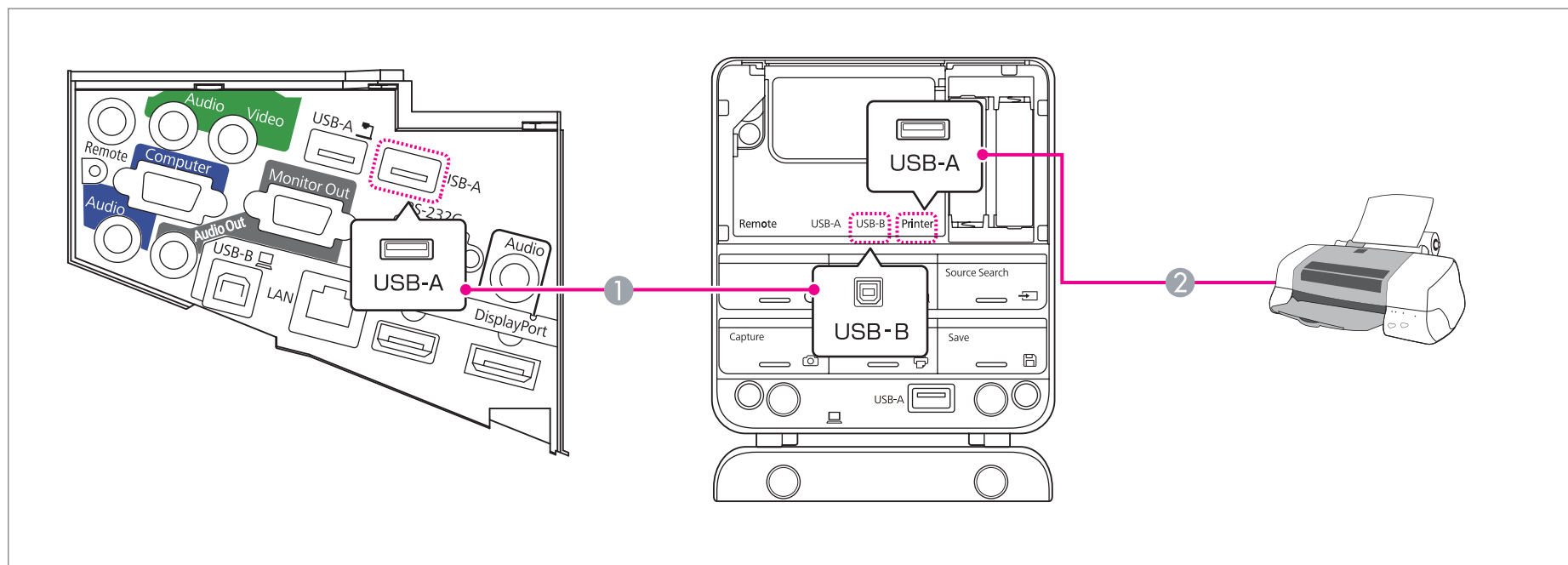
- 1 Conectați portul USB-A al proiectorului la portul USB-B al dispozitivului Control Pad, folosind un cablu USB.
- 2 Conectați dispozitivul de stocare USB la portul USB-A al dispozitivului Control Pad (pentru stocare USB).



## Conectarea unei imprimante

☞ "Utilizarea conținutului desenat" p.80

- 1 Conectați portul USB-A al proiectorului la portul USB-B al dispozitivului Control Pad, folosind un cablu USB.
- 2 Conectați imprimanta la portul USB-A al dispozitivului Control Pad (pentru imprimante), folosind un cablu USB.



- Nu puteți conecta o cameră pentru documente la dispozitivul Control Pad.
- Lipiți autocolantele furnizate pentru protejarea porturilor deasupra porturilor dispozitivului Control Pad care nu sunt utilizate.

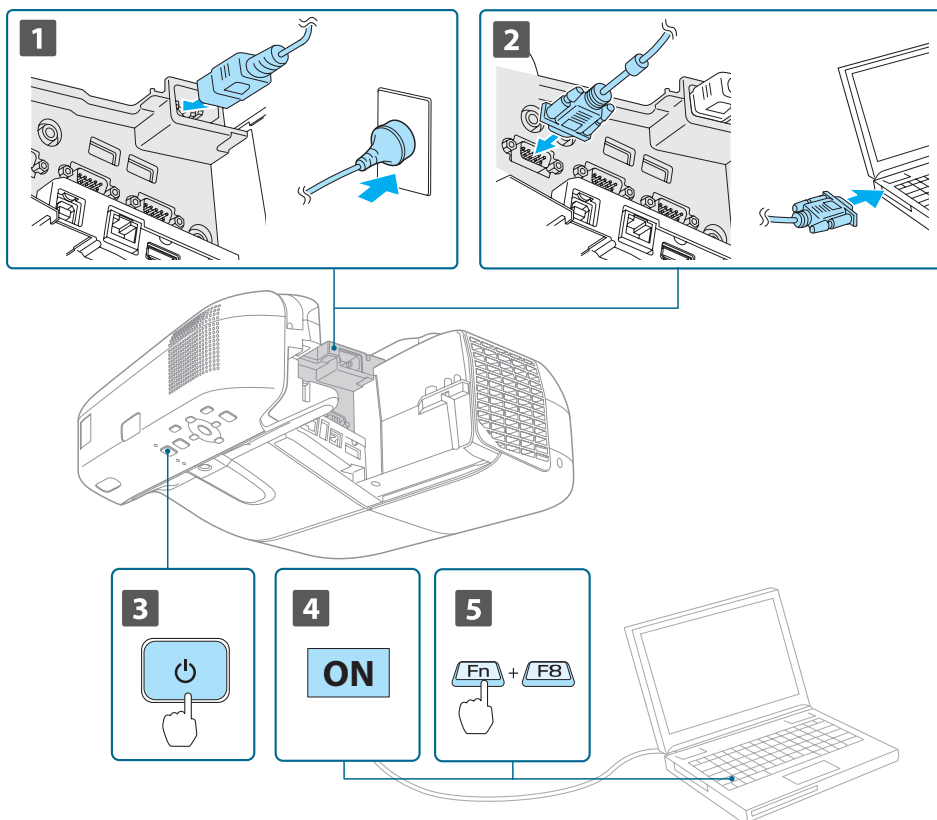


# Metode de proiecție fundamentale

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

## De la instalare la proiecție

Această secțiune explică procedura pentru conectarea proiectorului la un calculator utilizând un cablu pentru calculator și procedura pentru 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** Porniți calculatorul.

**5** 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.
- Apăsați de două ori pe butonul [P] pentru a opri proiectorul.

Dacă nu este proiectată nicio imagine, apăsați pe butonul [Source Search] de la telecomandă, de la panoul de control sau de la dispozitivul Control Pad. Când nu este emis niciun semnal pentru imagine, este afișat Modul tablă albă.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.47](#)



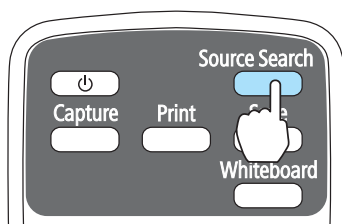
După proiectarea imaginii, reglați imaginea dacă este necesar.

- ☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.51](#)
- ☛ "Corectarea focalizării" [p.56](#)

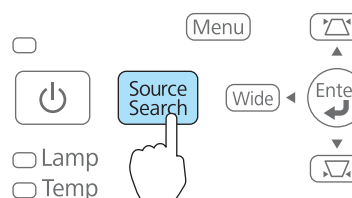
## Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)

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

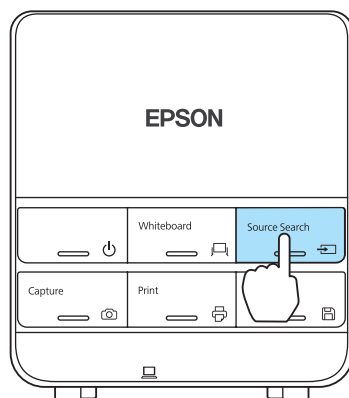
### Utilizarea Telecomenzii



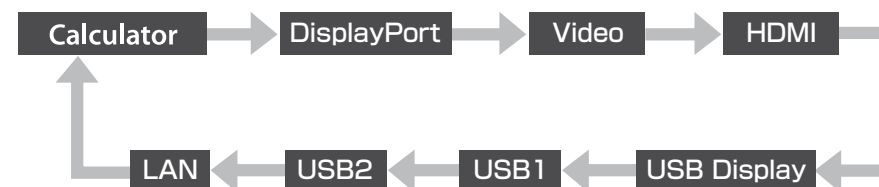
### Folosind panoul de control



### Utilizarea dispozitivului Control Pad



Sursa de intrare este comutată în următoarea ordine.



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.



Dacă nu există nicio intrare de semnal pentru imagine, următorul ecran este afișat când apăsați pe [Source Search] de la telecomandă sau de la panoul de control.

Comutați la Tablă albă când nu există nicio intrare de semnal pentru imagine.



## Proiectarea cu USB Display

Atunci când doriți să proiectați imagini dintr-un calculator, puteți utiliza cablul USB furnizat pentru a conecta proiectorul la acel calculator.

Puteți trimite semnalul audio de la calculator împreună cu imaginea proiectată.

### Setări necesare

Setați **USB Type B** la **USB Display/Easy Interactive Function** sau la **Mouse fără fir/USB Display** pentru a utiliza USB Display.

☛ Extins - USB Type B [p.145](#)

### Cerințe de sistem

#### Pentru Windows

SO	Windows 2000*1	
	Windows XP*2	Professional pe 32 de biți Home Edition pe 32 de biți Tablet PC Edition pe 32 de biți
	Windows Vista	Ultimate pe 32 de biți Enterprise pe 32 de biți Business pe 32 de biți Home Premium pe 32 de biți Home Basic pe 32 de biți
	Windows 7	Ultimate pe 32/64 de biți Enterprise pe 32/64 de biți Professional pe 32/64 de biți Home Premium pe 32/64 de biți Home Basic pe 32 de biți Starter pe 32 de biți

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 disponibil pe hard-disc	20 MB sau mai mult
Ecran	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.600x1.200. Afișaj color cu culori pe 16 biți sau superior

\*1 Numai Service Pack 4

\*2 Pachetul Service Pack 1 nu este acceptat

#### Pentru SO Mac (OS X)

SO	Mac OS X 10.5.x pe 32 de biți Mac OS X 10.6.x pe 32/64 de biți Mac OS X 10.7.x pe 32/64 de biți
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 disponibil pe hard-disc	20 MB sau mai mult
Ecran	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.680x1.200. Afișaj color cu culori pe 16 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 X.



- 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.
- Dacă utilizați un hub USB, s-ar putea ca operațiile să nu se realizeze corespunzător. Realizați conexiunea direct la proiector sau la dispozitivul Control Pad.
- Nu se pot modifica setările de opțiuni când se utilizează USB Display.

### Pentru Windows

- 1 Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector utilizând cablul USB furnizat.



Pentru Windows 2000 sau Windows XP, se poate afișa un mesaj prin care vi se solicită repornirea calculatorului. Selectați **Nu**.

### 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 când imaginile de la calculator sunt proiectate. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul în starea în care este fără să deconectați cablul USB sau să 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 (OS X)

- 1 Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector utilizând cablul USB furnizat.

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 când imaginile de la calculator sunt proiectate. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul în starea în care este fără să deconectați cablul USB sau să opriți alimentarea proiectorului.
- 6** Dacă ați terminat, selectați **Deconectare** din bara de meniu sau din pictograma **USB Display** de pe Dock. Apoi puteți deconecta 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 **Exit** din meniul pictogramei **USB Display** pe Dock, USB Display nu pornește automat când conectați cablul USB.

- 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 (OS X)

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

## Dezinstalarea

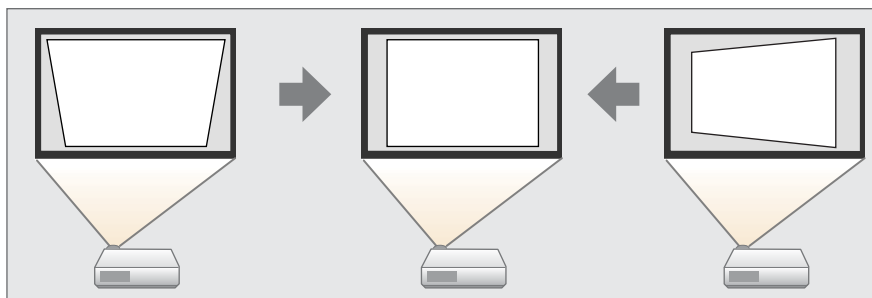
#### Pentru Windows 2000

- 1** Faceți clic pe **Start**, selectați **Setări** și apoi faceți clic pe **Panou de control**.
- 2** Faceți dublu clic pe **Adăugare/Eliminare programe**.

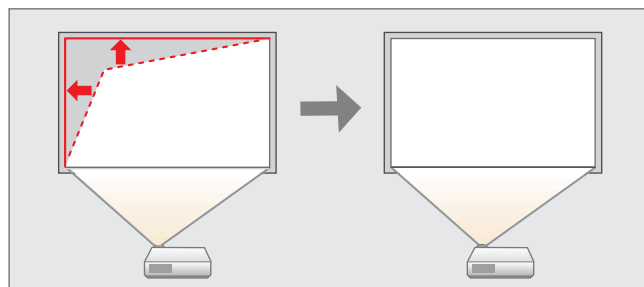
## Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Puteți corecta distorsiunile trapezoidale utilizând una din următoarele metode.

- Corecție T-H/V  
Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.



- Quick Corner  
Corecți manual cele patru colțuri în mod independent.



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

## Corecție T-H/V

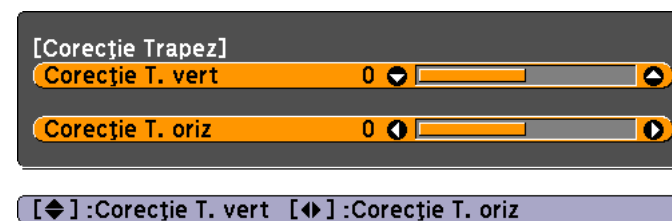
Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent. Corecția T-H/V este ideală pentru reglarea fină a distorsiunilor trapezoidale.

Puteți utiliza Corecție T-H/V pentru a corecta imaginea proiectată în următoarele condiții.

Unghi de corecție: Aprox. 3° la dreapta și stânga/Aprox. 3° în sus și în jos

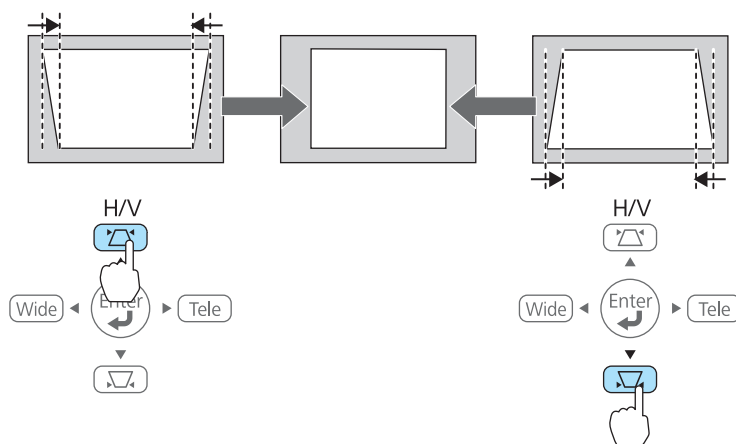
Reglaj fin pentru corecția T-H/V: până la  $\pm 6$

- 1 Apăsați pe butonul [↶] sau [↷] de pe panoul de control în timpul proiectiei pentru a afișa ecranul Corecție Trapez.

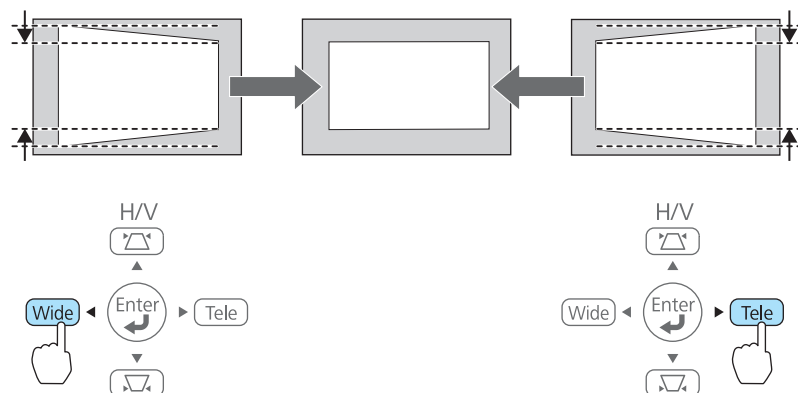


- 2 Apăsați pe butoanele următoare pentru a corecta distorsiunile trapezoidale.

Apăsați pe butonul [↶] sau [↷] pentru a corecta distorsiunile verticale.



Apăsați pe butonul [Tele] sau [Wide] pentru a corecta distorsiunile orizontale.



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

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.144](#)

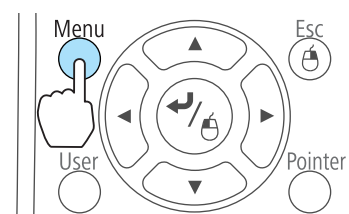
## Quick Corner

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

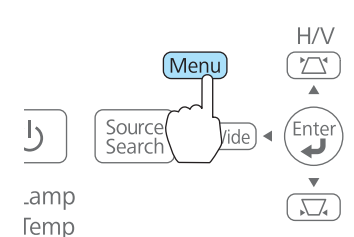
**1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.137](#)

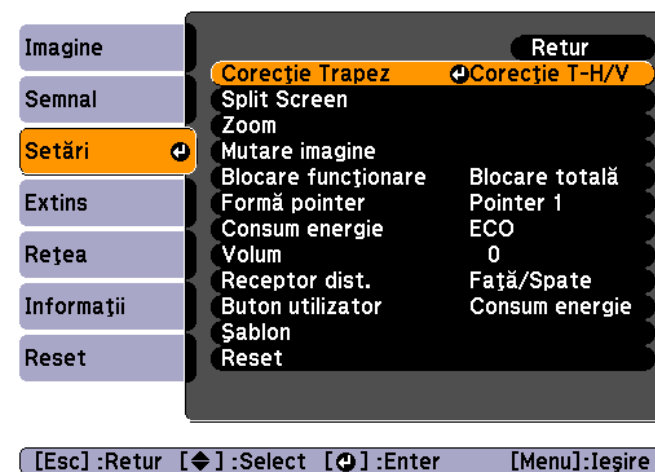
### Utilizarea Telecomenzii



### Folosind panoul de control



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

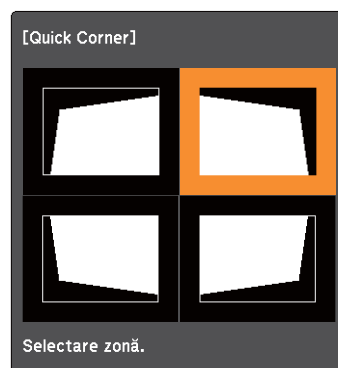


**3** Selectați **Quick Corner** și apoi apăsați pe butonul [↵].



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

- 4 Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] ale telecomenzii, sau butoanele [↶], [↷], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control, selectați colțul care trebuie corectat și apăsați pe butonul [↵].

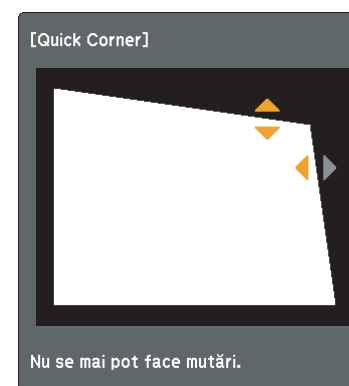


[↶/↷]:Select  
[Enter]:Enter  
[Esc]:Return (apăsați timp de 2 secunde pentru a face reset/comutare)

- 5 Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] ale telecomenzii sau butoanele [↶], [↷], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control, corectați poziția colțului.

La apăsarea butonului [↵], 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.

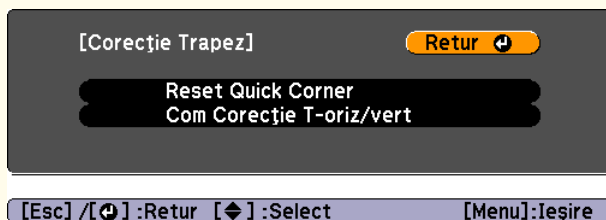
- 7 Când ați terminat, apăsați butonul [Esc] pentru a ieși din meniul de corectare.

Deoarece **Corecție Trapez** s-a modificat în **Quick Corner**, ecranul de selecție a colțurilor prezentat la pasul 4 se afișează la următoarea apăsare pe butonul [↶] sau [↷] de pe panoul de control. Înlocuiți funcția **Corecție Trapez** cu **Corecție T-H/V** dacă doriți să executați corecția pe orizontală și pe verticală utilizând butonul [↶] și [↷] de pe panoul de control.

☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V [p.144](#)



Dacă se menține apăsat butonul [Esc] circa două secunde în timp ce se afișează ecranul de selecție a colțurilor de la pasul 4, se afișează ecranul următor.



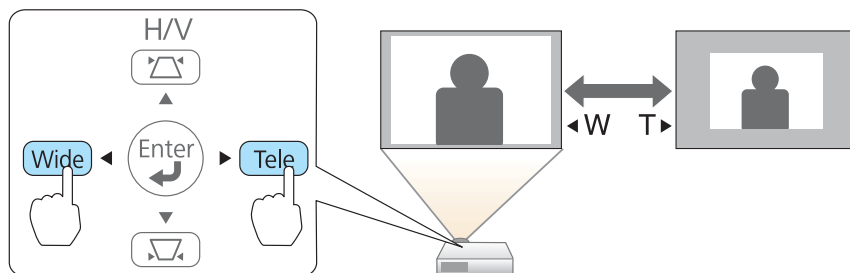
**Reset Quick Corner:** Resetează rezultatul corecturilor efectuate cu Quick Corner.

**Com Corecție T-oriz/vert:** comută metoda de corectare selectând **Corecție T-H/V**.

☛ "Meniul Setări" [p.144](#)

## Ajustarea dimensiunii imaginii

Apăsați pe butoanele [Wide] și [Tele] de pe panoul de control pentru a regla dimensiunea imaginii proiectate.

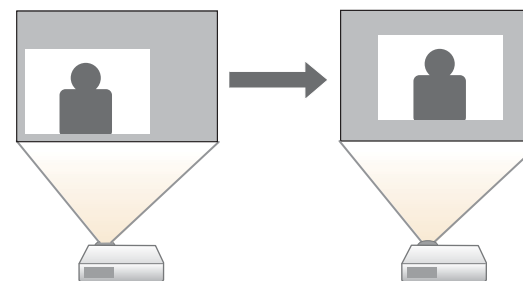


De asemenea, puteți efectua reglarea dimensiunilor din meniul de configurare.

☛ Setări - Zoom [p.144](#)

## Reglarea poziției imaginii (Mutare imagine)

Puteți regla fin poziția imaginii fără a deplasa proiectorul.



**1**

Efectuați Reglare Zoom sau Corecție Trapez.

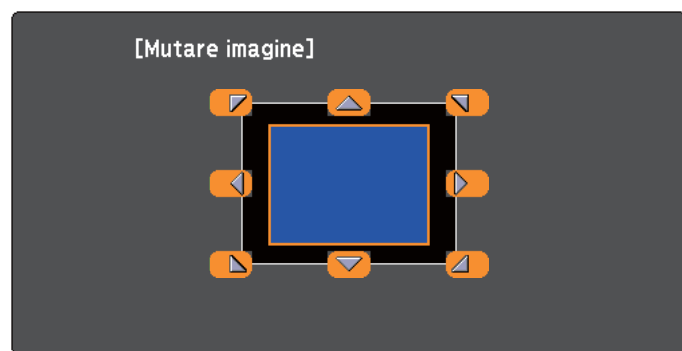
☛ "Ajustarea dimensiunii imaginii" [p.54](#)

☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.51](#)

Ecranul Mutare imagine este afișat după efectuarea reglajelor.

**2**

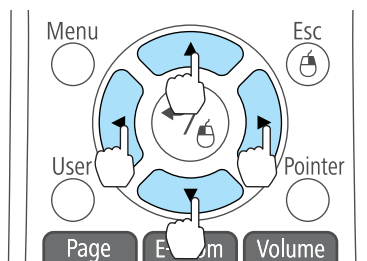
Reglați poziția imaginii proiectate.



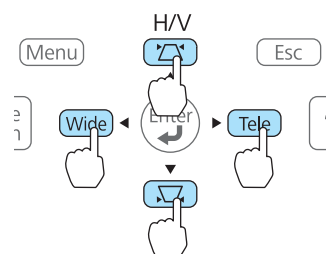
[◀▶] :Mutare

[Esc] :Ieșire

## Utilizarea Telecomenzii



## Folosind panoul de control



Puteți muta imaginea pe diagonală prin apăsarea oricărei perechi de butoane adiacente dintre [↖], [↘], [↙] și [↗], respectiv o combinație între butoanele [↖], [↘], [Wide] și [Tele].

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



- Poziția imaginii nu poate fi reglată când Zoom este setată la valoarea maximă a poziției **Wide**.
- Setarea Mutare imagine se păstrează chiar dacă proiectorul este oprit. Este necesară reajustarea poziției dacă se modifică locația de instalare sau unghiul proiectorului.
- De asemenea, puteți utiliza meniul de configurare pentru a regla poziția imaginii.  
🔑 Setări - Mutare imagine p.144

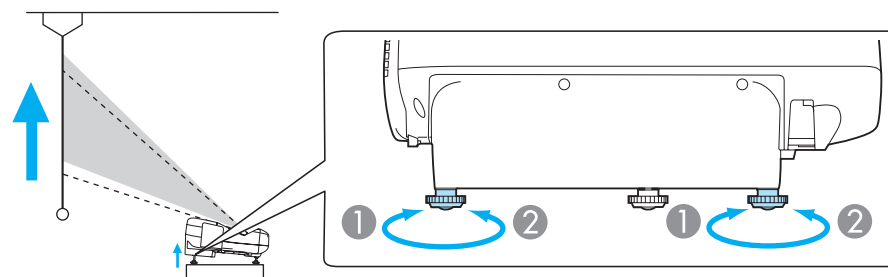
## Reglarea poziției verticale a imaginii (numai la modele prevăzute cu picioare)

Extindeți picioarele. Puteți ajusta poziția imaginii prin înclinarea proiectorului cu până la 1,5°.



- 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.

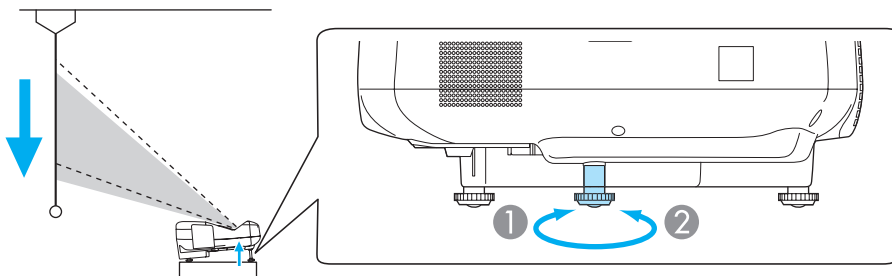
## Creșterea înălțimii imaginii



- 1** Puteți mări înălțimea imaginii prin extinderea picioarelor din spate.

- Retrageți picioarele din spate pentru a readuce imaginea la înălțimea sa originală.

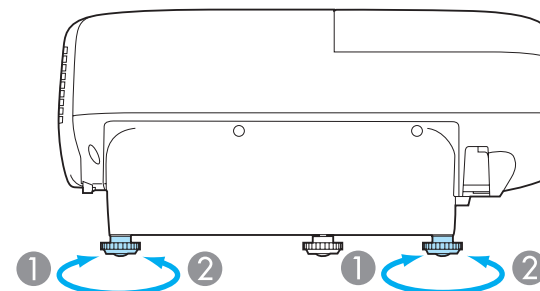
## Reducerea înălțimii imaginii



- Puteți reduce înălțimea imaginii prin prelungirea piciorului frontal.
- Retrageți piciorul frontal pentru a readuce imaginea la înălțimea sa originală.

## Reglarea poziției orizontale a imaginii (numai la modele prevăzute cu picioare)

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

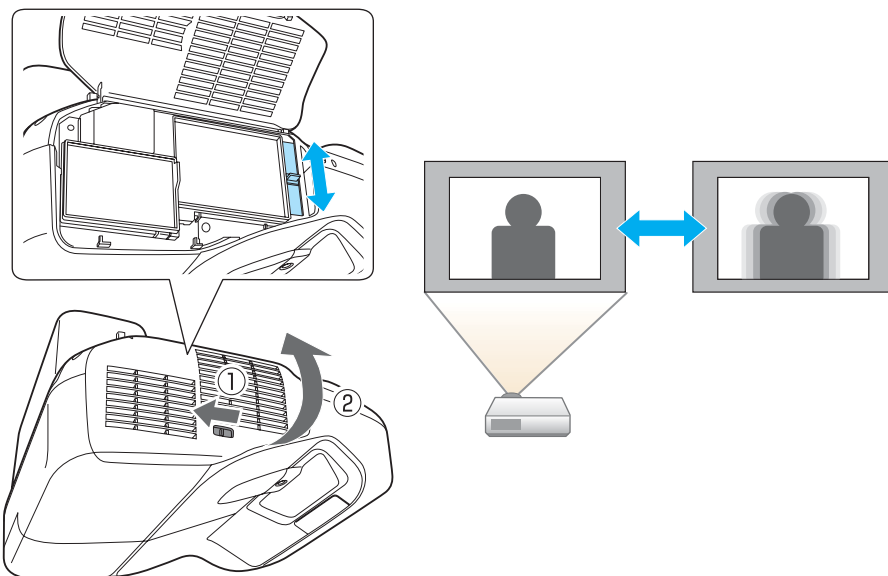


- Extindeți piciorul din spate.
- Retrageți piciorul din spate.

## Corectarea focalizării

Puteți regla focalizarea utilizând butonul de focalizare.





## Ajustarea volumului

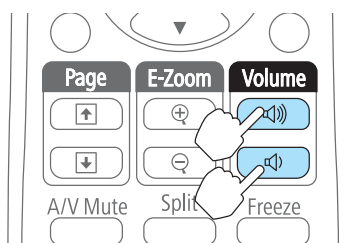
Puteți ajusta volumul utilizând una din următoarele metode.

- Apăsați pe butoanele [Volume] de pe telecomandă pentru a ajusta volumul.

[<] Reduce volumul.

[>] Crește volumul.

Telecomanda



- Ajustați volumul din meniul Configurare.

☛ Setări - Volum [p.144](#)



### Atenție

Nu începeți dacă nivelul volumului este prea tare.  
O creștere bruscă a volumului poate avea ca efect pierderea auzului. Reduceți întotdeauna volumul înainte de oprirea proiectorului și creșteți nivelul acestuia gradual, după pornire.

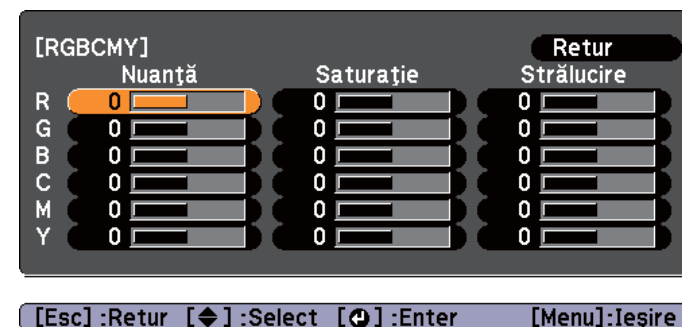
## Ajustarea imaginii

### Ajustarea opțiunilor Nuanță, Saturație și Strălucire

Pot fi ajustate opțiunile Nuanță, Saturație și Strălucire pentru fiecare componentă de culoare R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben).

Realizați setări în meniul de configurare.

☛ Imagine - Avansat - RGBCMY [p.140](#)



Nuanță	Reglează nuanța generală a imaginii, albastrui - verzui - roșatic.
Saturație	Reglează strălucirea generală a imaginii.

Strălucire	Reglează strălucirea generală de culoare a imaginii.
------------	--

## Ajustarea opțiunii Gamma

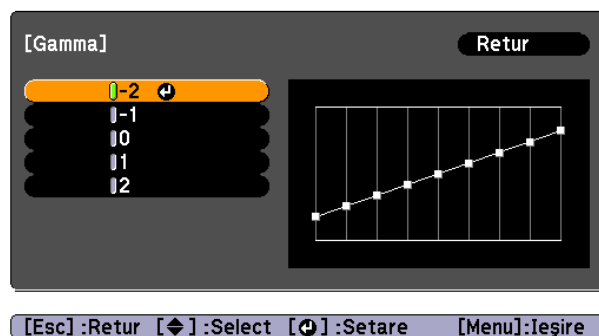
Ajustează diferențele de culoare pentru imaginea proiectată care se produc în funcție de dispozitivul conectat.

Realizați setări în meniul de configurare.

☛ **Imagine - Avansat - Gamma** p.140

Selectați și reglați valoarea de corecție

☛ **Imagine - Avansat - Gamma** p.140



Când este selectată o valoare mai mică, zonele întunecate din imagine devin mai strălucitoare, dar saturația culorilor din zonele mai deschise se poate reduce. Când se selectează o valoare mai mare, puteți reduce strălucirea generală a imaginii pentru ca imaginea să devină mai clară.

Dacă selectați **DICOM SIM** sau **Personalizat** din **Mod culoare** în meniul **Imagine**, selectați valoarea de ajustare în funcție de dimensiunea de proiecție.

- Dacă dimensiunea de proiecție este de 80 de inch sau mai puțin, selectați o valoare mare.

- Dacă dimensiunea de proiecție este de 80 de inch sau mai mult, selectați o valoare mică.



Este posibil ca imaginile medicale să nu fie reproduse corect conform setărilor și specificațiilor de ecran.

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

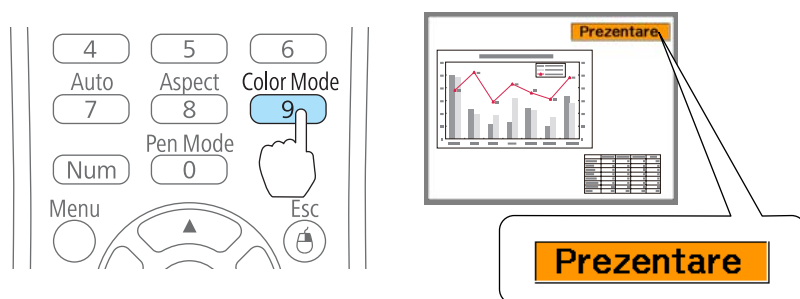
Mod	Aplicație
<b>DICOM SIM*1</b>	Acest mod este ideal pentru proiecția radiografiilor cu raze X și a altor imagini din domeniul medical. Sunt produse imagini cu umbre clare. Proiectorul nu este un dispozitiv medical și nu poate fi utilizat pentru diagnostic medical.
<b>Personalizat</b>	Reglează RGBCMY. ☞ "Ajustarea imaginii" p.57

\*1 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este RGB sau când sursa este USB Display, USB1, USB2 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 Mod culoare se modifică.

## Telecomanda



Puteți seta Mod culoare din meniul Configurare.

☞ **Imagine - Mod culoare** p.140

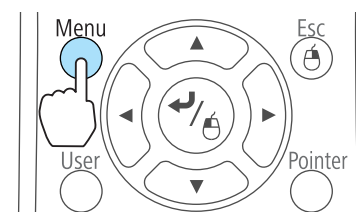
## Setarea Diafragmă automată

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

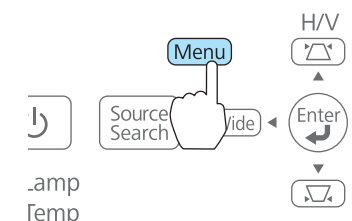
**1** Apăsați pe butonul [Menu].

☞ "Utilizarea Meniul Configurare" p.137

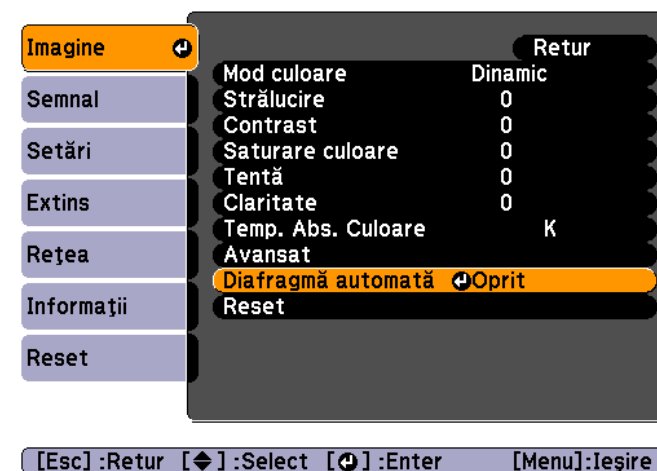
### Utilizarea Telecomenzii



### Folosind panoul de control



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



**3** Selectați **Pornit**.

Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare.

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



Diafragmă automată poate fi definită numai dacă pentru **Mod culoare** este selectată opțiunea **Dinamic**, **Teatru** sau **Personalizat**.

## Modificarea formatului imaginii proiectate

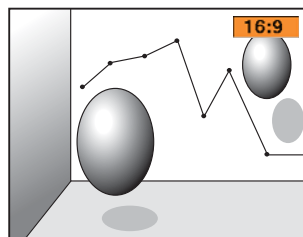
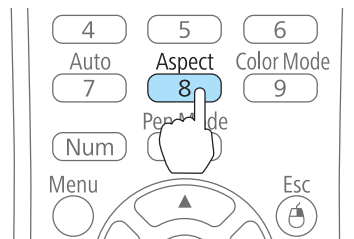
Puteți modifica opțiunea **Format imagine** pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare.

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] pe telecomandă, numele modului de aspect se afișează pe ecran, iar formatul de imagine se modifică.

#### Telecomanda



Puteți seta formatul de imagine din meniul Configurare.

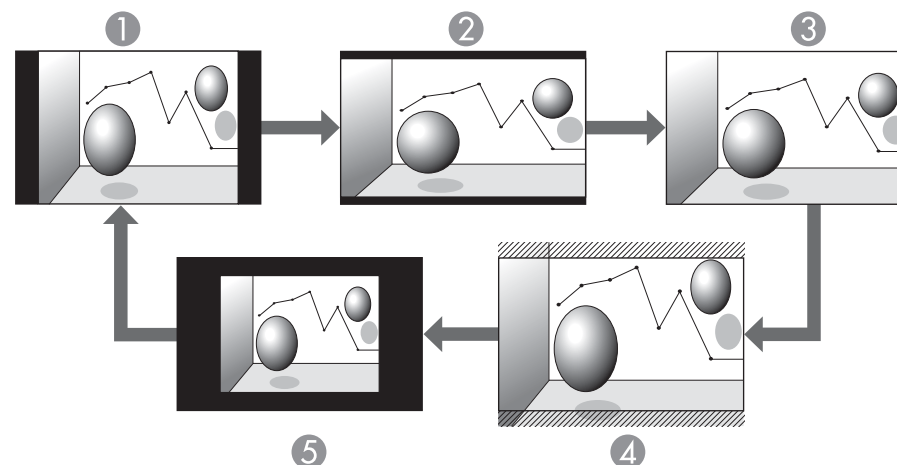
**Semnal - Aspect** [p.142](#)

## Modificarea modului de aspect

Proiectarea imaginilor de la echipamente video sau de la portul HDMI sau DisplayPort

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect] de pe telecomandă, modul de aspect se modifică în ordinea **Normal** sau **Auto**, **16:9**, **Plin**, **Zoom** și **Nativ**.

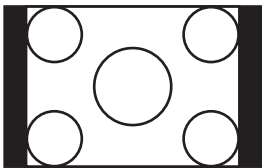
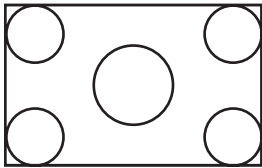
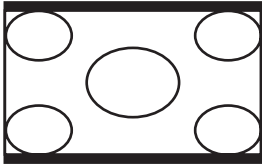
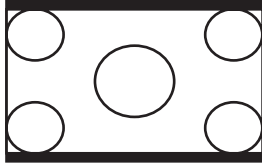
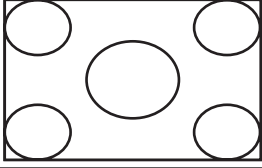
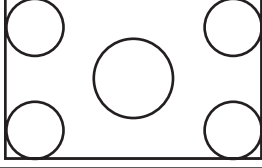
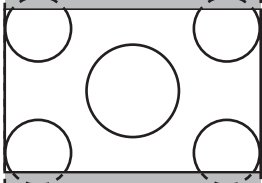
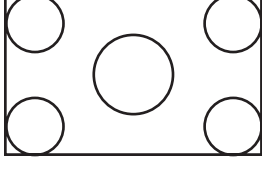
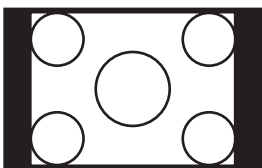
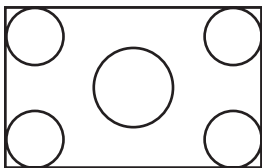
Exemplu: intrare semnal 1080p (rezoluție: 1920x1080, format imagine: 16:9)



- 1 Normal sau Auto
- 2 16:9
- 3 Plin
- 4 Zoom
- 5 Nativ


Proiecția imaginilor de pe un calculator

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

Modul Aspect	Semnal intrare	
	XGA 1024X768 (4:3)	WXGA 1280X800 (16:10)
Normal		
16:9		
Plin		
Zoom		
Nativ		



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

 **Semnal** - Rezoluție [p.142](#)

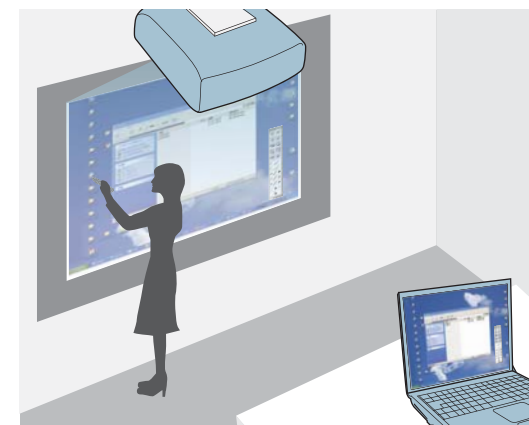
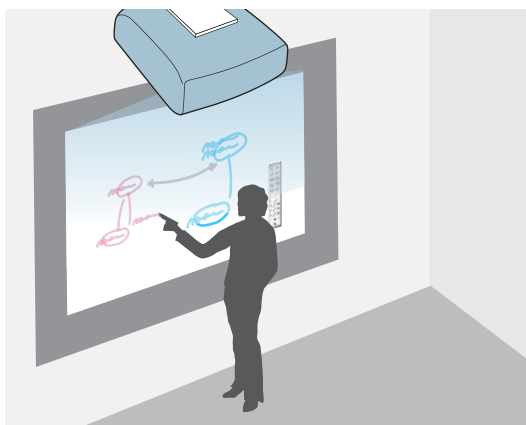


# Funcția interactivă

Acest capitol explică funcția interactivă (Easy Interactive Function).

## Efectuarea unei game variate de sarcini cu funcția interactivă

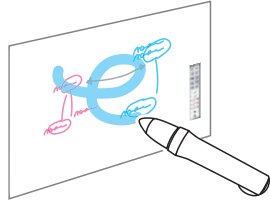

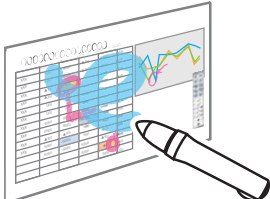

- **Desenarea pe ecrane simple, cum sunt tablele albe**  
☛ "Desenarea pe un ecran de tip tablă albă (Mod Tablă albă)" [p.69](#)
- **Desenarea pe documentele care sunt proiectate**  
☛ "Desenarea pe imaginea proiectată (Adnotare PC Free)" [p.75](#)
- **Efectuarea operațiilor mouse-ului de calculator cu ajutorul unui creion**  
☛ "Utilizarea unui calculator din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)" [p.84](#)



- **Salvarea ecranului proiectat**  
☛ "Salvarea" [p.80](#)
- **Imprimarea ecranului proiectat**  
☛ "Imprimarea" [p.81](#)
- **Citirea documentelor fizice dintr-un scanner**  
☛ "Citirea documentelor fizice dintr-un scanner" [p.74](#)
- **Atașarea ecranului proiectat într-un mesaj e-mail și trimiterea acestuia**  
☛ "Trimiterea mesajelor e-mail (numai în Modul tablă albă)" [p.82](#)
- **Salvarea ecranului proiectat**  
☛ "Salvarea" [p.80](#)
- **Imprimarea ecranului proiectat**  
☛ "Imprimarea" [p.81](#)

## Trei moduri

Funcția interactivă are trei moduri.

	Numele funcției	Tipul funcției	Explicație
1	<b>Mod Tablă albă</b> 	Funcție de desenare	<p>Proiectează o suprafață simplă care are aspectul unei table albe. Folosind Easy Interactive Pen, veți putea desena litere și forme pe ecran.</p> <p>Această funcție este utilă în cadrul ședințelor, putând înlocui clasica tablă albă.</p> <p>☛ "Desenarea pe un ecran de tip tablă albă (Mod Tablă albă)" <a href="#">p.69</a></p> <div>  <p>În Modul tablă albă, un ecran este tratat ca o pagină, exact ca în cazul unui caiet. Puteți crea maximum 50 de pagini.</p> </div>
2	<b>Adnotare PC Free</b> 	Funcție de desenare	<p>Folosind Easy Interactive Pen, veți putea desena litere și forme pe ecranul proiectat.</p> <p>Această funcție este importantă în situațiile în care doriți să evidențiați un aspect important în cadrul unei ședințe sau pentru a furniza mai multe detalii.</p> <p>☛ "Desenarea pe imaginea proiectată (Adnotare PC Free)" <a href="#">p.75</a></p>
3	<b>Interactiv cu PC</b> 	Funcție de operații pe calculator	<p>Folosind Easy Interactive Pen, veți putea efectua operațiile mouse-ului unui calculator pe ecranul proiectat.</p> <p>Acest lucru vă permite să desenați și să efectuați sarcini specifice funcției Interactiv cu PC pe ecranul proiectat, ceea ce ajută la derularea în condiții optime a ședințelor și prezentărilor.</p> <p>☛ "Utilizarea unui calculator din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)" <a href="#">p.84</a></p>



Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată dispozitivul Easy Interactive Pen, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului.

Funcțiile Autocalibrare și Calibrare manuală sunt, de asemenea, disponibile.

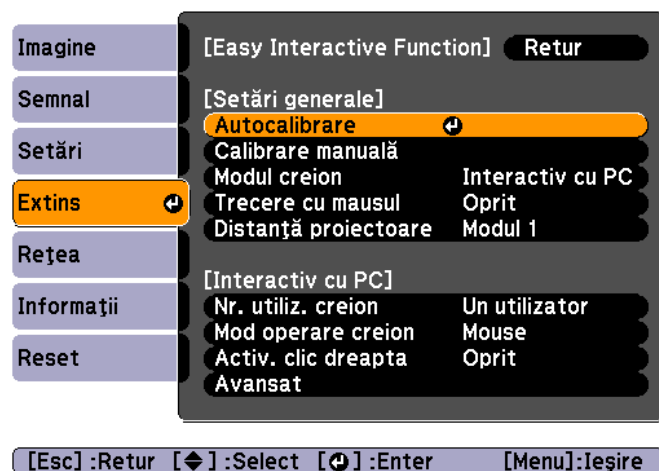


Dezactivați dispozitivul Easy Interactive Pen când nu este folosit sau îndepărtați-l de ecranul de proiecție când calibrați un creion.

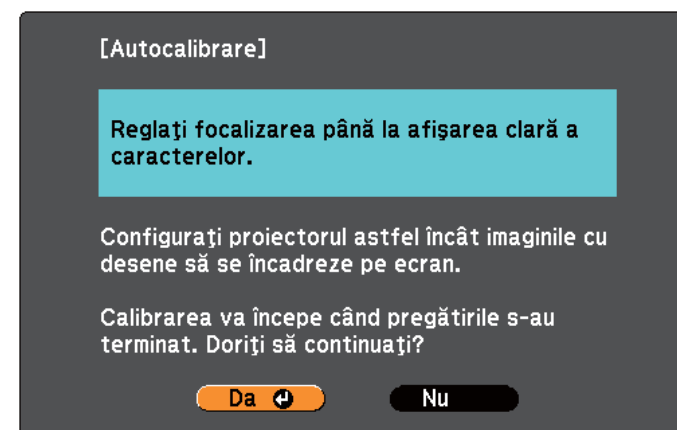
## Autocalibrare

Această funcție calibrează creionul în mod automat.

- 1 Setați **Extins** - **Easy Interactive Function** la **Autocalibrare** din meniul de configurare.



- 2 Reglați focalizarea urmărind instrucțiunile de pe ecran.



☛ "Corectarea focalizării" [p.56](#)

- 3 Selectați "Da".  
Utilizați butonul [↵] de la telecomandă sau de la panoul de control pentru a selecta "Da".
- 4 Imaginea șablon este proiectată și calibrarea începe.  
Așteptați până la încheierea calibrării.  
Nu obstrucționați lumina proiectată în timpul proiecției imaginii șablon.



- În momentul achiziționării, funcția Autocalibrare este alocată butonului [User] de pe telecomandă. Prin apăsarea butonului [User] de pe telecomandă, puteți începe de la pasul 2.  
☛ "Telecomandă" [p.16](#)
- Dacă începeți poziționarea creionului folosind telecomanda, efectuați toate operațiile folosind telecomanda. Dacă începeți poziționarea creionului folosind Easy Interactive Pen, efectuați toate operațiile folosind Easy Interactive Pen.

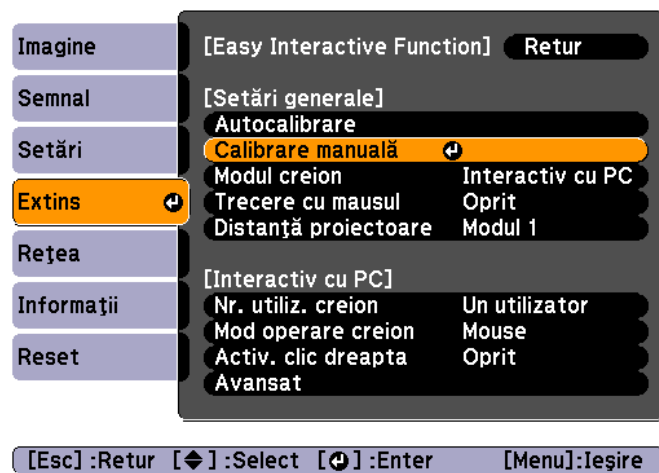
Este afișată o eroare dacă funcția Autocalibrare nu s-a realizat cu succes. Efectuați Calibrarea manuală.

☛ "Calibrare manuală" [p.66](#)

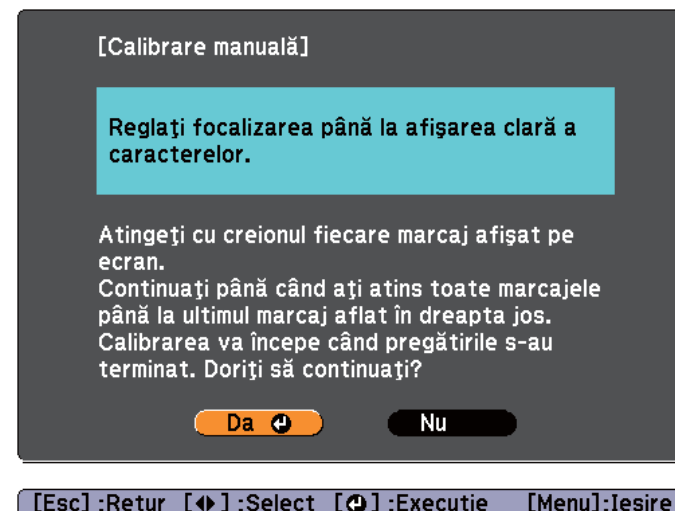
## Calibrare manuală

Această funcție permite calibrarea manuală a creionului.

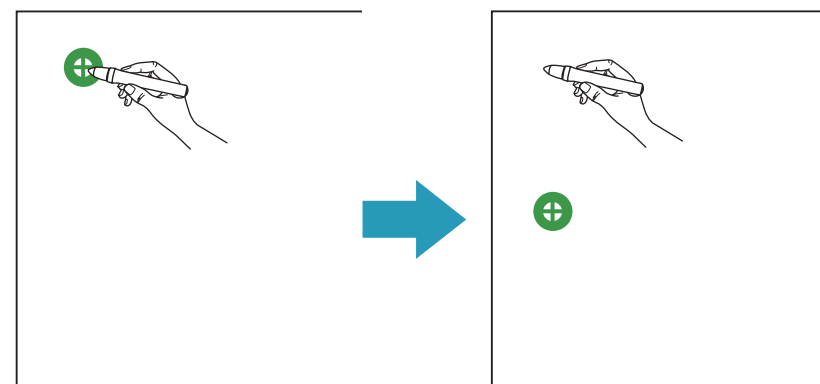
- 1 Setati **Extins - Easy Interactive Function** la **Calibrare manuală** din meniul de configurare.



- 2 Reglați focalizarea urmărind instrucțiunile de pe ecran.

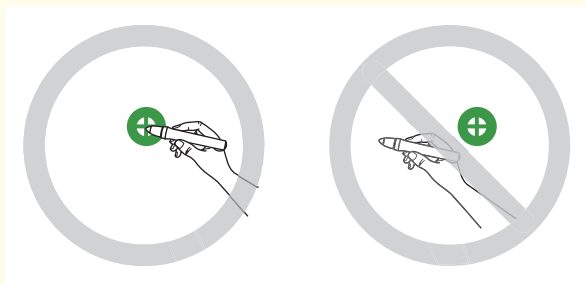


- 3 Utilizați butonul [↵] de la telecomandă sau de la panoul de control pentru a selecta "Da".
- 4 Se afișează un punct pe ecranul proiectat. Atingeți centrul punctului cu vârful dispozitivului Easy Interactive Pen. Punctul dispare și re apare în poziția următoare.



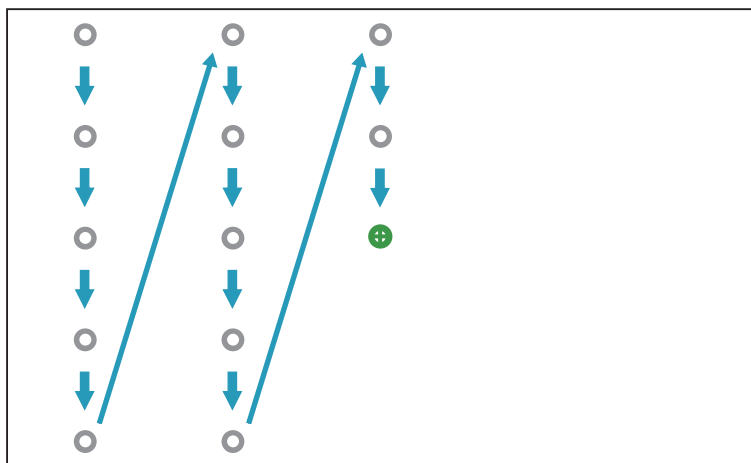


Asigurați-vă că atingeți centrul punctului. În caz contrar, este posibil ca poziționarea să se realizeze incorect.



**5** Punctul apare mai întâi în stânga-sus, apoi se deplasează către dreapta-jos.

Repetăți pasul 4 până la dispariția tuturor punctelor.



- Dacă atingeți o poziție eronată, apăsați pe butonul [Esc] de la telecomandă sau de la panoul de control, pentru a reveni la punctul anterior. Nu vă puteți întoarce înapoi cu mai mult de un punct.
- Țineți apăsat butonul [Esc] pentru a anula calibrarea.
- Pentru finalizarea calibrării, pot fi necesare câteva secunde după dispariția tuturor punctelor.

## Când este necesară calibrarea creionului

În următoarele situații, este posibil să existe o neconcordanță între poziția în care desenați cu Easy Interactive Pen și cea în care este afișat desenul.

- După efectuarea corecției Corecție Trapez.
- După reglarea dimensiunilor imaginii.
- După efectuarea mutării imaginii.
- După modificarea poziției proiectorului.

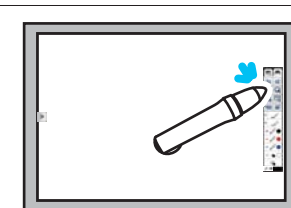
Calibrați din nou creionul, dacă detectați vreo discrepanță la poziționare.

## Utilizarea creionului

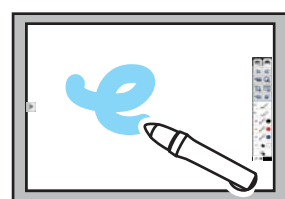
Verificați ca bateria să fie introdusă și apoi porniți Easy Interactive Pen.

🖊 "Easy Interactive Pen" [p.21](#)

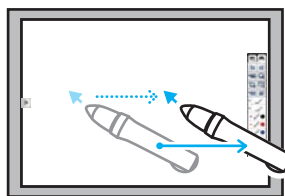
Atingeți ecranul cu butonul din vârful creionului pentru a selecta un element, de exemplu, o pictogramă.



Atingeți ecranul și deplasați creionul, pentru a desena pe ecranul proiectat.



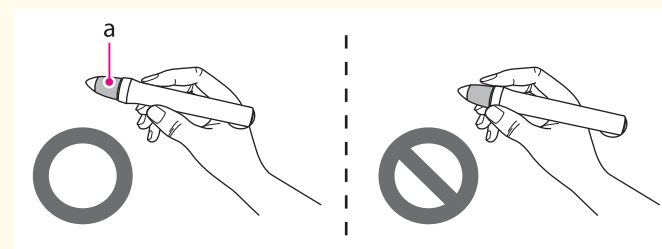
Deplasați creionul pe ecran, fără a-l atinge, pentru a muta indicatorul. Această operație este cunoscută sub numele de „trecere cu mausul”.



## Atenție

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

- Asigurați-vă că pe receptorul Easy Interactive Function și pe ecranul de proiecție nu există lumină puternică sau lumină solară.
- În cazul în care s-a acumulat praf pe receptorul Easy Interactive Function, acesta poate afecta comunicațiile prin infraroșii și este posibil ca funcția să nu poată fi utilizată în mod normal.
- Nu aplicați vopsea sau autocolante pe capacul receptorului Easy Interactive Function.
- Montați proiectorul astfel încât receptorul Easy Interactive Function să nu fie foarte apropiat de lumini fluorescente.
- Nu utilizați o telecomandă cu infraroșii sau un microfon cu infraroșii în aceeași cameră, deoarece este posibil ca dispozitivul Easy Interactive Pen să funcționeze în mod defectuos.
- Este posibil ca funcția Easy Interactive Function să fie întreruptă de interferențe electromagnetice de la echipamentele din apropiere (precum motoare electrice sau transformatoare).
- Dispozitivul Easy Interactive Pen nu este etanș. Nu îl utilizați cu mâinile ude sau în locații unde s-ar putea umezi.
- Nu apucați creionul Easy Interactive Pen de porțiunea (a) a vârfului și asigurați-vă că această porțiune nu este deteriorată sau murdărită. În caz contrar, este posibil ca dispozitivul Easy Interactive Pen să nu funcționeze.



Sunt disponibile următoarele funcții de desenare pentru proiector.

Schimbați modul pentru a corespunde necesităților dvs.

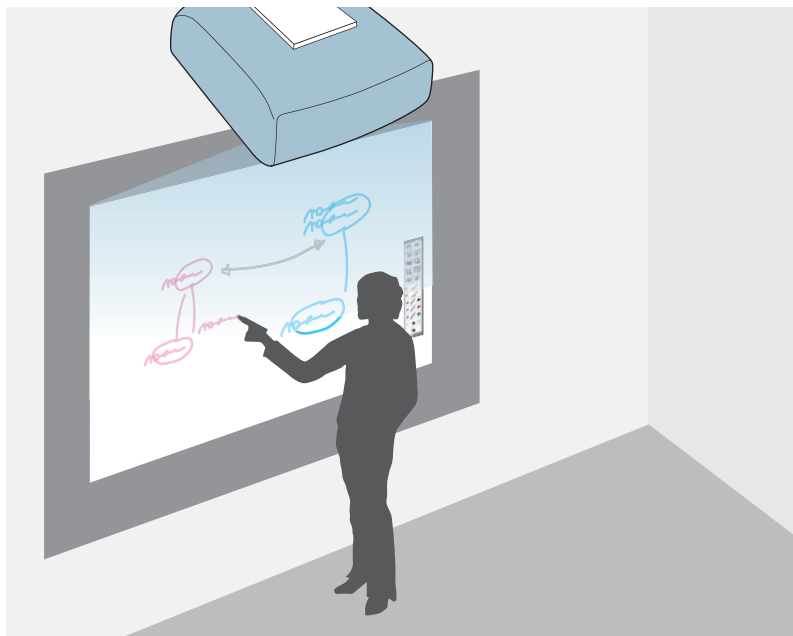
☛ "Desenarea pe un ecran de tip tablă albă (Mod Tablă albă)" [p.69](#)

☛ "Desenarea pe imaginea proiectată (Adnotare PC Free)" [p.75](#)



Puteți să utilizați două dispozitive Easy Interactive Pen simultan.

## Desenarea pe un ecran de tip tablă albă (Mod Tablă albă)



Proiectează o suprafață simplă care are aspectul unei table albe. Folosind Easy Interactive Pen, veți putea desena litere și forme pe ecran.

Această funcție este utilă în cadrul ședințelor, putând înlocui clasica tablă albă.

### Pornirea Modulului Tablă albă

**1**

Porniți dispozitivul Easy Interactive Pen.

**2**

Apăsați pe butonul [Whiteboard] de pe dispozitivul Control Pad sau de pe telecomandă.

Bara de instrumente principală și cea din partea inferioară sunt afișate pe ecranul proiectat.



1 Bară de instrumente

## 2 Bara inferioară de instrumente

Când barele de instrumente sunt afișate, puteți scrie pe ecranul proiectat utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen.



Bara de instrumente conține funcții de desenare, cum sunt creionul, instrumentele de desenare și altele.

Bara de instrumente inferioară include funcții precum scanarea documentelor și salvarea ecranului.

☞ "Funcțiile barei de instrumente" [p.71](#)

☞ "Funcții ale barei de instrumente inferioară" [p.73](#)



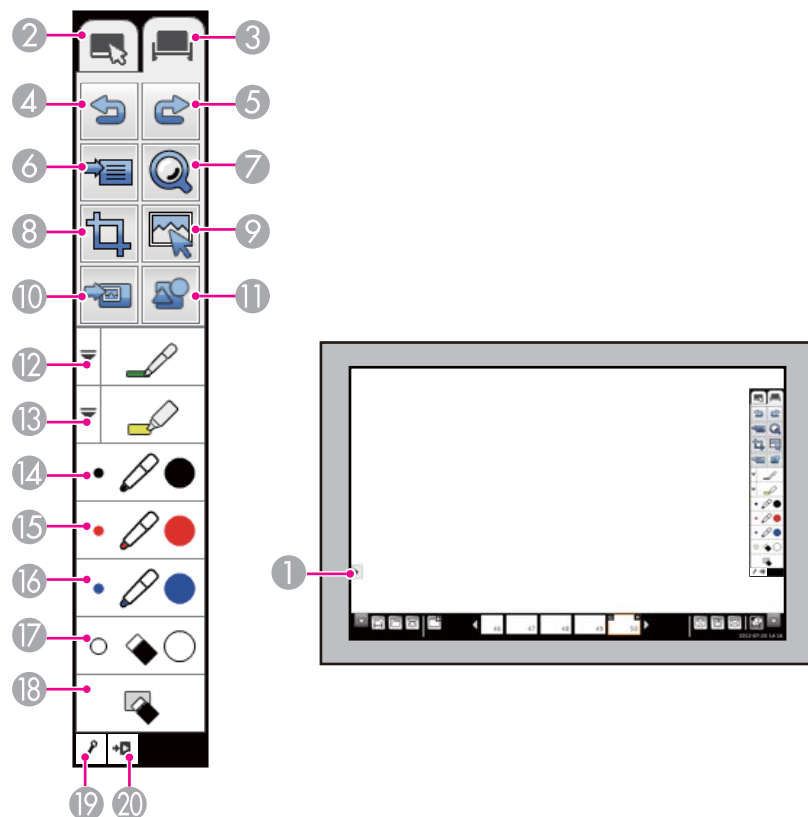
- De asemenea, puteți comuta la Modul tablă albă utilizând una din următoarele metode.
  - Executați clic pe  de pe bara de instrumente (numai când se utilizează funcția Adnotare PC Free)
  - Selectați **Tablă albă** ca setare pentru sursa Telecomandă Web
- ☞ "Afișarea ecranului Web Remote" [p.123](#)
- Pentru a comuta la Adnotare PC Free sau Interactiv cu PC din Modul tablă albă, apăsați butonul [Whiteboard] de pe telecomandă sau de pe dispozitivul Control Pad, sau executați clic pe  de pe bara de instrumente.
- Toate desenele pe care le efectuați în Modul tablă albă sunt păstrate dacă veți comuta la Adnotare PC Free.




## Atenție













- Dacă alimentarea este oprită accidental în timpul desenării, desenele vor fi salvate, însă vor fi eliminate după trecerea unei anumite perioade de timp.
- În ecranul Setări tablă albă puteți efectua setări pentru a preveni pierderea datelor. Efectuați setările în funcție de mediul dvs. de lucru.













☞ Extins - Setări tablă albă [p.145](#)











## Funcțiile barei de instrumente




1		<b>Fila cu instrumente</b> Afișează sau ascunde bara de instrumente. Fila poate fi deplasată în sus și în jos.
2		<b>Mod adnotare</b> Comută la Adnotare PC Free sau la Interactiv cu PC.
3		<b>Mod tablă albă</b> Comută la Modul tablă albă.

4		<b>Anulare</b> Anulează operațiunea anterioară.
5		<b>Refacere</b> Anulează o operațiune de revocare și restabilește starea anterioară.
6		<b>Șablon</b> Puteți alege fundalul pentru Modul tablă albă dintr-un set de șabloane disponibile. [  ]: Afișează o riglă. [  ]: Afișează linii sub formă de grilă. [  ]: Afișează o listă de șabloane presetate și șabloane personalizate înregistrate, ce pot fi selectate. Puteți seta șabloane personalizate cu ajutorul unui browser Web. ☞ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" <a href="#">p.122</a> <div> Puteți modifica lățimea liniei executând clic pe pictograma grilei sau pe pictograma liniilor sub formă de grilă.</div>
7		<b>Zoom</b> [  ]: Mărește imaginea. Puteți desena cât timp imaginea este mărită. [  ]: Micșorează imaginea. Nu puteți micșora imaginea de mai multe ori. [  ]: Mărește grosimea cu o unitate. [  ]: Puteți deplasa zona mărită în sus, în jos, către stânga sau către dreapta.

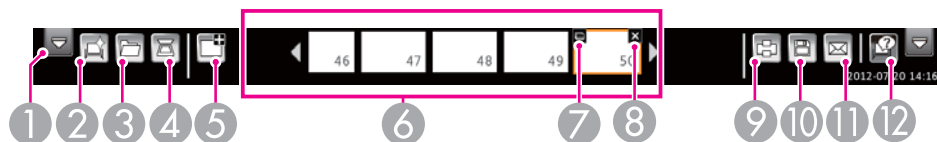
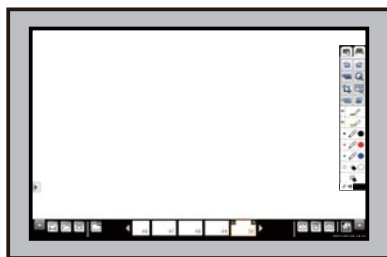
8		<b>Decupare</b> Decupează imaginea în forma zonei specificate de dvs. Puteți modifica zona pe care doriți să o decupați trăgând de colțul imaginii. De asemenea, puteți deplasa o imagine prin tragerea părții interioare a imaginii selectate. Ținta pentru operații este imaginea lipită din [  ], [  ], [  ] sau [  ]. Când executați clic pe această pictogramă, imaginea este aleasă în mod automat.
9		<b>Select</b> Deplasează, redimensionează și rotește imaginea. Ținta pentru operații este imaginea lipită din [  ], [  ], [  ] sau [  ]. Când executați clic pe această pictogramă, imaginea este aleasă în mod automat. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deplasare imagine: Atingeți cu dispozitivul Easy Interactive Pen partea interioară a imaginii selectate și apoi trageți pentru a deplasa imaginea.</li> <li>• Redimensionare imagine: Atingeți cu dispozitivul Easy Interactive Pen marginea imaginii selectate și apoi trageți pentru a redimensiona imaginea.</li> <li>• Rotire imagine: Atingeți cu dispozitivul Easy Interactive Pen partea superioară a imaginii selectate și apoi trageți în direcția în care doriți să rotiți imaginea.</li> </ul>
10		<b>Introducere imagine</b> Puteți selecta imagini dintr-un dispozitiv de stocare USB sau dintr-un folder de rețea. Puteți selecta următoarele tipuri de fișiere. Format: PNG, JPEG Rezoluție: maximum 2048 x 2048 Imaginile mai mari decât pagina sunt reduse pentru a se încadra în pagină. Când inserați o imagine, imaginea anterioară va fi eliminată.
11		<b>Forme</b> Puteți selecta forme din cele puse la dispoziție. Puteți selecta culoarea formei și grosimea liniilor acesteia.





12		<b>Creion</b> Comută la creion pentru a desena liber. Executați clic pe butonul [  ] din stânga pictogramei pentru a schimba culoarea și grosimea liniei creionului.
13		<b>Evidențiator</b> Comută la un evidențiator care poate trasa linii transparente. Executați clic pe butonul [  ] din stânga pictogramei pentru a schimba culoarea și grosimea evidențiatorului.
14		<b>Creion negru</b> Comută la creionul negru pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.
15		<b>Creion roșu</b> Comută la creionul roșu pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.
16		<b>Creion albastru</b> Comută la creionul albastru pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.
17		<b>Radieră</b> Comută la radieră. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a șterge porțiuni mai mari și în stânga pictogramei pentru a șterge porțiuni mai mici.
18		<b>Ștergere ecran</b> Șterge tot ce este desenat pe pagina afișată.
19		<b>Afișează întotdeauna bara de instrumente</b> Executați clic pentru a ascunde bara de instrumente de fiecare dată când desenați ceva. În mod implicit, bara de instrumente este afișată întotdeauna.











20		<b>Închidere</b>
		Ascunde bara de instrumente.

### Funcții ale barei de instrumente inferioară



1		<b>Fila barei de instrumente inferioară</b> Afișează sau ascunde bara de instrumente inferioară.
2		<b>Întâlnire nouă</b> Salvează sau anulează conținutul editat în mod curent și readuce Modul tablă albă la starea implicită.
3		<b>Deschidere</b> Selectează un fișier pe care îl lipește într-o pagină nouă. ☛ "Deschiderea fișierelor și efectuarea citirii în Modul tablă albă" p.75
4		<b>Scanare</b> Puteți captura imagini dintr-un scanner și apoi le puteți lipi într-o pagină nouă. ☛ "Citirea documentelor fizice dintr-un scanner" p.74

5		<b>Pagină nouă</b> Deschide o pagină nouă.
6		<b>Miniatură</b> Afișează o listă cu paginile editate, sub formă de miniaturi. Puteți derula prin tragerea dispozitivului Easy Interactive Pen. Se deplasează la pagina aferentă miniaturii selectate. Când selectați o pagină folosind dispozitivul Easy Interactive Pen și așteptați un timp, puteți trage pentru a schimba pagina. Executați clic pe [◀] pentru a vă deplasa la pagina precedentă. Executați clic pe [▶] pentru a vă deplasa la pagina următoare.
7		<b>Pagină duplicat</b> Dublează pagina curentă, adăugând-o după ultima pagină.
8		<b>Ștergere pagină</b> Șterge pagina curentă.
9		<b>Imprimare</b> Trimite către imprimantă ecranul proiectat. ☛ "Imprimarea" p.81
10		<b>Salvare</b> Salvează ecranul proiectat în dispozitivul de stocare USB conectat sau în folderul de rețea specificat. ☛ "Salvarea" p.80
11		<b>Poștă</b> Trimite ecranul proiectat prin e-mail. Trebuie să efectuați setările necesare pentru serverul e-mail în prealabil. ☛ "Trimiterea mesajelor e-mail (numai în Modul tablă albă)" p.82
12		<b>Supraveghere</b> Afișează ecranul de asistență pentru funcțiile barei de instrumente principală și barei de instrumente inferioară. Pentru a ascunde ecranul de asistență, executați clic în orice zonă a ecranului proiectat cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen.



- Puteți efectua setări detaliate pentru Modul tablă albă în ecranul Setări tablă albă din meniul Configurare.
- ☛ **Extins - Setări tablă albă** p.145
- Următoarele funcții nu poate fi utilizate în Modul tablă albă.
  - E-Zoom
  - Pag. prec./urm.
  - Split Screen

### Citirea documentelor fizice dintr-un scanner

Scanați date, cum sunt documentele pe hârtie, și lipiți-le într-o pagină nouă sub forma unei imagini în Modul tablă albă. Această funcție acceptă scanarea pentru imprimantele conectate prin cablu USB sau printr-o rețea.

Trebuie să efectuați setările necesare pentru imprimantele de rețea în prealabil.

☛ "Ecranul Setări tablă albă" p.148

Sunt acceptate imprimantele\* cu funcții de scanare, precum și următoarele comenzi aferente acestora. Scanerile independente nu sunt acceptate.

#### • ESC/P-R

\* Nu toate imprimantele sunt acceptate. Pentru mai multe detalii referitoare la modelele acceptate, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.


☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*



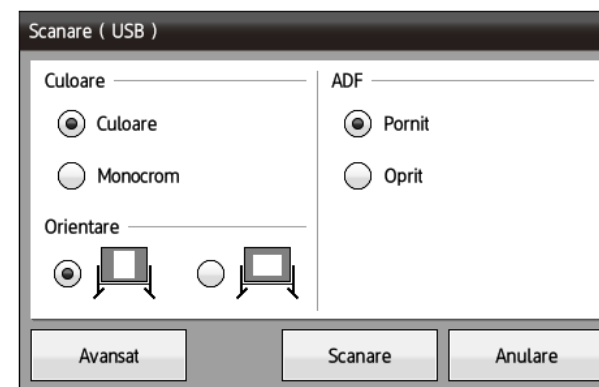
- Nu puteți realiza scanarea utilizând butonul de pe imprimantă.
- Întotdeauna este citită întreaga zonă aferentă scannerului.
- Scanarea pe ambele fețe, realizată cu ajutorul alimentatorului automat de documente (ADF), nu este acceptată.

**1** Încărcați hârtia în scanner.

**2**

Executați clic pe  de pe bara de instrumente inferioară.

Va fi afișat ecranul Scanare.



**3**

Efectuați setările necesare în ecranul Scanare.

Executați clic pe **Avansat** pentru a deschide meniul detaliat.

Element	Explicație
<b>Culoare</b>	Selectați Color sau Monocrom.
<b>Orientare</b>	Selectați orientarea pentru documentul scanat.
<b>ADF</b>	Selectați opțiunea Importare dispozitiv. Pentru scanerile care nu acceptă funcția ADF, documentul va fi scanat de pe masa de documente, indiferent de setare.
<b>Scanner</b>	Selectați scannerul pe care doriți să îl utilizați.

**4**

Executați clic pe [Scanare].

Va fi afișat ecranul Scanare.


**5**

După scanare, imaginea este lipită într-o nouă pagină în Modul tablă albă.



Când se utilizează un scanner cu ADF încorporat, pot fi citite până la 10 pagini. Repetați procedura dacă aveți nevoie să scanați documente care conțin mai mult de 10 foi.

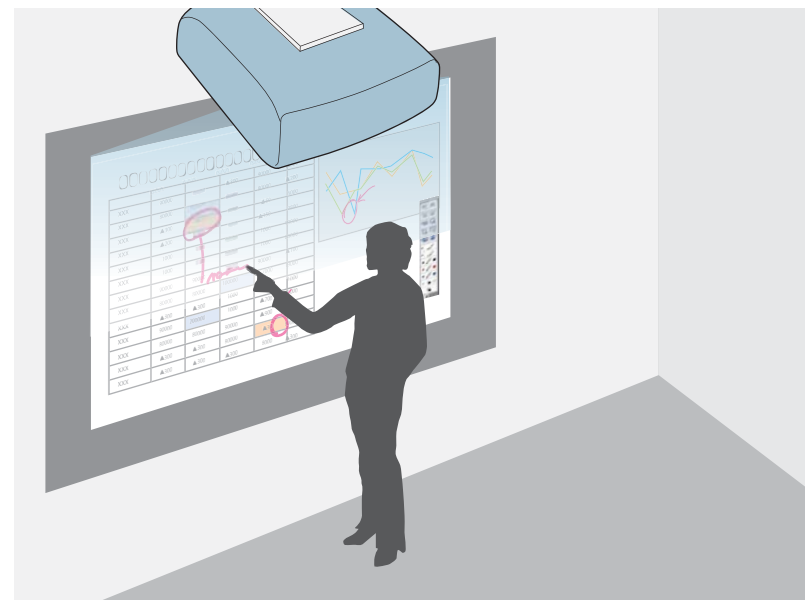
### Deschiderea fișierelor și efectuarea citirii în Modul tablă albă

Apăsați pe [  ] pentru a deschide un fișier și a-i efectua citirea în Modul tablă albă. Fișierul deschis va fi adăugat sub forma unei pagini noi.

În Modul tablă albă pot fi citite următoarele tipuri de fișiere. Imaginile mai mari decât pagina sunt reduse pentru a se încadra în pagină.

Tip	Tip fișier (extensie)	Note
Imagine	.jpg	Următoarele formate de fișiere nu pot fi citite. <ul style="list-style-type: none"> <li>Imaginile cu o rezoluție mai mare de 2048 x 2048</li> <li>Fișierele cu extensia ".jpeg"</li> <li>Formatele cu model de culoare CMYK</li> <li>Formatele progresive</li> </ul>
	.png	Nu se pot citi imagini cu rezoluție mai mare de 2048 x 2048.
PDF	.pdf	Puteți deschide fișiere PDF versiunea 1.7 sau o versiune anterioară. Setați numărul de pagini atunci când deschideți un fișier PDF. Dacă fișierul este protejat prin parolă, introduceți parola.

### Desenarea pe imaginea proiectată (Adnotare PC Free)



Folosind Easy Interactive Pen, veți putea desena litere și forme pe ecranul proiectat.

Această funcție este importantă în situațiile în care doriți să evidențiați un aspect important în cadrul unei ședințe sau pentru a furniza mai multe detalii.

### Pornirea funcției Adnotare PC Free

**1**

Proiectarea unei imagini de la un dispozitiv conectat.

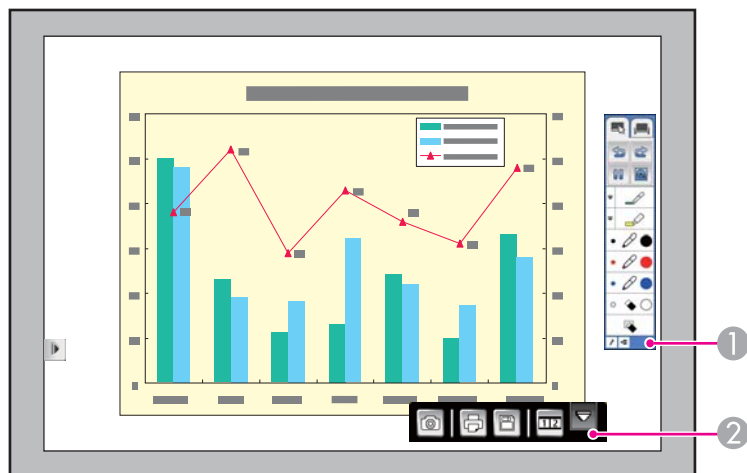
☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.47](#)

- 2** Setați **Modul creion** la **Adnotare PC Free** din meniul Configurare.

☛ Extins - Easy Interactive Function - Modul creion [p.145](#)

- 3** Porniți dispozitivul Easy Interactive Pen și mențineți-l în apropierea ecranului proiectat.

Bara de instrumente principală și cea din partea inferioară sunt afișate pe ecranul proiectat.



1 Bară de instrumente

- 2 Bara inferioară de instrumente

Când barele de instrumente sunt afișate, puteți scrie pe ecranul proiectat utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen.


Bara de instrumente conține funcții de desenare, cum sunt creionul, instrumentele de desenare și altele.

Bara de instrumente inferioară include funcții precum salvarea ecranului.

☛ "Funcțiile barei de instrumente" [p.77](#)

☛ "Funcții ale barei de instrumente inferioară" [p.79](#)

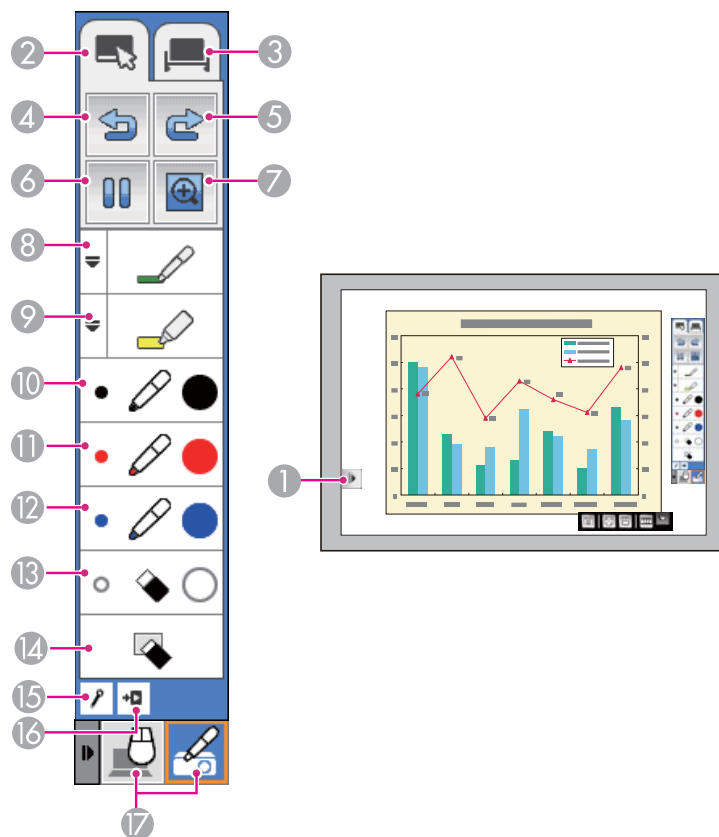




- Pentru a comuta de la Adnotare PC Free la Modul tablă albă, apăsați butonul [Whiteboard] de pe telecomandă sau de pe dispozitivul Control Pad, sau executați clic pe  de pe bara de instrumente.











- Consultați resursele următoare pentru a obține informații despre comutarea de la funcția Interactiv PC la funcția Adnotare PC Free.











☛ "Comutarea la funcția Interactiv cu PC" [p.86](#)









## Funcțiile barei de instrumente



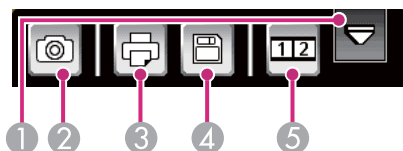
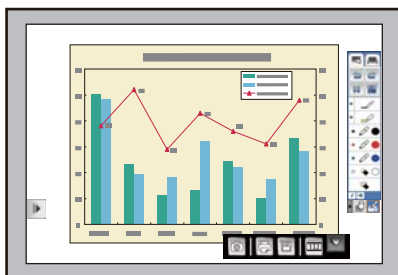
1		<b>Fila cu instrumente</b> Afișează sau ascunde bara de instrumente. Fila poate fi deplasată în sus și în jos.
2		<b>Mod adnotare</b> Comută la funcția Adnotare PC Free.





3		<b>Mod tablă albă</b> Comută la Modul tablă albă.
4		<b>Anulare</b> Anulează operațiunea anterioară.
5		<b>Refacere</b> Anulează o operațiune de revocare și restabilește starea anterioară.
6		<b>Îngheț</b> Întrerupe imaginea proiectată. La fiecare atingere a pictogramei, funcția Îngheț se activează sau se dezactivează.   De asemenea, puteți utiliza butonul [Freeze] (Îngheț) de la telecomandă.  "Înghețarea imaginii (Îngheț)" <a href="#">p.106</a>
7		<b>E-Zoom</b> Afișează o țintă, permițându-vă să măriți imaginea în centrul țintei. Puteți muta ținta cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen. Când ecranul este mărit nu veți putea desena pe acesta.   <ul style="list-style-type: none"> <li>Puteți derula imaginea mărită prin glisare cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen.</li> <li>Nu puteți utiliza E-Zoom de la telecomandă, camera pentru documente sau Crestron RoomView® în timpul operării dispozitivului Easy Interactive Pen în modul E-Zoom.</li> </ul>  "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" <a href="#">p.107</a>  "Despre Crestron RoomView®" <a href="#">p.129</a>


8		<b>Creion</b> Comută la creion pentru a desena liber. Executați clic pe butonul [  ] din stânga pictogramei pentru a schimba culoarea și grosimea liniei creionului.
9		<b>Evidențiator</b> Comută la un evidențiator care poate trasa linii transparente. Executați clic pe butonul [  ] din stânga pictogramei pentru a schimba culoarea și grosimea evidențiatorului.
10		<b>Creion negru</b> Comută la creionul negru pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.
11		<b>Creion roșu</b> Comută la creionul roșu pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.
12		<b>Creion albastru</b> Comută la creionul albastru pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.
13		<b>Radieră</b> Comută la radieră. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a șterge porțiuni mai mari și în stânga pictogramei pentru a șterge porțiuni mai mici.
14		<b>Ștergere ecran</b> Șterge tot ce este desenat pe pagina afișată.
15		<b>Afișează întotdeauna bara de instrumente</b> Executați clic pentru a ascunde bara de instrumente de fiecare dată când desenați ceva. În mod implicit, bara de instrumente este afișată întotdeauna.

16		<b>Închidere</b> Ascunde bara de instrumente.
17	  	<b>Modul creion</b> Această pictogramă vă permite să comutați cu ușurință între funcția Adnotare PC Free și funcția Interactiv cu PC, în cazul în care doriți să utilizați calculatorul în timp ce desenați. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentru a comuta de la funcția Adnotare PC Free la funcția Interactiv cu PC, apăsați pe [  ] și apoi selectați [  ].              După comutarea la funcția Interactiv cu PC, conținutul desenat cu funcția Adnotare PC Free este păstrat.</li> <li>• Pentru a comuta de la funcția Interactiv cu PC la funcția Adnotare PC Free, apăsați pe [  ] și apoi selectați [  ].</li> </ul> <p>☞ "Comutarea la funcția Interactiv cu PC" <a href="#">p.86</a></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;">  Pictograma Modul creion este afișată atunci când opțiunea <b>Pict. mod creion</b> este setată la <b>Dreapta</b> sau <b>Stânga</b>.              ☞ Extins - Afișaj - Pict. mod creion <a href="#">p.145</a> </div>

## Funcții ale barei de instrumente inferioară



1		<b>Fila barei de instrumente inferioară</b> Afișează sau ascunde bara de instrumente inferioară.
2		<b>Capturare</b> Înregistrează un instantaneu al ecranului proiectat. După înregistrarea instantaneului, imaginea este lipită într-o nouă pagină în Modul tablă albă.
3		<b>Imprimare</b> Trimite către imprimantă ecranul proiectat. ➡ "Imprimarea" <a href="#">p.81</a> Articolele care pot fi setate diferă față de cele ale funcției de imprimare a Modulului tablă albă.
4		<b>Salvare</b> Salvează ecranul proiectat în format PNG. ➡ "Salvarea" <a href="#">p.80</a> Articolele care pot fi setate diferă față de cele ale funcției de salvare a Modulului tablă albă.

5		<b>Split Screen</b> De fiecare dată când butonul este apăsăat, imaginea se modifică între proiectarea simultană a două imagini prin divizarea ecranului proiectat sau proiectarea normală a unei imagini. ➡ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" <a href="#">p.90</a>
---	---	--

## Salvarea

Puteți salva ecranului proiectat într-un dispozitiv de stocare USB sau într-un folder de rețea.

Funcțiile și procedurile diferă pentru Modul tablă albă și funcția Adnotare PC Free. Puteți efectua setări mai detaliate în Modul tablă albă.

### Atenție

Dacă utilizați un cititor de cartele cu interfață multiplă sau un hub USB, s-ar putea ca operațiile să nu se realizeze corespunzător. Realizați conexiunea direct la proiector sau la dispozitivul Control Pad.



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


## Pentru Modul tablă albă

Puteți realiza salvarea în următoarele formate de fișiere.

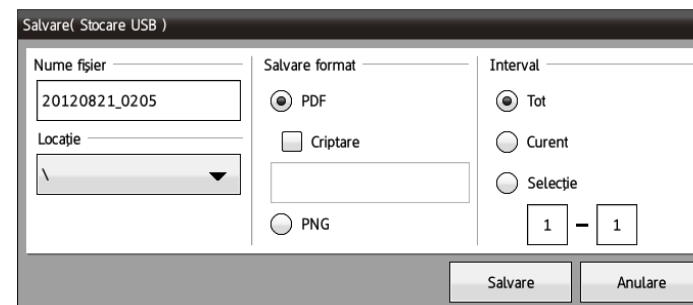
- PNG (Rezoluție: 1280 x 800)
- PDF (puteți seta o parolă, dacă este necesar)

- 1 Apăsați pe butonul [Save] de pe dispozitivul Control Pad sau de pe telecomandă.



De asemenea, puteți realiza salvarea din [  ] de pe bara de instrumente inferioară.

- 2 Efectuați setările necesare în ecranul Salvare afișat.



Element	Explicație
Nume fișier	Introduceți numele fișierului. Faceți clic pe caseta de text pentru a afișa tastatura digitală, după care introduceți numele fișierului.
Interval	Setați intervalul de pagini pe care doriți să îl salvați. Nu puteți selecta opțiunea <b>Toate</b> dacă formatul pentru salvare este PNG.
Locație	Când este apăsat acest buton, este afișată o casetă de dialog care vă permite să selectați folderul în care doriți să salvați imaginea.
Salvare format	Selectați formatul pentru salvare (PDF sau PNG). Pentru fișierele PDF puteți seta un mecanism de criptare. Introduceți o parolă dacă doriți să criptați fișierul.

- 3 Executați clic pe **Salvare**.

### Atenție

- Când introduceți o parolă, aceasta este afișată pe ecran.
- Când criptați un fișier, asigurați-vă că nu uitați parola.

## Pentru funcția Adnotare PC Free


Puteți realiza salvarea în format PNG. Locația de salvare este cea setată în ecranul Setări tablă albă din meniul Configurare. Dacă nu puteți utiliza



locația setată va apărea o eroare. De asemenea, numele fișierului va fi setat automat.

- 1 Apăsați pe butonul [Save] de pe dispozitivul Control Pad sau de pe telecomandă.



De asemenea, puteți realiza salvarea din [  ] de pe bara de instrumente inferioară.

- 2 Fișierul va fi salvat în mod automat.

## Imprimarea

Trimite ecranul proiectat către imprimantă și realizează imprimarea datelor. Trebuie să efectuați setările necesare pentru imprimantele de rețea în prealabil.

☞ "Ecranul Setări tablă albă" p.148

Sunt acceptate imprimantele\* cu următoarele comenzi. Nu vă puteți conecta prin intermediul unui adaptor de imprimare în rețea.

Comenzi de control	Metodă de conectare
ESC/P-R	Prin USB sau printr-o rețea
ESC/Pagină, ESC/Pagină-Culoare	Prin intermediul unei rețele
PCL6	

\* Nu toate imprimantele sunt acceptate. Pentru mai multe detalii referitoare la modelele acceptate, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.


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

Funcțiile și procedurile diferă pentru Modul tablă albă și funcția Adnotare PC Free. Puteți efectua setări mai detaliate în Modul tablă albă.

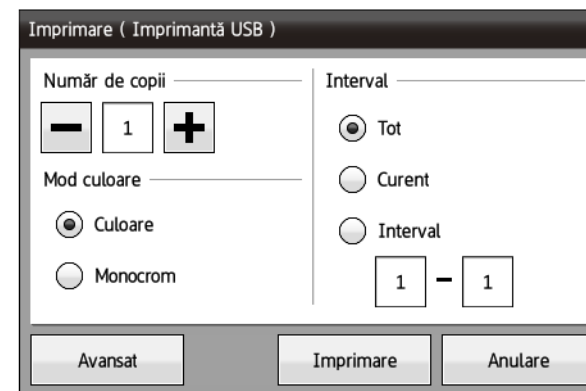
### Pentru Modul tablă albă

- 1 Apăsați pe butonul [Print] de pe dispozitivul Control Pad sau de pe telecomandă.



De asemenea, puteți realiza imprimarea din [  ] de pe bara de instrumente inferioară.

- 2 Efectuați setările necesare în ecranul Imprimare afișat. Executați clic pe butonul **Avansat** pentru a afișa meniul cu setări detaliate.



Element	Explicație
<b>Număr de copii</b>	Specifică numărul de copii.
<b>Mod culoare</b>	Specificați culoarea pentru imprimare.
<b>Interval</b>	Setați intervalul de pagini pe care doriți să îl imprimați.

Element	Explicație
<b>Imprimantă</b>	Afișează o listă cu numele imprimantelor conectate. Selectați imprimante pe care doriți să o utilizați.
<b>Format hârtie</b>	Setați formatul pentru hârtia pe care se va imprima.
<b>Pagini pe foaie</b>	Setați număr de pagini ce vor fi imprimate pe fiecare foaie.
<b>Borduri de pagină</b>	Setați dacă doriți sau nu să adăugați o bordură la fiecare pagină.
<b>Număr pagină</b>	Setați dacă doriți sau nu să imprimați un număr pe fiecare pagină.
<b>Data &amp; oră</b>	Setați dacă doriți sau nu să imprimați o dată și o oră pe fiecare pagină.
<b>Asamblare</b>	Setați dacă doriți sau nu să asamblați paginile când imprimați.


**3** Executați clic pe **Imprimare**.

### Pentru funcția Adnotare PC Free

Realizează imprimarea utilizând setările pentru imprimantă specificate în ecranul Setări tablă albă din meniul Configurare. Dacă nu este conectată o imprimantă va apărea o eroare.

**1** Apăsăți pe butonul [Print] de pe dispozitivul Control Pad sau de pe telecomandă.



De asemenea, puteți realiza imprimarea din [  ] de pe bara de instrumente inferioară.

**2** Specificați numărul de copii în ecranul Imprimare afișat.


**3** Executați clic pe **Imprimare**.

## Trimiterea mesajelor e-mail (numai în Modul tablă albă)

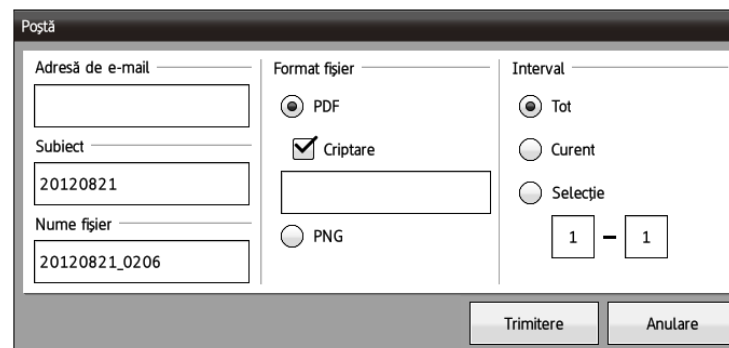
Ecranul proiectat pe care se desenează în Modul tablă albă poate fi atașat și trimis prin e-mail.



- Pentru a trimite mesaje e-mail trebuie să efectuați setările necesare pentru serverul e-mail în prealabil.
- Adresa pentru expeditor și cea pentru destinatar sunt identice.
- Nu puteți specifica mai multe adrese în același timp. Nu există o funcție de registru de adrese.
- Nu puteți edita textul din mesajul e-mail.

**1** Executați clic pe [  ] de pe bara de instrumente inferioară.

**2** Efectuați setările necesare în ecranul Trimitere mesaje e-mail afișat.



Element	Explicație
<b>Adresă de e-mail</b>	Introduceți adresa de e-mail pentru expeditor. Adresa de e-mail pe care o setați este memorată până când efectuați o Întâlnire nouă.
<b>Subiect</b>	Introduceți subiectul pentru mesajul e-mail.

Element	Explicație
Nume fișier	Introduceți numele de fișier pentru atașament.
Format fișier	Selectați formatul pentru fișierul atașat (PDF sau PNG). Pentru fișierele PDF puteți seta un mecanism de criptare. Introduceți o parolă dacă doriți să criptați fișierul.
Interval	Setați pagina pe care doriți să o trimiteți.

**3** Executați clic pe **Trimitere**.

### Atenție

- Când introduceți o parolă, aceasta este afișată pe ecran.
- Când criptați un fișier, asigurați-vă că nu uitați parola.



Când proiectorul este conectat la un calculator pentru a utiliza calculatorul de la ecranul proiectat.

- Cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen puteți efectua operații de mouse precum executarea clicurilor stânga și dreapta sau glisarea și fixarea.

<b>Clic</b>	Atingeți vârful creionului de ecranul proiectat.
<b>Clic dreapta</b>	Țineți vârful creionului pe ecran pentru câteva secunde, după care luați creionul de pe ecran.
<b>Glisare și fixare</b>	Mentineți vârful creionului pe pictogramă sau pe obiectul pe care doriți să îl mutați, după care trageți vârful creionului pe ecranul proiectat până la locația în care doriți mutarea pictogramei sau obiectului selectat. În final, îndepărtați vârful creionului de pe ecranul proiectat.

☞ "Easy Interactive Pen" [p.21](#)

- Puteți inversa între ele opțiunile Clic dreapta și Clic stânga în **Avansat - Buton vârf creion**.
- Nu puteți desena cât timp utilizați funcția Interactiv cu PC.
- Puteți comuta cu ușurință între funcțiile Interactiv cu PC și Adnotare PC Free.  
☞ "Comutarea la funcția Interactiv cu PC" [p.86](#)



Când sunteți conectat la rețea, puteți realiza următoarele operații.

- Folosind dispozitivul Easy Interactive Pen veți putea efectua operațiile mouse-ului unui calculator prin intermediul unei rețele
- Puteți proiecta imagini de la un proiector care funcționează într-o altă sală de conferințe și puteți partaja ecrane între mai multe proiectoare
- Folosind dispozitivul Easy Interactive Pen puteți desena pe ecranele proiectate care sunt partajate de către alte proiectoare (aveți nevoie de software dedicat operațiunilor de desinare)

☞ "Utilizarea funcției interactive într-o rețea" [p.118](#)

## Pregătirea proiectorului

Trebuie să efectuați următoarele pregătiri în prealabil pentru a utiliza funcția Interactiv cu PC.

De asemenea, va trebui să efectuați următoarele operații când utilizați software-ul furnizat, Easy Interactive Tools.

**1**

Proiectează imagini de pe un calculator.



Pentru Mac OS X va trebui să instalați Easy Interactive Driver pe calculator.

☞ "Instalați Easy Interactive Driver (numai Mac OS X)" [p.85](#)

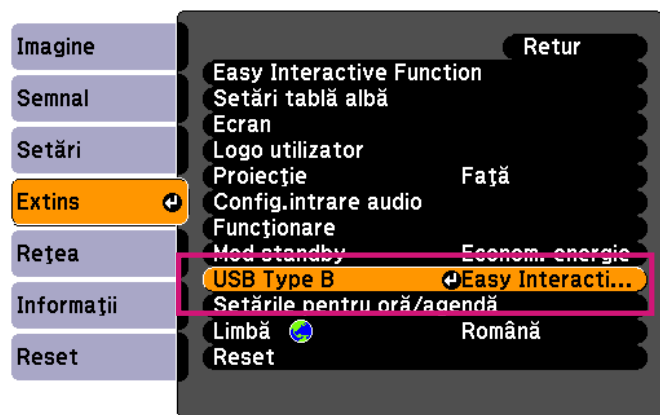
- 2** Conectați proiectorul la calculator utilizând cablul USB.  
Consultați următoarele resurse atunci când utilizați dispozitivul Control Pad.
- ☞ "Conectarea când se utilizează funcția Interactiv cu PC" [p.41](#)



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

☞ "Utilizarea funcției interactive într-o rețea" [p.118](#)

- 3** Setări **Extins** - **USB Type B** din meniul Configurare.



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

Setare	Funcții disponibile
Easy Interactive Function	Interactiv cu PC
USB Display/Easy Interactive Function	<ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display</li> <li>• Interactiv cu PC</li> </ul>
Mouse fără fir/USB Display	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mouse fără fir</li> <li>• USB Display</li> </ul>



- La pasul 1, puteți realiza conectarea utilizând dispozitivul USB Display. Performanța dispozitivului Easy Interactive Pen poate scădea în funcție de calculatorul utilizat, de conținutul filmului și așa mai departe.
- Pentru a folosi două dispozitive Easy Interactive Pen cu funcția Interactiv cu PC, setați **Nr. utiliz. creion** la **Doi utilizatori** din meniul Configurare.
  - ☞ **Extins** - **Easy Interactive Function** - **Nr. utiliz. creion** [p.145](#)
- Setări **Mod operare creion** la **Mouse** din meniul Configurare pentru a efectua funcția Interactiv cu PC. (Această opțiune poate fi setată numai dacă **Nr. utiliz. creion** este setată la **Un utilizator**)
  - ☞ **Extins** - **Easy Interactive Function** - **Mod operare creion** [p.145](#)

## Atenție

Utilizarea simultană a două dispozitive Easy Interactive Pen poate provoca interferențe în unele aplicații software.

Dezactivați dispozitivul Easy Interactive Pen când nu este folosit sau îndepărtați-l de ecranul de proiecție.

## Instalați Easy Interactive Driver (numai Mac OS X)

### Cerințe de sistem

SO	Mac OS X 10.3.9 sau o versiune ulterioară SO Mac X 10.4.x SO Mac X 10.5.x SO Mac X 10.6.x SO Mac X 10.7.x
CPU	Power PC G3 la 900 MHz sau mai rapid Recomandat: Intel Core Duo 1,5 GHz sau mai rapid

<b>Cantitatea de memorie</b>	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau superior
<b>Spațiu disponibil pe hard-disc</b>	100 MB sau mai mult
<b>Ecran</b>	Rezoluție nu mai mică de XGA (1024 x 768), și nu mai mare de WUXGA (1920 x 1200) Afișaj color cu culori pe 16 biți sau superior

## Instalarea





Puteți omite procedura următoare dacă ați instalat Easy Interactive Tools utilizând opțiunea Instalare simplificată, deoarece aceasta instalează Easy Interactive Driver.

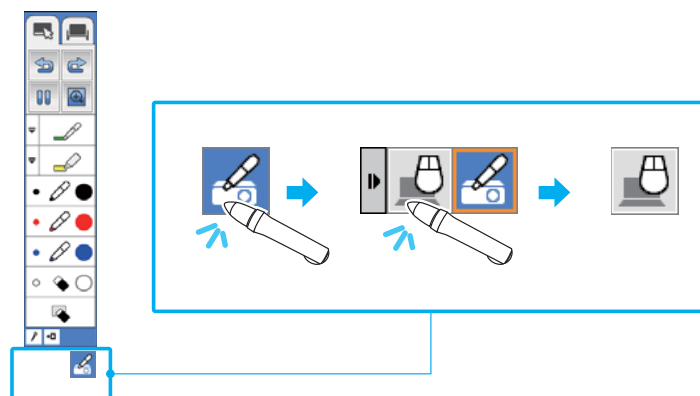
 [Ghid de utilizare Easy Interactive Tools Ver.2.1](#)



- 1** Porniți calculatorul.
- 2** Introduceți CD-ROM-ul „EPSON Projector Software for Easy Interactive Function” în calculator.
- 3** Faceți dublu clic pe pictograma Install Navi din fereastra EPSON.
- 4** Selectați **Instalare personalizată**, apoi urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a instala.
- 5** Reporniți calculatorul.

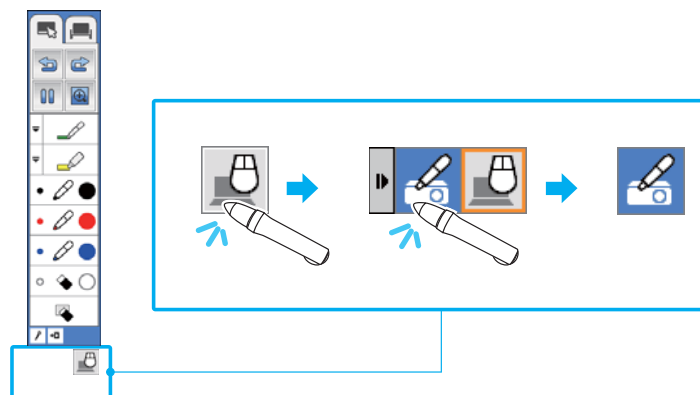
## Comutarea la funcția Interactiv cu PC

Puteți comuta între funcțiile Adnotare PC Free și Interactiv cu PC aplicând una din următoarele metode.



- Apăsați pe butonul [Pen Mode] de pe telecomandă
- Apăsați pe pictograma Modul creion de pe ecranul proiectat, folosind dispozitivul Easy Interactive Pen  
Pentru a comuta de la funcția Adnotare PC Free la funcția Interactiv cu PC, apăsați pe  și apoi selectați .



- Pentru a comuta de la funcția Interactiv cu PC la funcția Adnotare PC Free, apăsați pe  și apoi selectați .





- Pictograma Modul creion este afișată atunci când opțiunea **Pict. mod creion** este setată la **Dreapta** sau **Stânga**.  
☛ Extins - Afișaj - Pict. mod creion p.145
- Când sursa este Tablă albă, Video, USB1 sau USB2 [  ] și [  ] nu sunt afișate.
- Puteți comuta între funcțiile Adnotare PC Free și Interactiv cu PC din meniul Configurare.  
☛ Extins - Easy Interactive Function - Modul creion p.145
- Setati **Mod operare creion** la **Creion** pentru a activa funcția creion în Windows Vista/7. (Această opțiune poate fi setată numai dacă **Nr. utiliz. creion** este setată la **Un utilizator**)

## Reglarea zonei de operare a creionului

La utilizarea funcției interactive prin conectarea la un calculator, zona de operare a creionului este reglată automat dacă rezoluția calculatorului se modifică. Nu este necesar să refaceți alinierea creionului.



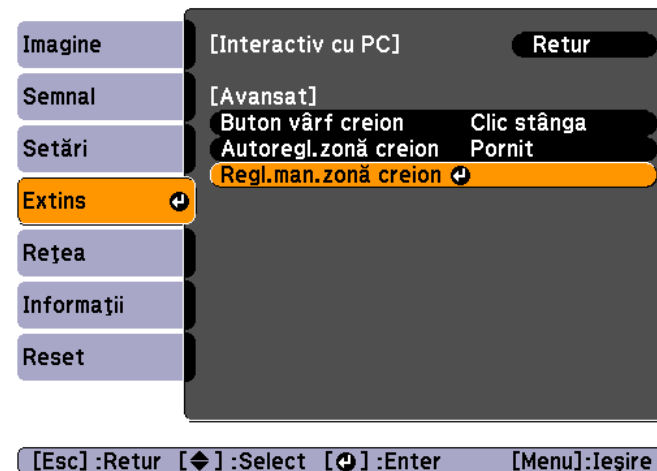
- Puteți Activa sau Dezactiva această funcție în **Autoregl. zonă creion** din meniul de configurare. Setarea implicită este Activare.  
☛ Extins - Easy Interactive Function - Avansat p.145

Dacă observați că dispozitivul Easy Interactive Pen nu ocupă poziția corectă chiar și atunci când **Autoregl. zonă creion** este setată la Activare, puteți încerca Regl. man. zonă creion.

- ☛ "Reglarea manuală a zonei de operare a creionului" p.87

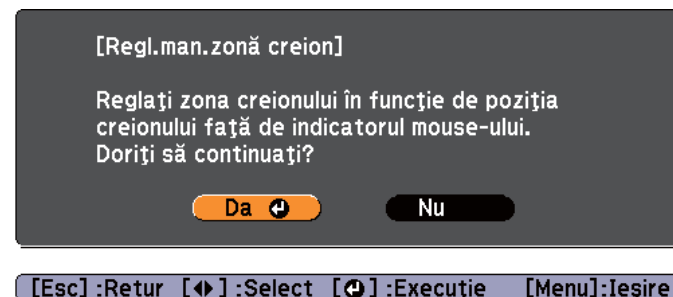
## Reglarea manuală a zonei de operare a creionului

- 1 Selectați **Regl. man. zonă creion** pentru **Easy Interactive Function** din meniul de configurare.



- Reglați pentru a potrivi imaginea proiectată pe ecran.
- Afișează ecranul desktopului calculatorului, pentru a putea verifica ușor poziția cursorului mouse-ului.

- 2 Utilizați butonul [↵] de la telecomandă pentru a selecta "Da".



Cursorul mouse-ului se deplasează spre stânga sus.

- 3** Când cursorul mouse-ului se oprește în stânga-sus, atingeți vârful cursorului mouse-ului cu dispozitivul Easy Interactive Pen.

Cursorul mouse-ului se deplasează spre dreapta jos.

- 4** Când cursorul mouse-ului se oprește în dreapta-jos, atingeți vârful cursorului mouse-ului cu dispozitivul Easy Interactive Pen.



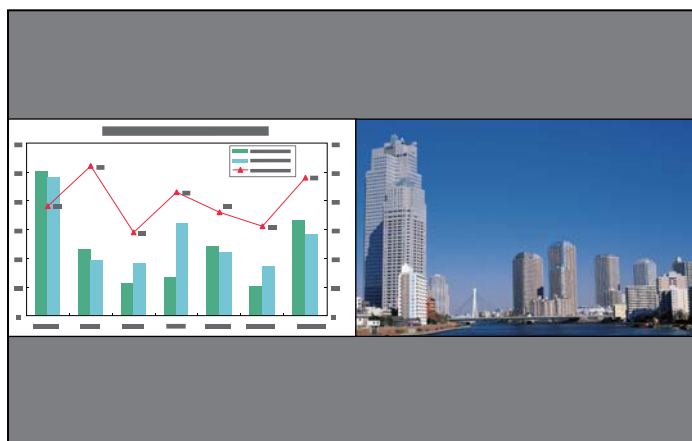


## Funcții utile

În acest capitol sunt prezentate funcții utile pentru realizarea prezentărilor, etc. și funcțiile de securitate.

## Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)

Puteți proiecta simultan imagini din două surse pe partea din dreapta și din stânga a ecranului.



## Surse de intrare pentru proiecția de tip ecran divizat

Combinațiile dintre sursele de intrare care pot fi proiectate pe un split screen sunt enumerate mai jos.

Ecranul din stânga	Ecranul din dreapta								
	Computer	DisplayPort	Video	HDMI	USB Display	USB1	USB2	LAN	Tablă albă
Computer	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
DisplayPort	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	-
Video	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
HDMI	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	-
USB Display	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-

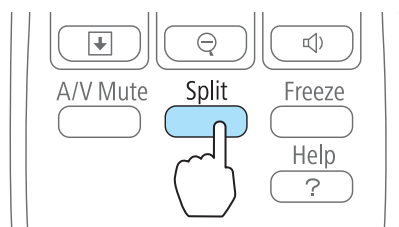
Ecranul din stânga	Ecranul din dreapta								
	Computer	DisplayPort	Video	HDMI	USB Display	USB1	USB2	LAN	Tablă albă
USB1	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
USB2	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
LAN	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Tablă albă	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## Proceduri de operare

Proiecția pe un split screen

- 1 Apăsați pe butonul [Split] în timpul proiecției.  
Sursa de intrare selectată în mod curent este proiectată pe partea din stânga a ecranului.

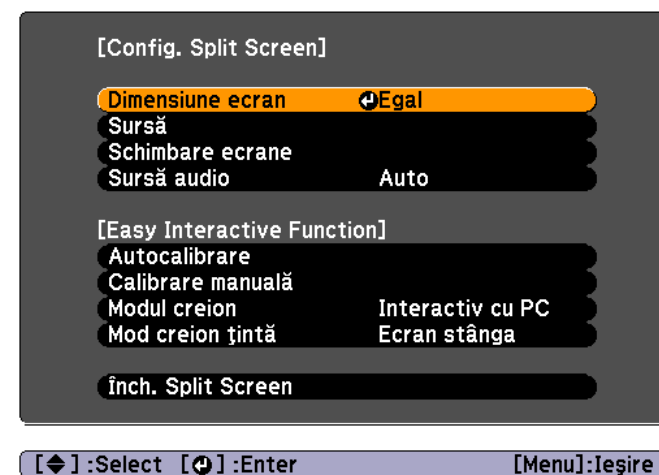
Telecomanda



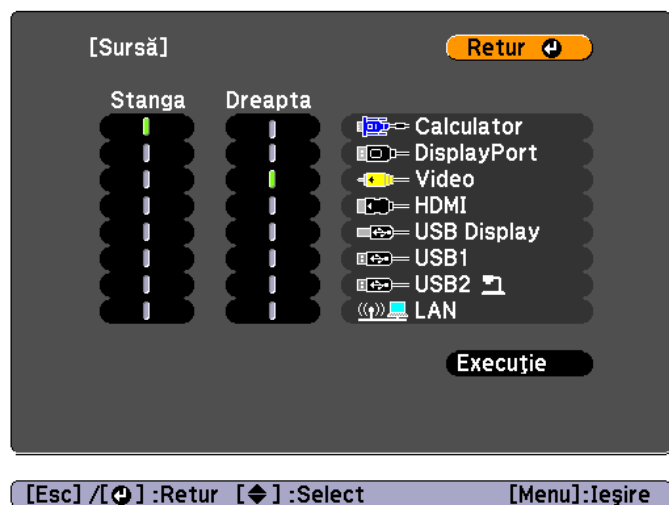
Puteți executa aceleași operațiuni din meniul de configurare.

☞ Setări - Split Screen [p.144](#)

- 2 Apăsați pe butonul [Menu].  
Se afișează ecranul Config. Split Screen.



- 3 Selectați **Sursă** și apăsați pe butonul [**↵**].
- 4 Selectați fiecare sursă de intrare **Stânga** și **Dreapta**.



Se pot selecta numai sursele de intrare care pot fi combinate.

☛ "Surse de intrare pentru proiecția de tip ecran divizat" p.90



Ecranul Sursă se afișează și când se apasă pe butonul [Source Search] în timpul proiecției de tip ecran divizat.

**5** Selectați **Execuție** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Pentru a schimba sursa în timpul proiecției de tip ecran divizat, porniți procedura de la pasul 2.

Comutarea între ecranul din stânga și cel din dreapta

Utilizați următoarea procedură pentru a comuta între imaginile proiectate afișate pe ecranele din stânga și din dreapta.

**1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției de tip ecran divizat.

**2** Selectați **Schimbare ecrane** și apoi apăsați pe butonul [↵].  
Imaginile proiectate în partea din stânga și din dreapta sunt interschimbate.

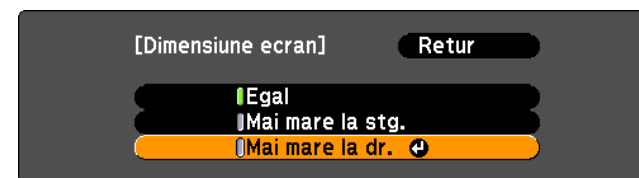


Comutarea între dimensiunea imaginii din stânga și cea a imaginii din dreapta

**1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției de tip ecran divizat.

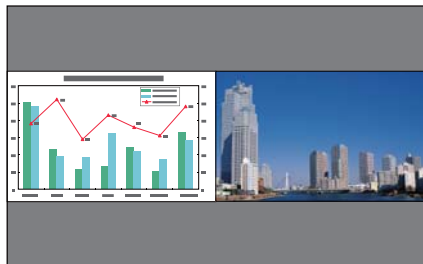
**2** Selectați **Dimensiune ecran** și apoi apăsați pe butonul [↵].

**3** Selectați dimensiunea de ecran pe care doriți să o afișați și apoi apăsați pe butonul [↵].

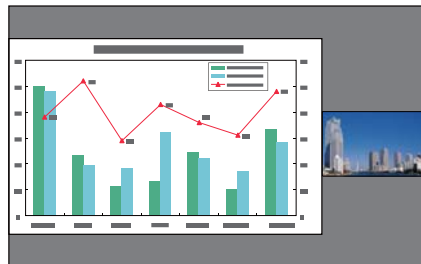


Imaginile proiectate vor apărea așa cum este arătat mai jos, după setarea dimensiunii ecranului.

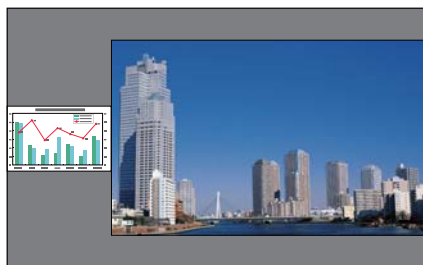
**Egal**



**Mai mare la stg.**



**Mai mare la dr.**



- Nu puteți mări simultan imaginea din stânga și cea din dreapta.
- Când o imagine este mărită, cealaltă se reduce.
- În funcție de semnalele video introduse, este posibil ca imaginile din stânga și din dreapta să nu apară la aceeași dimensiune, chiar dacă este setată opțiunea **Egal**.

Terminarea funcției split screen

**Apăsați pe butonul [Esc] pentru a închide ecranul de divizat.**

Etapele următoare pot fi de asemenea utilizate pentru a termina funcția split screen.

- Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă.
- Selectați **Înch. Split Screen** din meniul de configurare.  
☛ **Setări - Split Screen - Config. Split Screen** [p.144](#)

## Când se utilizează funcția interactivă

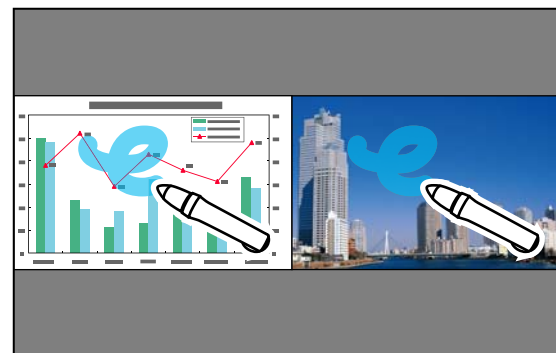
Puteți folosi următoarele funcții interactive în timpul proiectării ecranului divizat.

- Adnotare PC Free
  - Interactiv cu PC
  - Funcții interactive prin intermediul unei rețele
- Modul tablă albă nu este acceptat.

☛ "Funcția interactivă" [p.62](#)

Utilizarea funcției Adnotare PC Free

Setați întregul ecran ca destinație pentru funcția Adnotare PC Free.



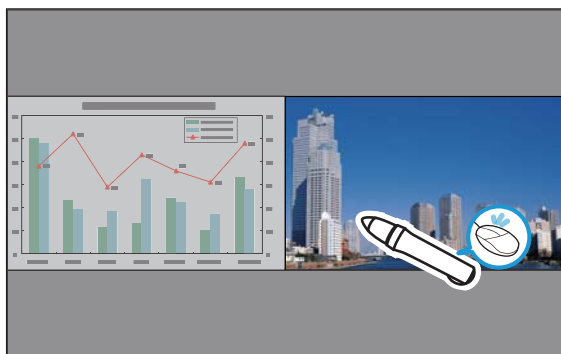
Puteți utiliza toate sursele de intrare cu excepția sursei Tablă albă.

În următorul exemplu, vom efectua setări pentru ecranul din partea dreaptă. Puteți seta ecranul din partea stângă în același mod.

- 1 Afișați ecranul Config. Split Screen.  
☛ "Proiecția pe un split screen" [p.91](#)
- 2 Setati **Ecran dreapta** ca și **Mod creion țintă**.
- 3 În secțiunea **Sursă**, setati sursa pe care doriți să o utilizați pentru ecranul din partea dreaptă.
- 4 Setati **Modul creion** pentru sursa setată la pasul 3 la opțiunea **Adnotare PC Free**.

## Utilizarea funcției Interactiv cu PC

Setati unul din ecranele divizate ca destinație pentru funcția Interactiv cu PC.



Sursele disponibile sunt Computer, DisplayPort, HDMI, USB Display și LAN.

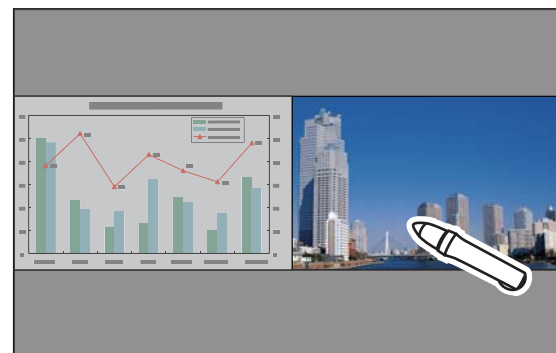
În următorul exemplu, vom efectua setări pentru ecranul din partea dreaptă. Puteți seta ecranul din partea stângă în același mod.

- 1 Afișați ecranul Config. Split Screen.  
☛ "Proiecția pe un split screen" [p.91](#)

- 2 Setati **Ecran dreapta** ca și **Mod creion țintă**.
- 3 În secțiunea **Sursă**, setati sursa pe care doriți să o utilizați pentru ecranul din partea dreaptă.
- 4 Setati **Modul creion** pentru sursa setată la pasul 3 la opțiunea **Interactiv cu PC**.

## Utilizarea funcției interactive într-o rețea

Setati unul din ecranele divizate ca destinație pentru funcția interactivă.



Sursa disponibilă este LAN.

În următorul exemplu, vom efectua setări pentru ecranul din partea dreaptă. Puteți seta ecranul din partea stângă în același mod.

- 1 Afișați ecranul Config. Split Screen.  
☛ "Proiecția pe un split screen" [p.91](#)
- 2 Setati **Ecran dreapta** ca și **Mod creion țintă**.
- 3 În **Sursă**, setati **LAN** ca sursă pentru **Ecran dreapta**. (Nu puteți modifica Modul creion.)

## Restricții în timpul proiecției de tip ecran divizat

### Restricții de operare

Următoarele operații nu pot fi efectuate pe durata proiecției de tip split screen.

- Setarea meniului de configurare
- E-Zoom
- Comutarea modului de aspect (Modul de aspect va fi setat la **Normal**.)
- Operațiuni utilizând butonul [User] de pe telecomandă
- Diafragmă automată

Ajutorul poate fi afișat numai când nu se preiau la intrare semnale de imagine sau când este afișată o notificare de eroare sau de avertizare.

### Limitări referitoare la imagini

- Valorile implicite pentru meniul **Imagine** sunt aplicate imaginii de pe ecranul din dreapta. Totuși, setările pentru imaginea proiectată pe ecranul din stânga sunt aplicate imaginii de pe ecranul din dreapta pentru **Mod culoare**, **Temp. Temp. Culoare** și **Avansat**.
- Valoarea de setare **Oprit** pentru **Progresiv** și **Reducere zgomot** este aplicată imaginii de pe ecranul din dreapta.  
☞ "Meniul Semnal" p.142
- Când nu există nicio intrare de semnal de imagine, ecranul de afișare va avea culoarea setată în Fundal Ecran. Când se selectează **Logo**, afișajul este **Albastru**.
- Când se execută A/V Mute, afișajul este **Negru**.

## Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)

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 PC Free.

### Atenție

Dacă utilizați un cititor de cartele cu interfață multiplă sau un hub USB, s-ar putea ca operațiile să nu se realizeze corespunzător. Realizați conexiunea direct la proiector sau la dispozitivul Control Pad.



- 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 PC Free, chiar dacă apăsați pe butoanele [▽] și [↖] de pe panoul de control.

## Specificații pentru fișiere care pot fi proiectate utilizând funcția PC Free

Tip	Tip fișier (extensie)	Note
Fișier scenariu	.fse .sit*	Acesta este formatul de fișier creat prin convertirea fișierelor PowerPoint utilizând EasyMP Slide Converter, astfel încât acestea să poată fi redare de PC Free. În acest ghid fișierele de acest tip se numesc scenarii.

Tip	Tip fișier (extensie)	Note
Imagine	.jpg	Următoarele formate de fișiere nu pot fi proiectate. <ul style="list-style-type: none"> <li>Imaginile cu o rezoluție mai mare de 8.192 x 8.192</li> <li>Imagini cu dimensiunea fișierului mai mare de 12 MB</li> <li>Fișierele cu extensia ".jpeg"</li> <li>Formatele cu model de culoare CMYK</li> <li>Formatele progresive</li> </ul> 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 rezoluție mai mare de 2048 x 2048.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nu se pot proiecta imagini cu rezoluție mai mare de 2048 x 2048.</li> <li>Nu se pot proiecta fișiere GIF animate.</li> </ul>
	.png	Nu se pot proiecta imagini cu rezoluție mai mare de 2048 x 2048.
PDF	.pdf	<ul style="list-style-type: none"> <li>Puteți proiecta fișiere PDF versiunea 1.7 sau o versiune anterioară.</li> <li>Nu se pot proiecta fișiere PDF criptate.</li> </ul>

\* De asemenea, puteți proiecta scenarii (fișiere SIT) create utilizând software-ul de aplicație EMP SlideMaker și EMP SlideMaker2.

Consultați următoarele pentru mai multe informații privind proiectarea fiecărui tip de fișier.

- Proiectarea fișierelor scenariu
  - "Redarea unui scenariu" [p.103](#)
- Proiectarea fișierelor imagine
  - "Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate" [p.100](#)

- Proiectarea fișierelor PDF
  - "Proiectarea fișierelor PDF" [p.101](#)

Fișiere film suportate

Fișier Tip (extensie)	Film Codec	Codec audio	Calitatea înregistrării
.mpg*	MPEG-2	MPEG-1 Layer1/2 Poate fi redat și conținut MPEG fără sunet. Nu se pot reda formatele audio Linear PCM și AC-3.	Rată maximă de biți: 12 Mbps Rezoluție maximă: 1280×720
.mp4*	MPEG-4 ASP MPEG-4 AVC	MPEG-4 AAC-LC	
.wmv	WMV9	WMA	
.avi	Motion JPEG	Linear PCM ADPCM	

\* Nu se pot proiecta fișiere cu extensia .mpeg.

Consultați următoarele pentru mai multe informații privind proiectarea fișierelor film.

- "Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate" [p.100](#)





- Este posibil ca dispozitivele de stocare USB care dispun de funcții de securitate să nu poată fi utilizate.
- Nu pot fi proiectate fișierele care sunt codate cu sistemul DRM (Digital Rights Management - Administrarea drepturilor digitale).
- Dacă utilizați un dispozitiv de stocare USB cu viteză de acces mică la redarea filmelor (transmisie la rate de bit mari), fișierele film nu pot fi redare corect, sunetul poate fi întrerupt sau nu poate fi transmis.
- Proiectorul nu acceptă suporturi media formate cu anumite sisteme de fișiere. Dacă aveți probleme la proiecție, utilizați suporturi media formate în Windows.
- Formatați fișierele media în sistem FAT16/32.

## Exemple PC Free

**Proiecția imaginilor și a filmelor stocate pe un dispozitiv de stocare USB**

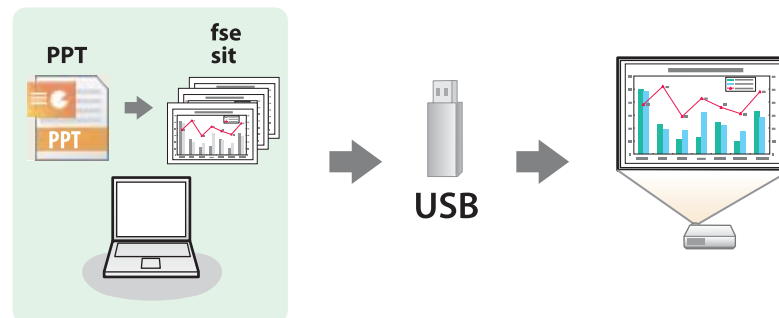


Puteți utiliza PC Free pentru proiectarea individuală a fișierelor video sau imagine sau pentru proiectarea continuă de Expunere diapozitive, utilizând mai multe fișiere.

☛ "Proiecția imaginilor sau a filmelor selectate" [p.100](#)

☛ "Proiecția fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)" [p.103](#)

## Proiectarea fișierelor PowerPoint convertite folosind EasyMP Slide Converter



Consultați următoarele pentru mai multe informații privind convertirea fișierelor PowerPoint la scenarii utilizând EasyMP Slide Converter.

☛ [Ghid de utilizare a EasyMP Slide Converter](#)

## Metode de utilizare a PC Free

Următorii pași sunt explicați prin folosirea telecomenzii drept exemplu, atunci când dispozitivul de stocare USB este conectat la dispozitivul Control Pad. Dispozitivele de stocare USB pot fi conectat și direct la un proiector. De asemenea, puteți efectua aceleași operații de la panoul de control de pe proiector.

Pornirea funcției PC Free

**1**

Modificați sursa la USB1.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.47](#)






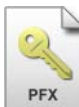









## 2 Conectați dispozitivul de stocare USB sau camera digitală la dispozitivul Control Pad.

☛ "Conectarea la dispozitivul Control Pad" [p.41](#)

PC Free începe și este afișat ecranul cu lista fișierelor.

- Următoarele fișiere sunt afișate ca miniaturi (conținuturile din fișiere sunt afișate sub formă de imagini de dimensiuni mici).
  - fișiere JPEG
  - Fișiere FSE/SIT (o imagine a primului diapozitiv)
  - fișiere PDF (o imagine a primei pagini din fișierul PDF)
  - Fișiere MPEG/WMV/AVI (o imagine de 15 secunde de la începutul filmului)

- Celelalte fișiere și directoare sunt afișate ca pictograme așa cum se arată în următorul tabel.

Picto-gramă	Fișier	Picto-gramă	Fișier
	Fișiere FSE*		Fișiere MPEG
	Fișiere SIT*		Fișiere WMV
	Fișiere JPEG*		Fișiere PFX (Certificat Client/ Certificat server web)
	Fișiere BMP		Fișiere P12 (Certificat Client/ Certificat server web)
	Fișiere GIF		Fișiere CER (Certificat CA)
	Fișiere PNG		Fișiere DER (Certificat CA)
	Fișiere AVI (Motion JPEG)*		Fișiere PEM (Certificat CA)
	Fișiere PDF*		

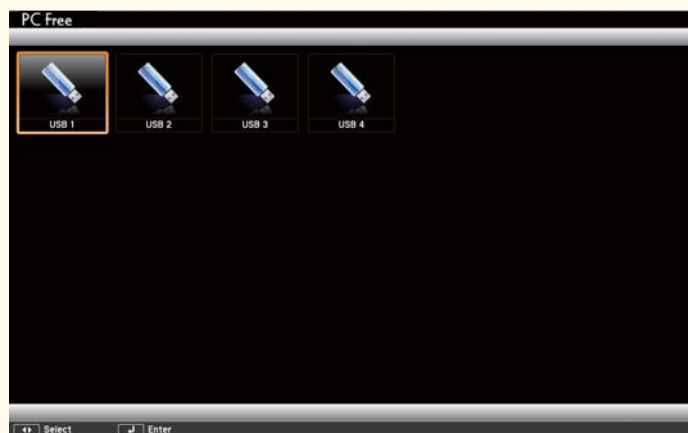
\* Dacă nu se poate afișa ca miniatură, se va afișa ca pictogramă.



- Dacă un scenariu este setat pe executare automată, acesta va fi redat automat cu cea mai înaltă prioritate asupra altor surse de intrare. Pentru a opri redarea, apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă.

☛ "Operațiuni în timpul redării unui scenariu" p.104

- 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 butonul [↵], [↶], [↷] sau [↹] pentru a selecta unitatea pe care doriți să o utilizați, iar apoi apăsați pe butonul [↵].



- Puteți afișa ecranul Select. unit. prin poziționarea cursorului pe **Select. unit.** în partea superioară a ecranului listei de fișiere, apoi apăsați pe butonul [↵].
- Proiectorul poate recunoaște până la opt suporturi media simultan.



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

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

## 2

Apăsați pe butonul [↵].

Este afișată imaginea selectată.

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

## Proiectarea imaginilor

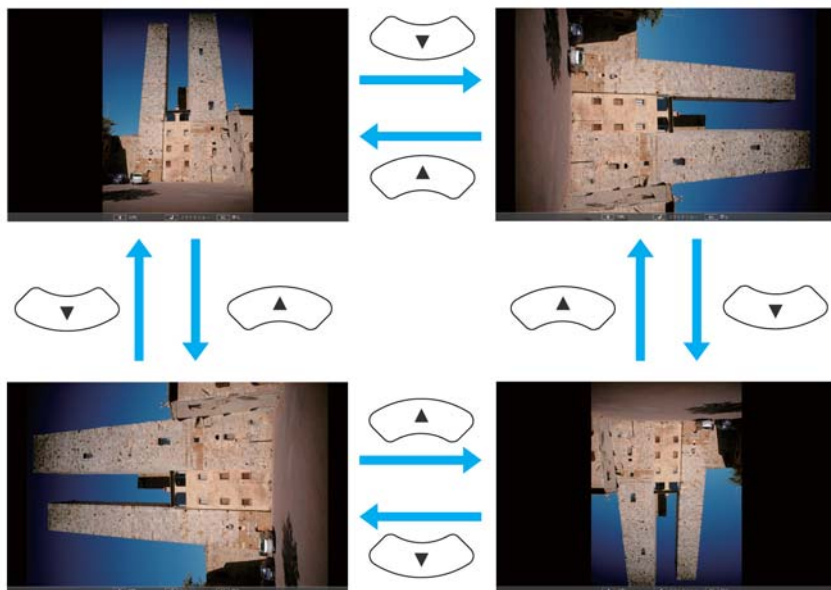
### 1

Utilizați butoanele [↵], [↶], [↷] și [↹] pentru a selecta fișierul sau folderul pe care doriți să îl proiectați.

## Rotirea imaginilor

Puteți roti imaginea în intervale de 90° când proiectați un fișier imagine cu PC Free.

- 1 Afișați imagini sau executați PC Free.
- 2 În timpul proiecției, apăsați pe butonul [↖] sau [↗].



## Oprirea PC Free

Pentru a închide PC Free, deconectați dispozitivul USB de la portul USB de pe dispozitivul Control Pad. Pentru dispozitive, cum ar fi camere digitale sau hard diskuri, opriți dispozitivul și apoi scoateți-l de pe proiector.

## Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate

### Atenție

Nu deconectați dispozitivul de stocare USB în timp ce este accesat. Este posibil ca PC Free să funcționeze incorect.

- 1 Începeți PC Free.  
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.  
☛ "Pornirea funcției PC Free" [p.97](#)
- 2 Apăsați pe butoanele [↖], [↗], [↙] și [↘] pentru a selecta fișierul imagine pe care doriți să îl proiectați.



- 3 Apăsați pe butonul [↵].  
Se afișează imaginea sau se redă filmul.



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

- 4** Pentru a termina proiecția, executați una din următoarele operațiuni.
  - Proiectarea unei imagini: apăsați pe butonul [Esc].
  - Proiectarea unui film: apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa ecranul de mesaje, selectați **Ieșire**, iar apoi apăsați pe butonul [↵].

Când proiecția este terminată, veți reveni la ecranul listei de fișiere.

## Proiectarea fișierelor PDF

Puteți proiecta fișiere PDF utilizând PC Free. În fișiere PDF, puteți să mutați pagini în sus sau în jos, să măriți sau să rotiți.

- 1** Începeți PC Free.  
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.  
☞ "Pornirea funcției PC Free" [p.97](#)
- 2** Apăsați pe butonul [⏮], [⏪], [⏩] sau [⏭] pentru a selecta fișierul PDF pe care doriți să îl proiectați.



Dacă extensia de fișier nu este .pdf, fișierul nu este afișat în lista de fișiere.

- 3** Apăsați pe butonul [↵].  
Prima pagină din fișierul PDF este afișată la dimensiunea de ecran complet.



Puteți executa următoarele operațiuni în timp ce se afișează un fișier PDF.

- Pag. prec./urm.  
În timp ce o pagină este afișată la dimensiunea de ecran complet, apăsați pe butonul [⏮] sau [⏪] pentru a face salt la pagina anterioară sau la cea următoare.



- Selectarea unei pagini

Apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa meniul de selectare a paginilor.



Selectați pagina pe care doriți să o proiectați utilizând butonul [↶] sau [↷], iar apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a afișa pagina selectată.

Dacă apăsați pe butonul [Esc] în timp ce se afișează meniul de selectare a paginilor, meniul se închide.

- Extinderea unei pagini

În timp ce o pagină este afișată la dimensiunea de ecran complet, apăsați pe butonul [↵] pentru a extinde imaginea.

Paginile de tip portret sunt extinse orizontal pentru a se potrivi cu lățimea ecranului, iar paginile de tip vedere sunt extinse vertical pentru a se potrivi cu înălțimea ecranului.

În timp ce o pagină este afișată la dimensiunea extinsă, apăsați pe butonul [↵] pentru a reveni la afișarea la dimensiunea de ecran complet standard.

- Derularea unei pagini

În timp ce o pagină este afișată la dimensiunea extinsă, apăsați pe butonul [↶][↷][↶][↷] pentru a derula pagina.

- Rotirea unei pagini

În timp ce o pagină este afișată la dimensiunea de ecran complet, apăsați pe butonul [↶] sau [↷] pentru a roti toate paginile din fișierul PDF cu 90 de grade.

Închiderea afișării fișierului PDF

**1** Apăsați pe butonul [Esc] în timp ce se afișează un fișier PDF. Se afișează meniul de selectare a paginilor.

**2** Apăsați pe butonul [↶] sau [↷] și apoi selectați **Închideți**.



**3** Apăsați pe butonul [↵].

Fișierul PDF afișat se închide și se afișează ecranul de selectare a fișierelor.



Următoarele operațiuni nu se pot executa în timp ce vizualizați un fișier PDF în funcția PC Free.

- Eliberarea unei parole
- Afișarea semnăturilor electronice
- Afișarea efectelor de transparență
- Redarea conținuturilor multimedia
- Afișarea ilustrațiilor 3D
- Afișarea comentariilor

## 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.



Puteți seta condițiile de afișare, precum proiecția repetată și adăugarea efectelor de afișare în timpul comutării fișierelor. Pentru schimbarea automată a fișierelor video și imagine la executarea funcției Rulare diap., setați parametrul **Timp modificare ecran** din meniul Opțiune din PC Free la orice altă valoare decât **Nu**. Setarea implicită este **Nu**.

☛ "Setări de afișare a fișierelor de imagine și setări de operare pentru Rulare diap." [p.104](#)

### 1 Începeți PC Free.

☛ "Pornirea funcției PC Free" [p.97](#)

Este afișat ecranul cu lista fișierelor.

### 2 Utilizați butoanele [◀], [▶], [↶] și [↷] pentru a poziționa cursorul pe folderul pe care doriți să rulați Rulare diap., apoi apăsați pe butonul [↵].

### 3

Selectați funcția **Rulare diap.** din partea inferioară a ecranului listei de fișiere, apoi apăsați pe butonul [↵].

Astfel Rulare diap. începe și fișierele imagine și film din folderul respectiv sunt proiectate automat în ordine, câte unul.

După proiectarea ultimului fișier, lista de fișiere este afișată din nou în mod automat. Dacă setați funcția **Redare continuă** la **Pornit** în ecranul Opțiune, proiecția pornește din nou de la început, după redarea ultimului fișier.

☛ "Setări de afișare a fișierelor de imagine și setări de operare pentru Rulare diap." [p.104](#)

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 [▶], [↵] sau pe [◀] pentru a continua cu fișierul următor.

## Redarea unui scenariu

### 1

Începeți PC Free.

☛ "Pornirea funcției PC Free" [p.97](#)

Este afișat ecranul cu lista fișierelor.

### 2

Apăsați pe butonul [◀], [▶], [↶] sau [↷] pentru a selecta scenariul pe care doriți să îl redați.

### 3

Apăsați pe butonul [↵].

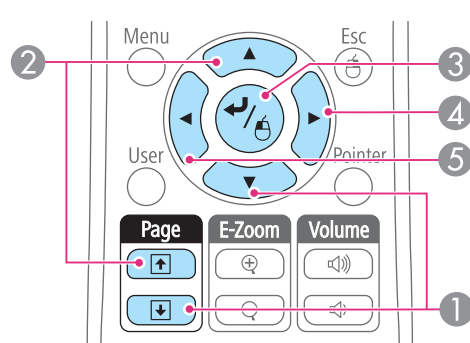
Se începe redarea.

## Operațiuni în timpul redării unui scenariu

Pe durata redării unui scenariu puteți efectua următoarele operațiuni cu ajutorul telecomenzii.

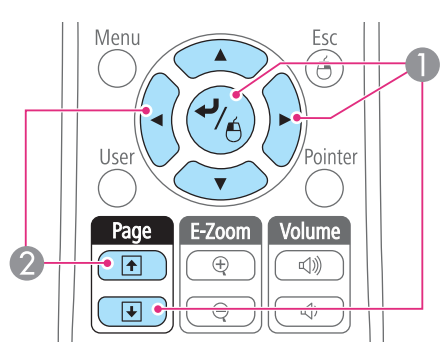
### Pentru a comuta ecrane

Fișiere FSE



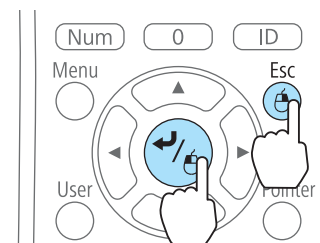
- 1 Slide-ul următor
- 2 Slide-ul anterior
- 3 Animație sau diapozitiv următor
- 4 Animație sau diapozitiv următor (efectele de animație nu se redau.)
- 5 Animație sau diapozitiv anterior (efectele de animație nu se redau.)

Fișiere SIT



- 1 Slide-ul următor
- 2 Slide-ul anterior

### Pentru a opri redarea



Dacă apăsați pe butonul [Esc], se afișează mesajul "Părăsiți rularea scenariului?". Selectați **Ieșire** și apoi apăsați butonul [↵] pentru a opri redarea.

Selectați **Retur** și apoi apăsați butonul [↵] pentru a continua redarea fișierului.

Puteți utiliza următoarele funcții când proiectați un fișier cu PC Free.

- Îngheț  
☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" [p.106](#)
- A/V Mute  
☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" [p.105](#)
- E-Zoom  
☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.107](#)
- Pointer  
☛ "Funcția indicator (Pointer)" [p.106](#)

## Setări de afișare a fișierelor de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.

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

- 1 Selectați funcția **Opțiuni** din partea inferioară a ecranului listei de fișiere și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 2** Când ecranul Opțiune este afișat, setați fiecare element. Activați setările poziționând cursorul pe elementul țintă și apăsând pe butonul [↵].

Următorul tabel arată detaliile pentru fiecare element.



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

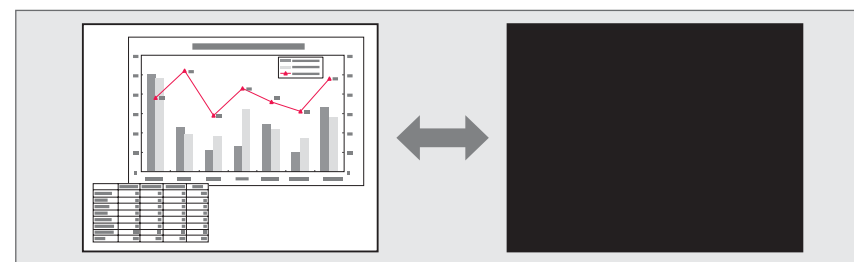
- 3** Utilizați butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] pentru a poziționa cursorul pe **OK**, apoi apăsați pe butonul [↵].

Sunt aplicate setările.

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

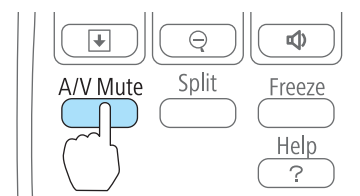
## Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)

Puteți opri imaginea de pe ecran atunci când doriți ca atenția publicului să fie orientată asupra discursului dvs. sau când nu doriți să afișați operații precum schimbarea fișierelor.



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

### Telecomanda





- 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.
- Puteți selecta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] în meniul Configurare.  
**Extins - Ecran - A/V Mute p.145**
- Becul este în continuare aprins în modul A/V Mute, astfel numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.



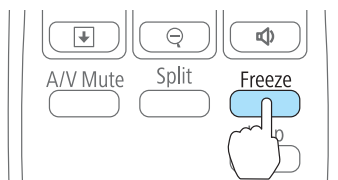
- Semnalul audio nu se oprește.
- Pentru imaginile în mișcare, imaginea continuă să fie redată în timp ce redarea pe ecran este blocată, de aceea nu este posibilă revenirea la proiecție din momentul anterior blocării.
- Dacă se apasă butonul [Freeze] în timp ce se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, meniul sau ecranul Ajutor se închide.
- Îngheț funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

## Înghețarea imaginii (Îngheț)

Când este activată funcția Îngheț 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 Îngheț a fost deja activată.

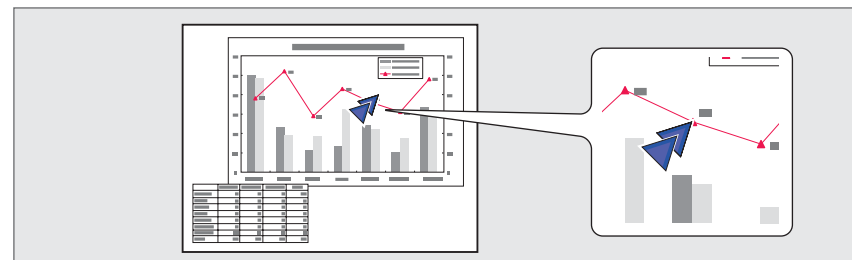
De fiecare dată când apăsați pe butonul [Freeze], funcția Îngheț se activează sau se dezactivează.

### Telecomanda



## Funcția indicator (Pointer)

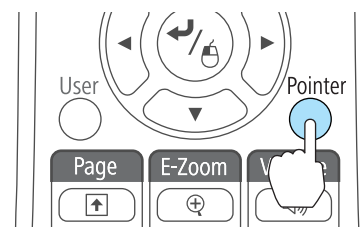
Vă permite să deplasați pictograma indicatorului mouse-ului pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.


**1**

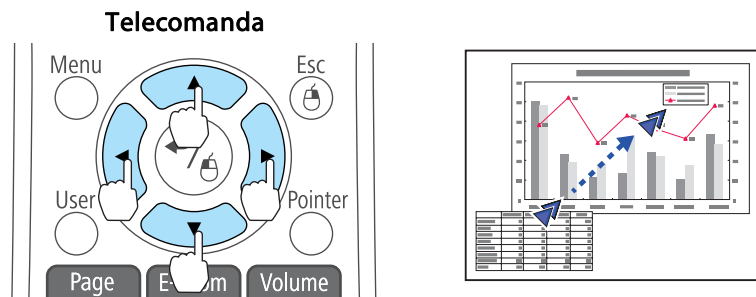
### Afișați Pointer-ul.

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

### Telecomanda



## 2 Deplasați pictograma Pointer (↗).



Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [↶↷], [↵↶] sau [↵↷], cursorul se poate deplasa pe diagonală.

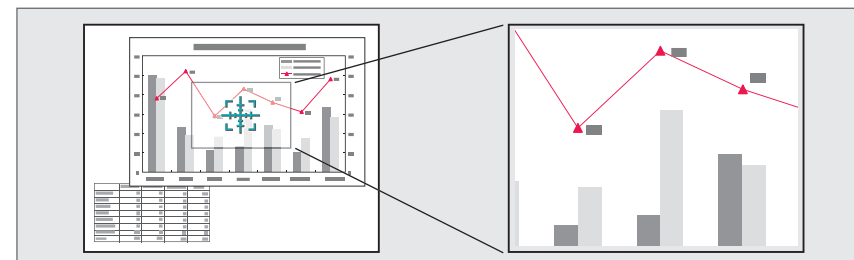


Puteți selecta forma pictogramei pointerului din meniul Configurare.

🖱️ **Setări - Formă pointer** [p.144](#)

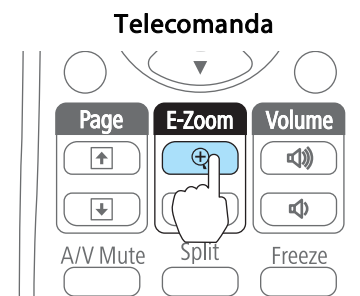
## Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)

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



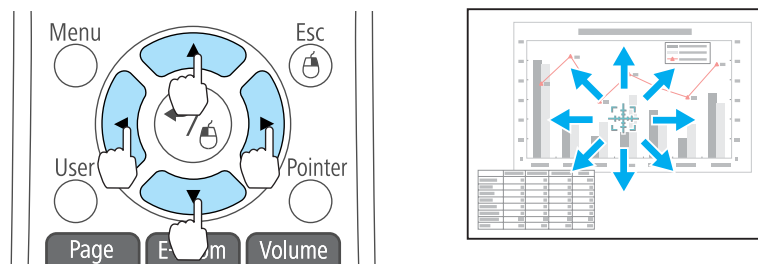
### 1 Porniți E-Zoom.

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



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

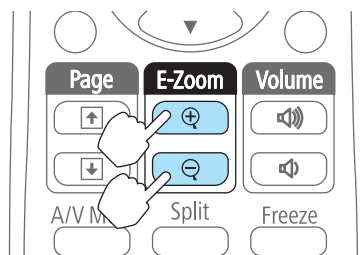
## Telecomanda



Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [⏮], [⏭], [⏪] sau [⏩], cursorul 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 acceptă funcția mouse fără fir.

	Windows	Mac OS X
SO	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	SO Mac X 10.3.x SO Mac X 10.4.x SO Mac X 10.5.x SO Mac X 10.6.x SO Mac X 10.7.x

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

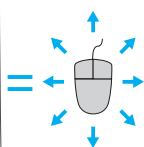
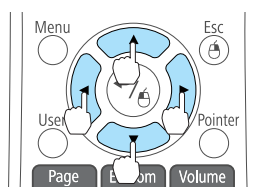
Utilizați următoarea procedură pentru a activa funcția Mouse fără fir.

- 1** Setati **USB Type B** la **Mouse fără fir/USB Display** din meniul de configurare.  
☛ Extins - USB Type B [p.145](#)
- 2** Conectați proiectorul la calculator utilizând cablul USB furnizat.  
☛ "Conectarea unui calculator" [p.32](#)
- 3** Schimbați sursa la una dintre sursele de mai jos.
  - USB Display
  - Computer
  - HDMI
  - DisplayPort

☞ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.47](#)

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

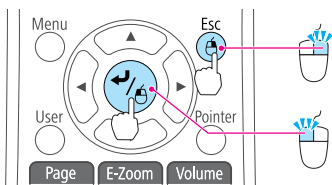
## Deplasarea cursorului mouse-ului



Butoanele [↶] [↷] [↵] [↶] [↷]:

Mută indicatorul mouse-ului.

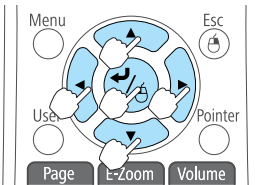
## Clicuri cu mausul



Butonul [Esc]: Clic dreapta.

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

## Glisare și fixare

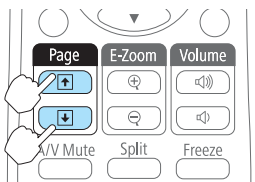


În timp ce țineți apăsat butonul [↵], apăsați pe butoanele [↶], [↷], [↵]

sau [↶] pentru a glisa.

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

## Cu o pagină mai sus/jos



Butonul [↶]: Mută la pagina anterioară.

Butonul [↷]: Mută la pagina următoare.



- Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [↶], [↷], [↵] sau [↶], cursorul 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 este activă în următoarele condiții:
    - Când **Extins - USB Type B** este setat la orice altă valoare decât **Mouse fără fir/USB Display**.
    - Când se afișează meniul de configurare sau ajutorul.
    - Când utilizați alte funcții, cu excepția funcției Mouse fără fir (cum ar fi reglarea volumului).
- Totuși, când utilizați funcția E-Zoom sau Pointer este disponibilă funcția pentru pagina anterioară sau următoare.

## Salvarea unui logo utilizator

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

Puteți utiliza sigla înregistrată a utilizatorului pentru a fi afișată când proiecția începe sau dacă nu se primește niciun semnal imagine.

☛ Extins - Ecran p.145

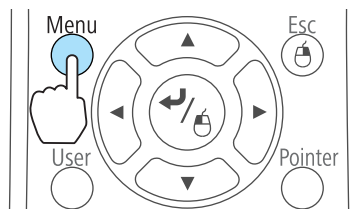


După ce sigla utilizatorului a fost salvată, aceasta nu mai poate fi schimbată pentru a utiliza sigla implicită.

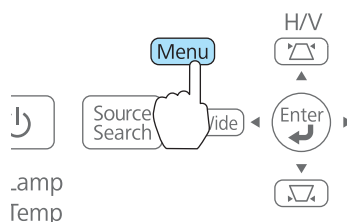
**1** Proiectați imaginea pe care doriți să o salvați ca logo de utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.137

### Utilizarea Telecomenzii



### Folosind panoul de control



**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.113

- Dacă opțiunea **Logo utilizator** este selectată în timp ce executați una din funcțiile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Reglare zoom, funcția respectivă aflată în execuție va fi anulată.

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

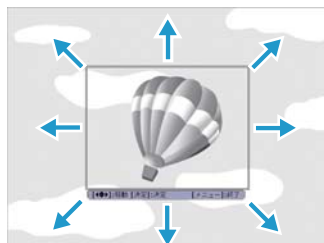
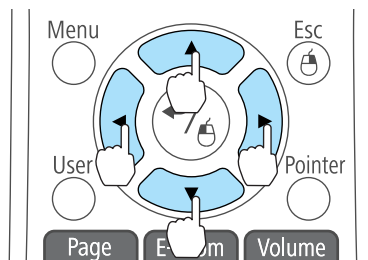


Dacă apăsați butonul [↵] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a fi compatibilă cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.

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

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

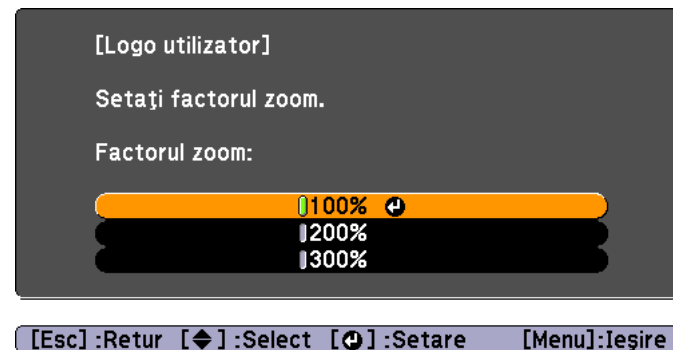
## Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

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

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



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

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



- 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

Sunt disponibile patru tipuri de șabloane înregistrate pentru proiector, de exemplu șabloane cu linii și cu carioaje.

☛ **Setări - Șablon - Tip șablon** [p.144](#)

De asemenea, imaginea proiectată în prezent pe ecran poate fi salvată ca Șablon utilizator.

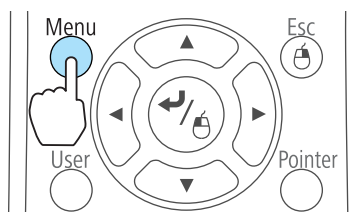


În momentul salvării Șablon utilizator, vechiul Șablon utilizator va fi șters.

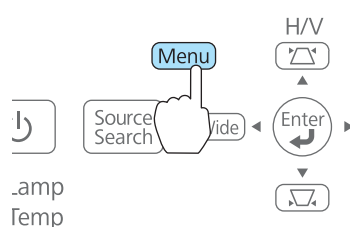
- 1 Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați drept Șablon utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.137

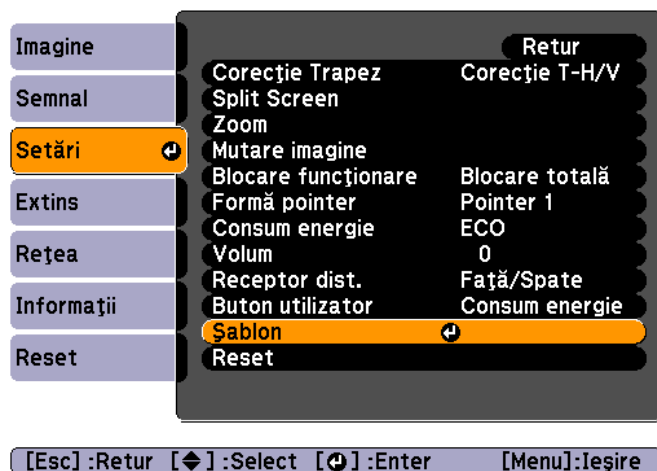
## Utilizarea Telecomenzii



## Folosind panoul de control

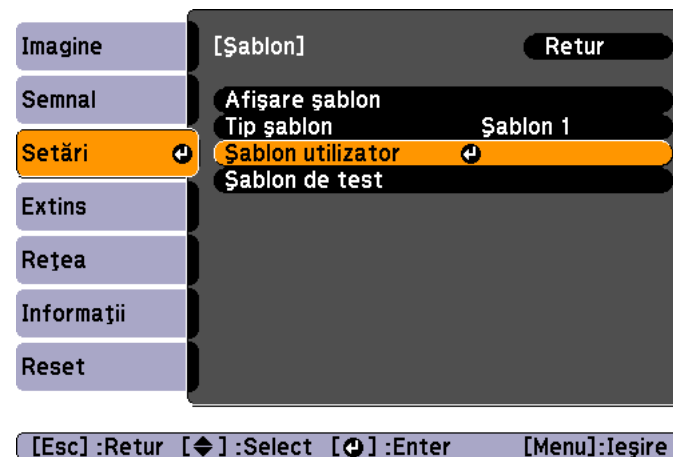


- 2 Selectați **Șablon** din **Setări**.



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

- 3 Selectați **Șablon utilizator**.



Dacă opțiunea **Șablon utilizator** este selectată în timp ce executați una din funcțiile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect, Reglare zoom sau Mutare imagine, funcția în curs de execuție va fi anulată temporar.

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

- 5 Când apăsați pe butonul [↵], se afișează mesajul "Salvați această imagine ca Șablon utilizator?". 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 șablonul de utilizator, 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.115](#)
- Blocare antifurt  
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.  
☛ "Blocare antifurt" [p.117](#)

## 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.145](#)

### • Protecție rețea

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

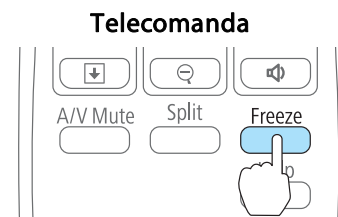
☛ "Meniul Rețea" [p.139](#)

## Definirea 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.

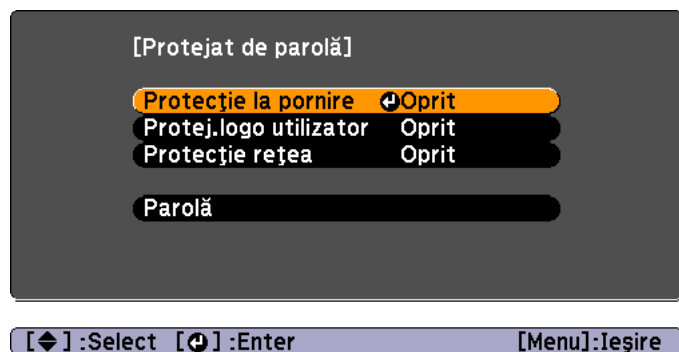
Este afișat meniul pentru definirea Protejat de parolă.





- Dacă 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.114](#)
- După definirea parolei, lipiți eticheta cu mesajul într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat.
- ☞ [Mesaj Protejat Prin Parolă](#)

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



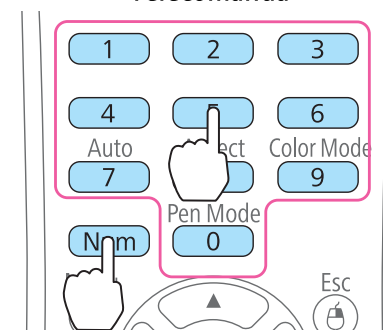
- 3** Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].  
Apăsați pe butonul [Esc], ecranul afișat în pasul 2 se afișează din nou.

- 4** Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați pe butonul [↵].

- (2) Atunci când se afișează mesajul "Schimbați parola?", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [↵]. 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 apăsată tasta [Num], introduceți un număr format din patru cifre folosind butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca "\* \* \* \*". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

Telecomanda

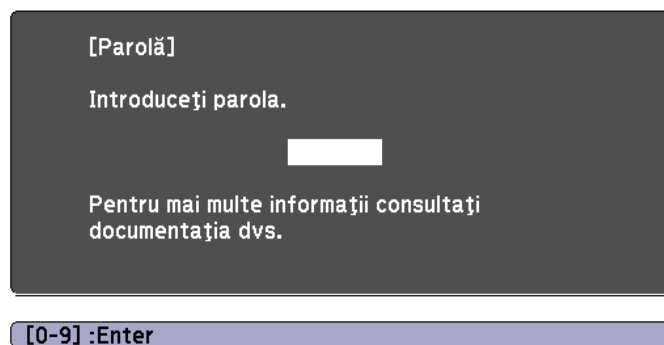


- (4) Reintroduceți parola.  
Este afișat mesajul "Parolă acceptată."  
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

## Introducerea parolei

Când ecranul pentru introducerea parolei a fost afișat, introduceți parola utilizând telecomanda.

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 parola greșită de 30 ori consecutiv, 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)

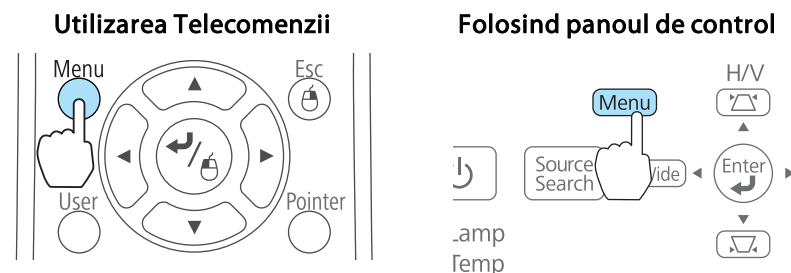
Pentru a bloca butoanele funcționale de pe panoul de control executați una din următoarele operațiuni.

- **Blocare totală**  
Toate butoanele panoului de control sunt blocate. De la panoul de control 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.

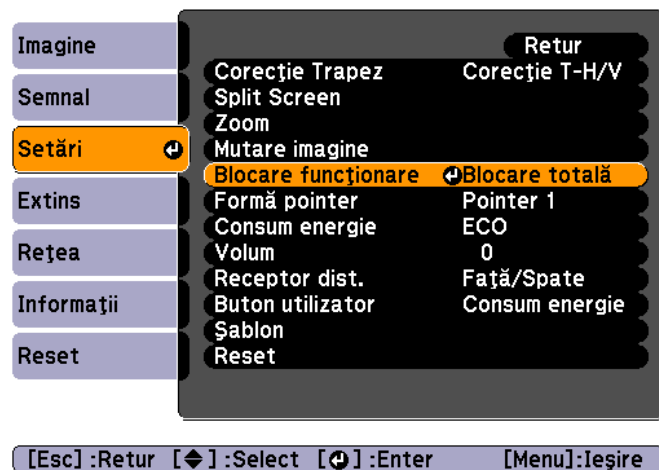
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele în timpul proiecției, sau la școli unde doriți să limitați utilizarea butoanelor. Proiectorul poate fi operat folosind telecomanda.

### 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

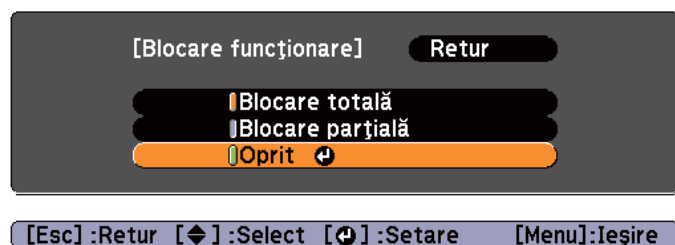
☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.137](#)



### 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 mesajul de confirmare este afișat.  
Butoanele panoului de control sunt blocate în funcție de setarea aleasă.



Puteți debloca panoul de control prin una din următoarele metode.

- Selectați **Oprit** din **Blocare funcționare**.  
☛ **Setări - Blocare funcționare** [p.144](#)
- Apăsați și țineți apăsat butonul [↩] de pe panoul de control pentru câteva secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

### 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/>

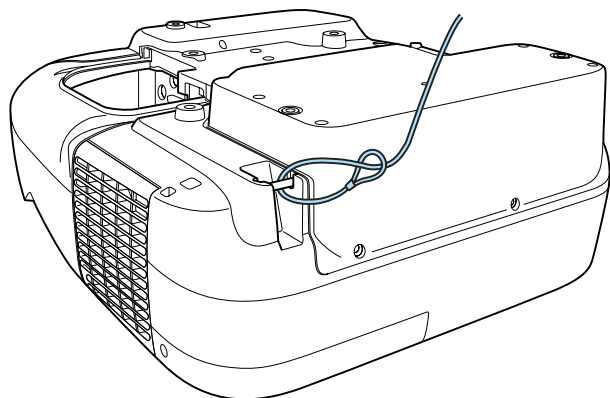
- Punct de instalare a cablului de securitate

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.



Acest capitol explică funcțiile de rețea suplimentare.

## Utilizarea funcției interactive într-o rețea

Puteți să utilizați funcția Interactiv cu PC într-o rețea.

☛ "Sumar al funcției interactive" [p.63](#)

Veți avea nevoie de instalații de rețea pentru a putea utiliza funcția Interactiv cu PC prin intermediul unei rețele. Instalați oricare din următoarele aplicații pe un calculator, după care activați setarea funcției interactive pentru fiecare aplicație.

- Easy MP Network Projection Ver.2.81 sau versiuni superioare  
☛ [Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection](#)
- Quick Wireless Ver.1.31 sau versiuni superioare  
☛ Ghidul utilizatorului pentru Quick Wireless Connection USB Key



Când se utilizează funcția Interactiv cu PC într-o rețea, va trebui să instalați un instrument de desenare interactiv pe calculator, pentru a realiza adnotări. Aplicația Easy Interactive Tools este furnizată împreună cu proiectorul.

☛ [Ghid de utilizare Easy Interactive Tools Ver.2.1](#)

## Pornirea aplicației

Apăsați pe butonul [Source Search] de pe telecomandă, de pe panoul de control sau de pe dispozitivul Control Pad pentru a comuta sursa la LAN.

În timpul proiecției de tip ecran divizat, schimbați sursa pentru Modul creion la LAN.

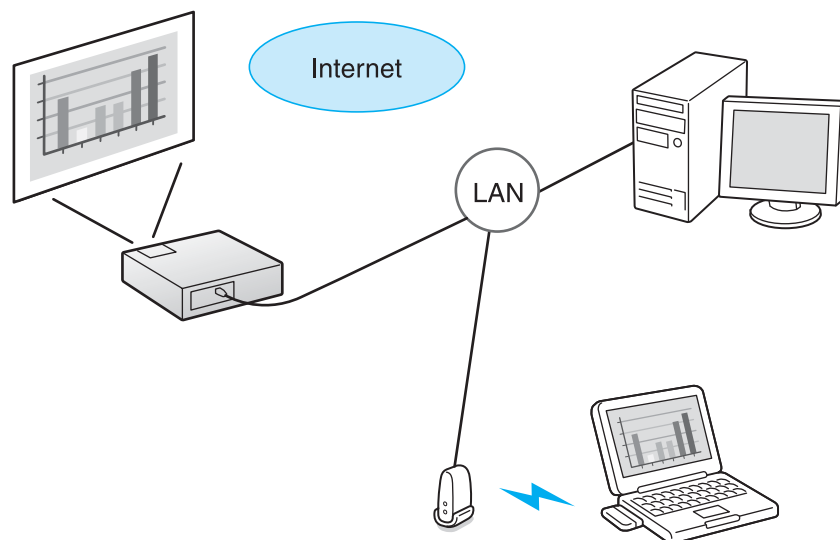
☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" [p.90](#)

## Restricții

- Nu puteți să utilizați două dispozitive Easy Interactive Pen simultan.
- Nu pot fi utilizate Modul tablă albă și funcția Adnotare PC Free. Pentru a utiliza funcția Adnotare PC Free cu o sursă LAN, va trebui să dezactivați funcțiile interactive pentru EasyMP Network Projection și Quick Wireless, după care să vă reconectați.
- Când utilizați EasyMP Network Projection, vă puteți conecta la maximum patru proiectoare simultan. Când sunt conectate mai multe proiectoare în același timp, funcția Interactiv cu PC pentru fiecare proiector este unificată, funcționând ca o singură funcție Interactiv cu PC.
- Nu puteți schimba Modul creion de la telecomandă sau din meniul Configurare.
- Performanța dispozitivului Easy Interactive Pen poate scădea în funcție de calculatorul utilizat, de conținutul filmului și așa mai departe.

## Proiectarea cu ajutorul funcției „Conectare la un proiector în rețea”

"Conectarea la un proiector în rețea" este o funcție standard din Windows Vista și Windows 7. Puteți proiecta imagini de la calculator prin detectarea proiectorului în rețea utilizând doar o funcție din sistemul de operare, fără a fi necesară instalarea unui software special.



## SO compatibil

Windows Vista:Home Premium/Business/Enterprise/Ultimate  
Windows 7:Professional/Ultimate

În această secțiune este prezentată o explicație simplă a funcției „Conectare la un proiector în rețea”.

Verificați dacă proiectorul și calculatorul sunt conectate în rețea și efectuați următoarele operații.

### 1 Porniți proiectorul și schimbați sursa la LAN.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.47](#)

### 2 Porniți calculatorul, iar apoi faceți clic pe **Start - Toate programele - Accesorii - Conectare la un proiector în rețea**.

Este afișat ecranul de setare a conexiunii.

Proiectorul este identificat prin introducerea adresei IP sau prin identificarea automată de către sistemul de operare a tuturor proiectoarelor conectate.

### 3 După ce sistemul de operare a identificat toate proiectoarele conectate, selectați-l pe cel pe care doriți să îl utilizați și faceți clic pe **Conectare**.

Când se afișează ecranul pentru parola proiectorului, introduceți cuvântul cheie afișat în partea de jos a ecranului „LAN Standby”.

## Atenție

În Modul tablă albă, funcția de conectare la un proiector în rețea este dezactivată. De asemenea, conexiunea va fi întreruptă dacă veți comuta la Modul tablă albă cât timp sunteți conectat la un proiector în rețea.



- Puteți conecta un singur proiector la un calculator.
- Când utilizați funcția Proiector în rețea din Opțiuni în Spațiu de întâlnire Windows, setați culorile pentru ecranul computerului pe care îl utilizați la nivelul cel mai ridicat (32 de biți). Dacă acesta nu acceptă o afișare pe 32 de biți, va apărea un mesaj și nu puteți realiza conexiunea.

## Realizarea unei conexiuni WPS (Wi-Fi Protected Setup) cu un punct de acces la rețeaua locală fără fir

Există două metode de setare pentru WPS.

- Metoda apăsare butoane  
Configurarea SSID și a setărilor de securitate se efectuează automat când este apăsător butonul [↶] de pe panoul de control al proiecteurului și butonul corespunzător de pe echipamentul pentru punctul de acces. Această metodă este recomandată când proiectorul și punctul de acces sunt aproape unul de celălalt.
- Metoda codului PIN  
Configurarea SSID și a setărilor de securitate se efectuează automat prin introducerea unui cod de 8 cifre, care a fost alocat în prealabil proiecteurului de la calculator către punctul de acces. Efectuați mai întâi setările de conectare între calculator și punctul de acces. Pentru detalii despre realizarea acestei conexiuni, consultați manualul livrat cu punctul de acces. Această metodă este recomandată când proiectorul este montat pe tavan.



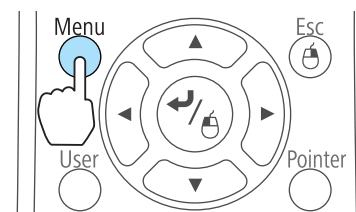
Consultați documentația pentru dispozitivul punct de acces și secțiunea următoare când utilizați o metodă de conexiune alta decât WPS.

☞ "Meniul Rețea locală fără fir" [p.154](#)

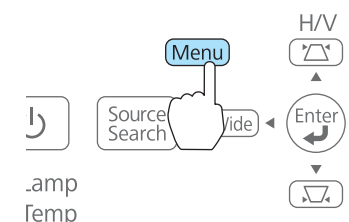
## Metoda de configurare a conexiunii

- 1 Apăsați pe butonul [Menu].  
☞ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.137](#)

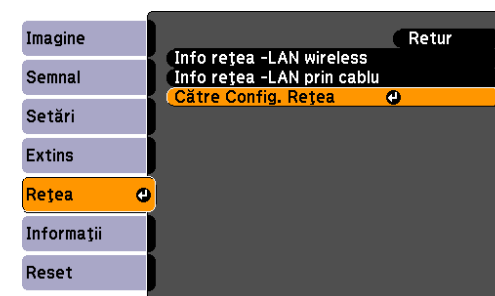
### Utilizarea Telecomenzii



### Folosind panoul de control



- 2 Selectați **Către Config. Rețea** din meniul **Rețea**.



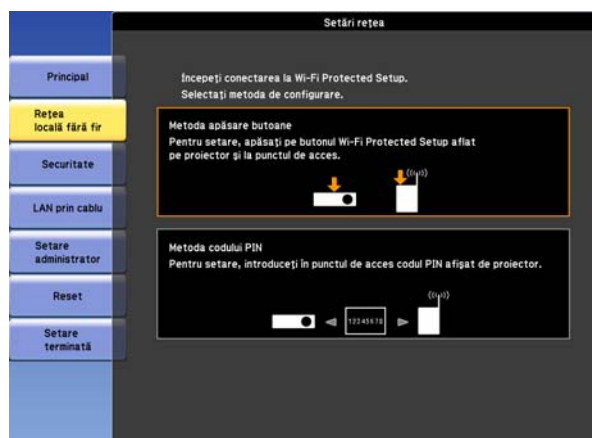
Va fi afișat ecranul configurare rețea.

- 3 Selectați **Pentru configurarea asistentului** din **Rețea locală fără fir**.





Va fi afișat următorul ecran.



Urmați instrucțiunile de pe ecran.

## Despre EasyMP Monitor

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 de configurare a 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)

Utilizând browserul Web al unui calculator conectat la proiector într-o rețea, puteți să configurați funcțiile proiectorului 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 8,0 sau o versiune mai recentă. Utilizați Safari pentru Mac OS X.



Dacă setați **Mod standby** la **St. veghe rețea** sau la **Așteptare A/V**, puteți utiliza browserul Web pentru a realiza setări și a executa comenzi, chiar dacă proiectorul se află în modul standby (când alimentarea este oprită).

☛ **Extins - Mod standby** [p.145](#)

## Configurare proiector

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 - Mutare imagine
- Meniul Setări - Formă pointer
- Meniul Setări - Buton utilizator
- Meniul Setări - Șablon (cu excepția Tip șablon)
- Meniul Extins - Easy Interactive Function
- Extins - Afișaj - Fila instr.creion
- Extins - Afișaj - Pict. mod creion
- Meniul Extins - Logo utilizator
- Meniul Extins - Funcționare - Mod altitudine mare
- Meniul Extins - USB Type B
- Meniul Extins - Limbă
- Meniul Reset - Reset toate și Resetați Durată Lampă

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

☛ "Meniul Configurare" [p.136](#)

Elemente care pot fi configurate numai cu un browser Web

Meniul Setări tablă albă - Setări șablon

## Afișarea funcției Ecranul Control Web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa ecranul Control Web.

Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Setati **Mod conectare** la **Avansat** din meniul Configurare.

☛ **Rețea - LAN fără fir - Mod conectare** [p.152](#)



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 proiecteurului 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 proiecteurului, se afișează ecranul de introducere a parolei.

**3** Este afișat ecranul de introducere a ID-ului de utilizator și a parolei. Introduceți „EPSONWEB” ca ID de utilizator. Parola implicită este „admin”.



- Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea parolei este dezactivată. ID-ul de utilizator nu poate fi modificat.
- Puteți modifica parola în meniul Rețea din meniul Configurare.

☛ **Rețea - Setare administrator - Parolă control web** [p.139](#)

## Afișarea ecranului Web Remote

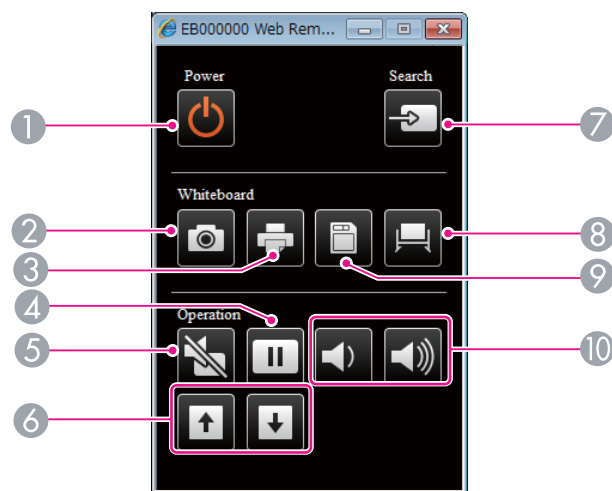
Funcția Web Remote vă permite să executați operații de telecomandă pentru proiector utilizând un browser Web.

**1** Afișați ecranul Control Web.

**2** Faceți clic pe **Web Remote**.



**3** Este afișat ecranul Web Remote.




Nume	Funcție
<b>1</b> Butonul [Power]	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.46
<b>2</b> Butonul [Capture]	Înregistrează un instantaneu al ecranului proiectat. După înregistrarea instantaneului, imaginea este lipită într-o nouă pagină în Modul tablă albă. (Acest buton nu poate fi utilizat în Modul tablă albă.) ☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80
<b>3</b> Butonul [Print]	Imprimă ecranul proiectat. ☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80

Nume	Funcție
<b>4</b> Butonul [Freeze]	Înterupe și reia redarea imaginilor. ☛ "Închegarea imaginii (Încheg)" p.106
<b>5</b> Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.105
<b>6</b> 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"> <li>Când se utilizează funcția Mouse fără fir ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.108</li> <li>Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.48</li> <li>Când se conectează la o rețea</li> </ul> Când se proiectează imagini utilizând PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.
<b>7</b> Butonul [Source Search]	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.47
<b>8</b> Butonul [Whiteboard]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați acest buton când proiectorul este oprit pentru a-l porni și începe să folosiți funcția interactivă în Modul tablă albă.</li> <li>Apăsați acest buton când proiectorul este pornit pentru a comuta la Modul Tablă albă. Dacă apăsați butonul în Modul Tablă albă, imaginea este comutată la sursa de imagini anterioară.</li> </ul> ☛ "Înainte de a utiliza funcția interactivă" p.65
<b>9</b> Butonul [Save]	Salvează ecranul proiectat. ☛ "Utilizarea conținutului desenat" p.80
<b>10</b> Butoanele [Volume] [Volume Up] [Volume Down]	[Volume Down] Reduce volumul. [Volume Up] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.57

## Configurarea certificatelor

Puteți să utilizați un browser Web pentru a configura setările certificatelor utilizate pentru autentificarea LAN fără fir.


Instalați următoarele certificate în proiector: Certificat client și Certificat CA pentru setările de securitate LAN fără fir și Certificat server web pentru funcția HTTP securizat.

- 1** Afișați Control Web (Web Control).  
 "Afișarea funcției Ecranul Control Web" [p.123](#)
- 2** Faceți clic pe **Setare administrator - Certificat de management** din **Rețea**.
- 3** Apare ecranul Certificat de management.

Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Certificat client	Actualizare/Ștergere
	Emis către
	Emis de
	Perioadă de valabilitate
Certificat CA	Actualizare/Ștergere
	Emis către
	Emis de
	Perioadă de valabilitate
Certificat semnătură proprie	Actualizare/Ștergere
	Emis către
	Emis de
	Perioadă de valabilitate

Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Certificat server web	Actualizare/Ștergere
	Emis către
	Emis de
	Perioadă de valabilitate



- Când instalați un certificat, asigurați-vă că proiectorul acceptă formatul lui.  
 "Listă de certificate acceptate" [p.126](#)
- De asemenea, puteți instala certificate digitale pe proiector de pe un dispozitiv de stocare USB. Totuși, dacă instalați un certificat de pe un dispozitiv de stocare USB și din rețea, este posibil ca acesta să nu se instaleze corect.

## Observații privind HTTP securizat

Când opțiunea **HTTP securizat** din **Setare administrator** în meniul **Rețea** este setată la **Pornit**, se aplică automat securitate utilizând protocolul HTTPS. Puteți utiliza această funcție pentru crește nivelul de securitate dintre proiector și un browser Web.

Un certificat este utilizat în comunicarea prin utilizarea protocolului HTTPS pentru a certifica fiabilitatea serverului. Creați un certificat de server pentru a verifica fiabilitatea de pe un browser Web și instalați-l pe proiector.

Dacă nu există un certificat de server, proiectorul creează automat un certificat cu semnătură automată și comunică. Deoarece acest certificat cu semnătură automată nu poate verifica fiabilitatea de pe un browser Web, se generează un avertisment despre fiabilitatea serverului când proiectorul este accesat de pe un browser Web. Deși nivelul de securitate este scăzut când se compară cu un certificat de server, puteți continua să comunicați ignorând avertismentul.

## Listă de certificate acceptate

Certificat client (PEAP-TLS/EAP-TLS)

Element	Explicație
Format acceptat	PKCS#12
Extensie	PKCS, P12
Criptare	RSA
Hașurări	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512
Lungime cheie	512/1024/2048/4096 biți
Parolă	Necesară. Până la 32 de caractere alfanumerice

Certificat de server (PEAP/PEAP-TLS/EAP-TLS/EAP-Fast)

Element	Explicație
Format acceptat	X509v3
Extensie	DER/CER/PEM
Criptare	RSA
Hașurări	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512
Lungime cheie	512/1024/2048/4096 biți
Decodificare	BASE64/binar


Certificat server web (HTTP securizat)

Element	Explicație
Format acceptat	PKCS#12
Extensie	PKCS, P12
Criptare	RSA
Hașurări	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512

Element	Explicație
Lungime cheie	512/1024/2048/4096 biți
Nume comun	Nume gazdă rețea
Organizație	Opțional
Parolă	Necesară. Până la 32 de caractere alfanumerice

## Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor

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 - Setare administrator - Notificare poștă** [p.139](#)



- 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.
- Controlul este posibil dacă pentru **Mod standby** este selectată opțiunea **St. veghe rețea** sau **Așteptare A/V**, chiar dacă proiectorul este inactiv (când alimentarea este oprită).

 **Extins - Mod standby** [p.145](#)

## 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.

Expeditor: adresă pentru Adresă 1

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)
- Obstacle Detection Error

Consultați secțiunea următoare pentru a rezolva problemele sau avertismentele.

☛ "Citirea indicatoarelor" [p.169](#)

## Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP

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 - Setare administrator - SNMP** [p.152](#)



- 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.
- Funcția de administrare care utilizează SNMP nu se poate utiliza printr-o rețea LAN fără fir în modul de conectare Rapid.
- 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 a fost deschis, un semn de două puncte ":" (3Ah) este transmis ca răspuns.

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

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

Conținutul principal este prezentat mai jos.

Element			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Computer	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	HDMI		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB1		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
	USB2		SOURCE 54
	Tablă albă		SOURCE 55
	DisplayPort		SOURCE 70
A/V Mute PORNIT/ OPRIT	Pornit		MUTE ON
	Oprit		MUTE OFF

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

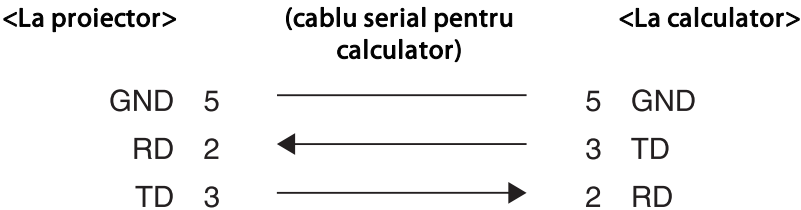
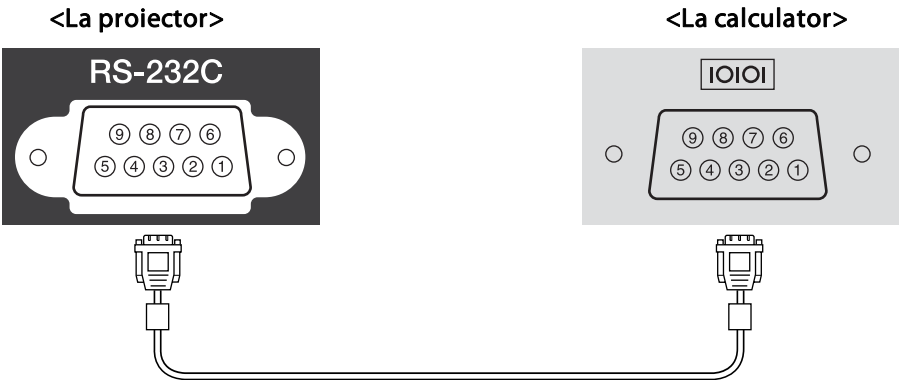
Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

Amplasarea cablurilor

Conexiune serială

- Formă conector: D-Sub 9-pini (tată)
- Nume port intrare projector: 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 PLink

PLink Class1 a fost stabilită 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 PLink Class1 stabilit de JBMIA.

Trebuie să efectuați o setare de rețea înainte de a putea utiliza PLink. Consultați următoarele pentru mai multe informații despre setările de rețea.

☛ "Meniul Rețea" p.152

Respectă toate comenzile, cu excepția celor menționate în continuare și definite de PLink Class1, conformitatea a fost confirmată de PLink, prin verificarea posibilității de adaptare.

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

## • Comenzi incompatibile

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

## • Denumirile introduse, definite de PLink și sursele de proiector corespunzătoare

Sursă	Comandă PLink
Computer	INPT 11
Video	INPT 21
HDMI	INPT 32
DisplayPort	INPT 35
USB1	INPT 41
USB2	INPT 42
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53
Tablă albă	INPT 55

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

EPSON

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

EPSON 1410/310

EPSON 1400/260

## Despre Crestron RoomView®

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 Crestron® 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)" [p.122](#)  
Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)
- Controlul este posibil dacă pentru **Mod standby** este selectată opțiunea **St. veghe rețea** sau **Așteptare A/V**, chiar dacă proiectorul este inactiv (când alimentarea este oprită).  
☛ **Extins - Mod standby** [p.145](#)

## 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. Când acestea comunică cu o rețea fără fir, realizați conexiunea în modul Avansat.  
☛ "Meniul Rețea locală fără fir" [p.154](#)
- Selectați pentru **Crestron RoomView** opțiunea **Pornit** din meniul **Rețea**.  
☛ **Rețea - Setare administrator - Crestron RoomView** [p.152](#)

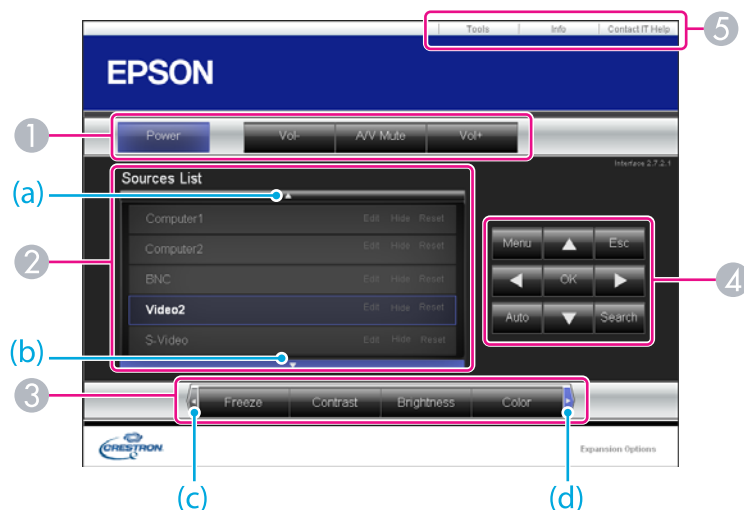
**1**

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
<b>Power</b>	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.
<b>Vol-/Vol+</b>	Reglează volumul.
<b>A/V Mute</b>	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" <a href="#">p.105</a>

2 Comutați la imaginea din sursa de intrare selectată. Pentru a afișa sursele de intrare care nu apar pe ecran, faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a derula în sus sau în jos. Sursa curentă de intrare a semnalului este afișată cu albastru. Dacă este nevoie, puteți schimba numele sursei.

3 Când faceți clic pe butoane, puteți efectua următoarele operațiuni. Pentru a afișa butoane care nu apar pe ecran, faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a derula la stânga sau la dreapta.

Buton	Funcție
<b>Freeze</b>	Întrerupe și reia redarea imaginilor. ☛ "Închegarea imaginii (Încheg)" <a href="#">p.106</a>
<b>Contrast</b>	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
<b>Brightness</b>	Puteți regla strălucirea imaginii.
<b>Color</b>	Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
<b>Sharpness</b>	Puteți regla claritatea imaginii.
<b>Zoom</b>	Executați clic pe butonul [⊕] pentru a mări imaginea fără a schimba dimensiunea proiecției. Executați clic pe butonul [⊖] pentru a reduce o imagine care a fost mărită cu butonul [⊕]. Executați clic pe butonul [▲], [▼], [◀] sau [▶] pentru a modifica poziția unei imagini mărite. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" <a href="#">p.107</a>

4 Butoanele [▲], [▼], [◀] sau [▶] au același efect ca și butoanele [⏮], [⏭], [⏪], și [⏩] de la telecomandă. Când faceți clic pe celelalte butoane, puteți efectua următoarele operațiuni.

Buton	Funcție
<b>OK</b>	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [↵] de pe telecomandă. ☛ "Telecomandă" <a href="#">p.16</a>
<b>Menu</b>	Afișează și închide meniul Configurare.

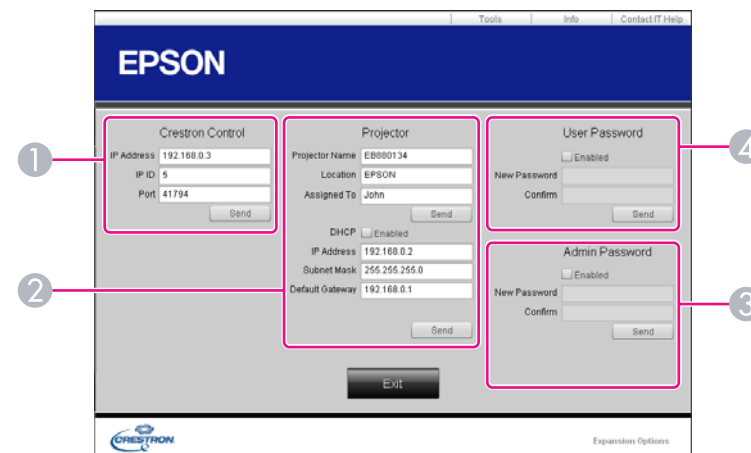
Buton	Funcție
<b>Auto</b>	Dacă se execută clic la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.
<b>Search</b>	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" <a href="#">p.47</a>
<b>Esc</b>	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Esc] de pe telecomandă. ☛ "Telecomandă" <a href="#">p.16</a>

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

Filă	Funcție
<b>Contact IT Help</b>	Afișează fereastra Birou de asistență. Utilizată pentru a trimite mesaje administratorului și a primi mesaje de la acesta folosind Crestron RoomView® Express.
<b>Info</b>	Afișează informații despre proiectorul conectat la un moment dat.
<b>Tools</b>	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.



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

Element	Funcție
<b>Projector Name</b>	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.)
<b>Location</b>	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.)
<b>Assigned To</b>	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 <b>Enabled</b> 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 <b>Projector</b> .

### 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 <b>New Password</b> . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru <b>Admin Password</b> .

### 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. (Până la 26 de caractere alfanumerice de un octet)
Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul <b>New Password</b> . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru <b>User Password</b> .

## Programul de setare

Puteți programa pornirea/oprirea proiectorului și comutarea sursei de intrare pe măsura evenimentelor din program. Evenimentele înregistrate sunt executate în mod automat la ora și data specificate sau săptămânal.



### Avertisment

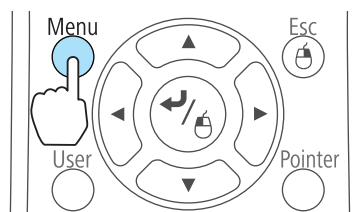
Nu așezați obiecte inflamabile în fața lentilei. Dacă setați programul să pornească automat proiectorul, orice obiecte inflamabile așezate în fața lentilei pot provoca un incendiu.

## Metode de setare

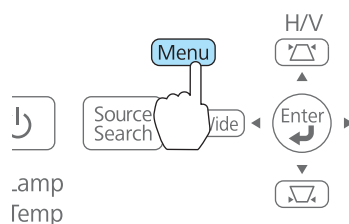
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☞ "Utilizarea Meniul Configurare" p.137

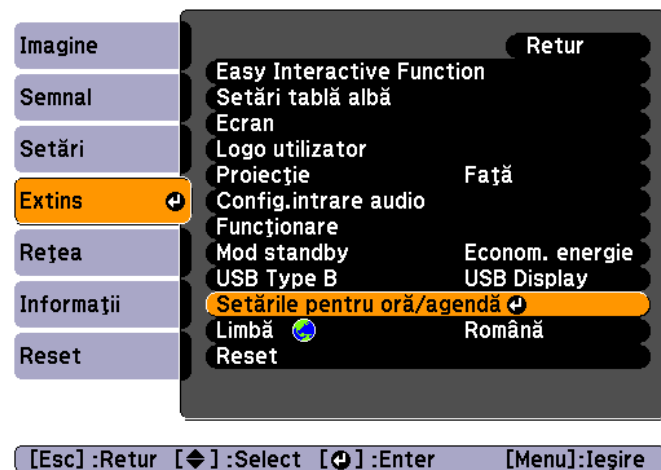
### Utilizarea Telecomenzii



### Folosind panoul de control

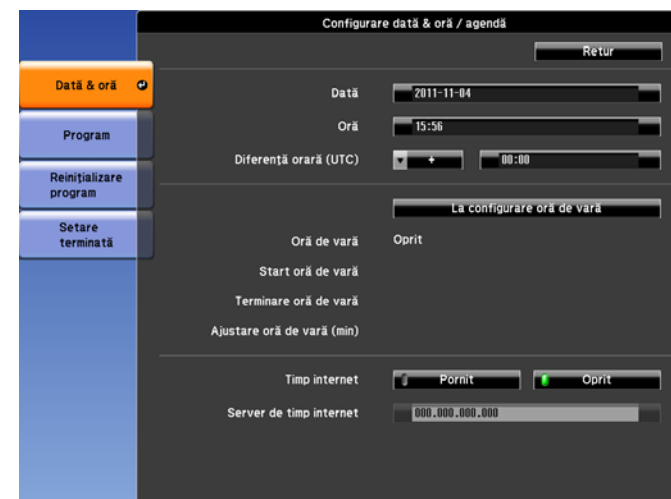


- 2 Selectați **Setările pentru oră/agendă** din meniul **Extins**.



- 3 Setați ora și programul.

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



Pentru a șterge toate programele înregistrate, selectați **Reinițializare program**, apoi selectați **Da**.

## Ceas

Nume submeniu	Funcție
<b>Data</b>	Setați data de astăzi în proiector.
<b>Oră</b>	Setați ora curentă în proiector.
<b>Diferență orară (UTC)</b>	Setați diferența de oră din Ora universală coordonată (UTC).
<b>La configurare oră de vară</b>	Afișează ecranul pentru configurarea orei de vară.
<b>Timp internet</b>	Setați la <b>Pornit</b> pentru a actualiza automat ora printr-un server de timp Internet.
<b>Server de timp internet</b>	Introduceți adresa IP pentru serverul de ceas Internet.

Ecranul Oră de vară

Nume submeniu	Funcție
Oră de vară	Setați opțiunea ( <b>Pornit/Oprit</b> ) pentru a activa ora de vară.
Start oră de vară	Setați data și ora pentru a începe ora de vară.
Terminare oră de vară	Setați data și ora pentru a termina ora de vară.
Ajustare oră de vară (min)	Reglează diferența dintre ora standard și ora de vară.

## Program

Puteți afișa lista programelor înregistrate.

Ecranul Setările pentru oră/agendă se afișează când selectați **Adăugare nou** sau dacă apăsați pe [Esc] pe un program înregistrat și apoi selectați **Editare** sau **Adăugare nou** din meniul afișat.

Puteți înregistra maxim 30 de evenimente.

Ecranul Configurare ceas / program

Nume submeniu	Funcție
Configurare eveniment	<p>Selectați o operație a proiectorului la care să se execute evenimentul.</p> <p>Puteți seta următoarele operațiuni ale elementelor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sursă de alimentare</li> <li>• Sursă</li> <li>• Consum energie</li> <li>• A/V Mute</li> <li>• Volum</li> </ul>
Configurare dată / oră	Setați data, ziua săptămânii și ora pentru a executa evenimentul.



# Meniul Configurare

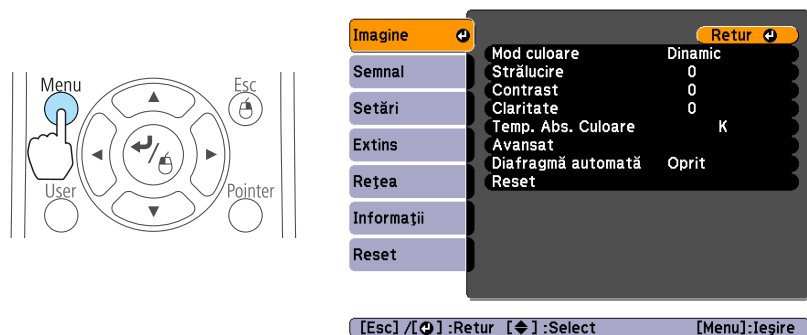
Acest capitol explică modul de utilizare a meniului Configurare și a funcțiilor acestuia.



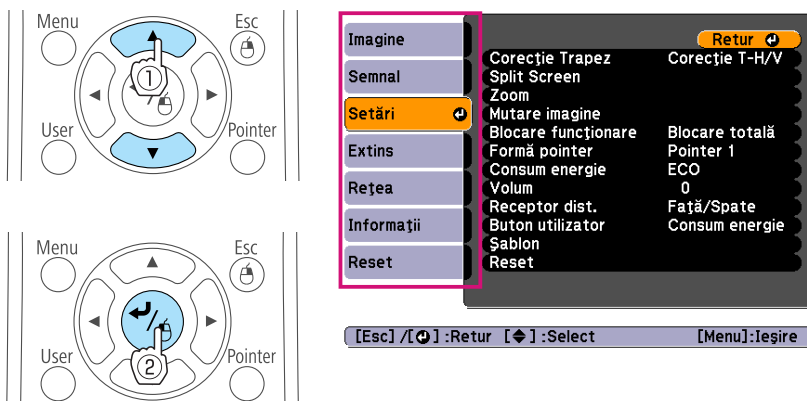
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

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.

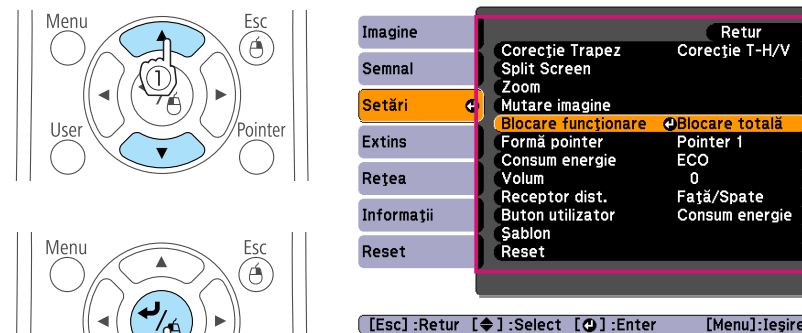
## 1 Afișați ecranul meniului Configurare.



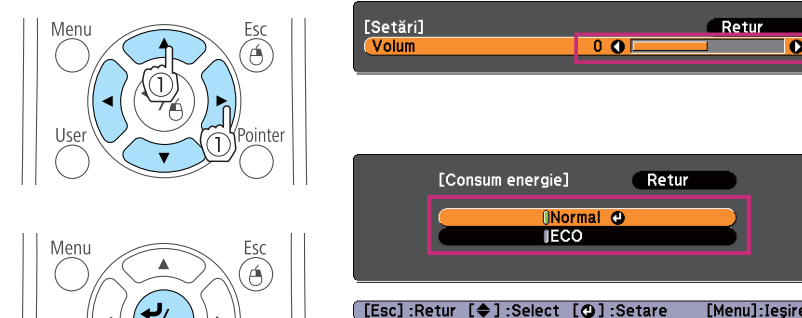
## 2 Selectați un element din meniul superior.



## 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.140	Mod culoare	Dinamic, Prezentare, Teatru, Foto, Sporturi, sRGB, Tablă albă, DICOM SIM și Personalizat
	Strălucire	-24 - 24
	Contrast	-24 - 24
	Saturare culoare	-32 - 32
	Tentă	-32 - 32
	Claritate	-5 - 5
	Temp. Abs. Culoare	De la 5000K la 10000K
	Avansat	Gamma, RGB și RGBCMY
	Diafragmă automată	Pornit și Oprit
Meniul Semnal  p.142	Config. automată	Pornit și Oprit
	Rezoluție	Auto, Lat și Normal
	Urmărire	-
	Sincro.	-
	Poziție	Sus, Oprit, Stânga și Dreapta
	Progresiv	Oprit, Video și Film/Auto
	Reducere zgomot	Oprit, NR1 și NR2
	Interval video HDMI	Auto, Normal și Expandat
	Int. video DisplayPort	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, Auto, 4:3, 16:9, Plin, Zoom și Nativ
	Baleiaj în exces	Auto, Oprit, 4% și 8%
Meniul Setări  p.144	Corecție Trapez	Corecție T-H/V și Quick Corner
	Split Screen	-
	Zoom	0 (Lat) la 40 (Tele)
	Mutare imagine	-
	Blocare funcționare	Blocare totală, Blocare parțială și Oprit
	Formă pointer	Pointer 1, Pointer 2, Pointer 3
	Putere consumată	Normal și ECO
	Volum	0 - 20
	Receptor dist.	Față/Spate, Față, Spate și Oprit
	Buton utilizator	Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Afișare șablon și Autocalibrare
	Șablon	Afișare șablon, Tip șablon, Șablon utilizator și Șablon de test
Meniul Extins  p.145	Easy Interactive Function	Autocalibrare, Calibrare manuală, Modul creion, Trecere cu mausul, Distanță proiectoare, Nr. utiliz. creion, Mod operare creion, Activ. clic dreapta și Avansat
	Setări tablă albă	-




Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Ecran	Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire și A/V Mute, Fila instr.creion și Pict. mod creion
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Inversat, Spate, Spate/Inversat
	Config.intrare audio	Intrare audio, In.audio DisplayPort și Intrare audio HDMI
	Funcționare	Pornire directă, Mod inactivare, Timp mod inact. și Mod altitudine mare
	Mod standby	Econom. energie, St. veghe rețea și Așteptare A/V
	USB Type B	Easy Interactive Function, USB Display/Easy Interactive Function, Mouse fără fir/USB Display
	Setările pentru oră/agendă	-
	Limbă	15 sau 35 de limbi*
Meniul Informații  p.164	Durată lampă	-
	Sursă	-
	Semnal intrare	-
	Rezoluție	-
	Semnal video	-
	Rată refresh	-
	Info Sincro	-
	Stare	-

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Reset  p.166	Număr de serie	-
	Event ID	-
	Reset toate	-
	Resetați Durată Lampă	-

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


## Meniul Rețea

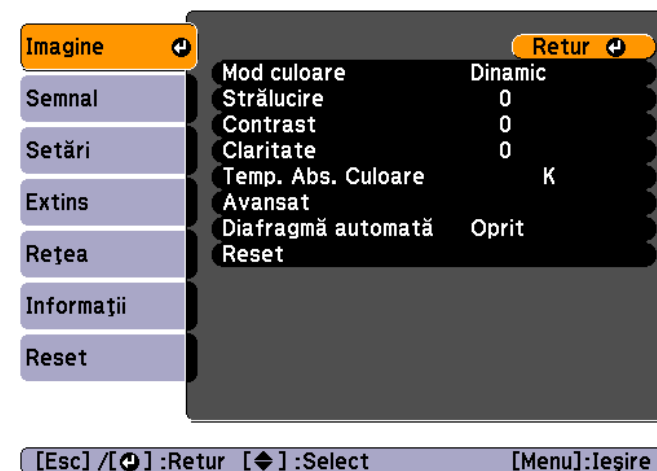
Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Principal  p.154	Nume proiector	-
	Parolă Web Remote	-
	Cuvânt cheie proiector	Pornit și Oprit
Meniul LAN fără fir  p.154	Alim. rețea fără fir	Pornit și Oprit
	Wi-Fi Protected Setup	-
	Rețea LAN fără fir	802.11b/g și 802.11b/g/n
	Mod conectare	Rapid și Avansat
	Setare auto. SSID	Pornit și Oprit
	SSID	-
	Căutare punct de acces	-
	Canal	1ch, 6ch și 11ch
	Afișaj SSID	Pornit și Oprit
	DHCP	Pornit și Oprit
	Adresă IP	-
	Mască subrețea	-
	Adresă Gateway	-


Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
	Cod regiune	-
Meniul Securitate  p.157	Securitate	Open, WPA/WPA2-PSK, WPA/WPA2-EAP
Meniul LAN prin cablu  p.159	DHCP	Pornit și Oprit
	Adresă IP	-
	Mască subrețea	-
	Adresă Gateway	-
	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
Meniul Setare administrator  p.160	Parolă administrator	-
	Nume gazdă rețea	-
	Parolă PjLink	-
	Parolă control web	-
	Parolă monitor	-
	HTTP securizat	Pornit și Oprit
	Notificare poștă	-
	Certificat de management	-
	SNMP	-
	Gateway prioritar	Prin cablu, Fără fir
	AMX Device Discovery	Pornit și Oprit
	Crestron RoomView	Pornit și Oprit
	Bonjour	Pornit și Oprit
	EPSON Message Broadcasting	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.47



Submeniu	Funcție
<b>Mod culoare</b>	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră.  "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.58
<b>Strălucire</b>	Puteți regla strălucirea imaginii.
<b>Contrast</b>	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.

Submeniu	Funcție
<b>Saturare culoare</b>	(Reglarea este posibilă numai când se introduc imagini prin semnal video pe componente sau video compozit.) Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
<b>Tentă</b>	(Reglarea este posibilă dacă se primește semnal video pe componente. Dacă este introdus un semnal video compozit, reglarea este posibilă numai când sunt introduse semnale NTSC). Puteți regla tenta imaginii.
<b>Claritate</b>	Puteți regla claritatea imaginii.
<b>Temp. Abs. Culoare</b>	(Nu se poate selecta acest element dacă <b>Mod culoare</b> este setat la <u>sRGB</u> ➡.) Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Puteți ajusta tente în 10 trepte de la 5000 K la 10000 K. Imaginea are o tentă albastră când se selectează o valoare ridicată și o tentă roșie când se selectează o valoare scăzută.
<b>Avansat</b>	(Nu se poate selecta acest element dacă <b>Mod culoare</b> este setat la <u>sRGB</u> ➡.) Puteți efectua ajustări prin alegerea următoarelor elemente. <b>Gamma:</b> Puteți ajusta modul de colorare selectând una dintre valorile de corectare gama sau referindu-vă la imaginea proiectată sau un grafic gama. <b>RGB:</b> Puteți ajusta componentele individuale R (roșu), G (verde) și B (albastru) ale decalajului și amplificării. <b>RGBCMY:</b> Puteți ajusta individual nuanța, saturația și strălucirea fiecărei culori R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta), Y (galben).
<b>Diafragmă automată</b>	(Acest element poate fi setat numai dacă <b>Mod culoare</b> este setat la <b>Dinamic</b> , <b>Teatru</b> sau <b>Personalizat</b> .) Setați la <b>Pornit</b> pentru a ajusta diafragma pentru a obține lumina optimă pentru imaginile proiectate. Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare. ☛ "Setarea Diafragmă automată" <a href="#">p.59</a>

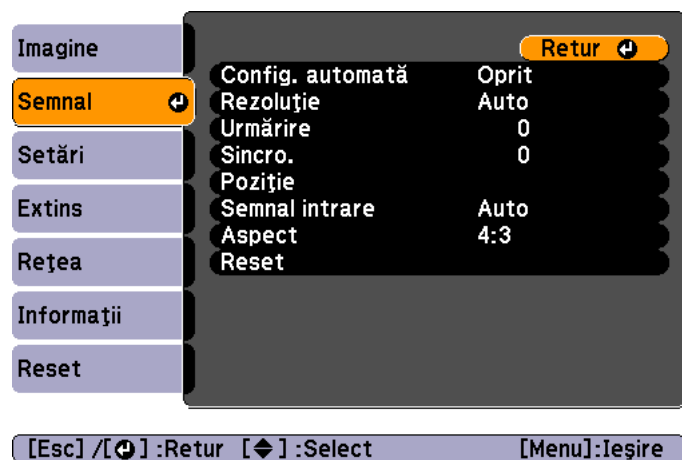
Submeniu	Funcție
<b>Reset</b>	Puteți reseta toate valorile de ajustare pentru meniul <b>Imagine</b> la setările implicite. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" <a href="#">p.166</a>

## 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 Tablă albă, USB Display, USB1, USB2 sau LAN.


☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.47](#)



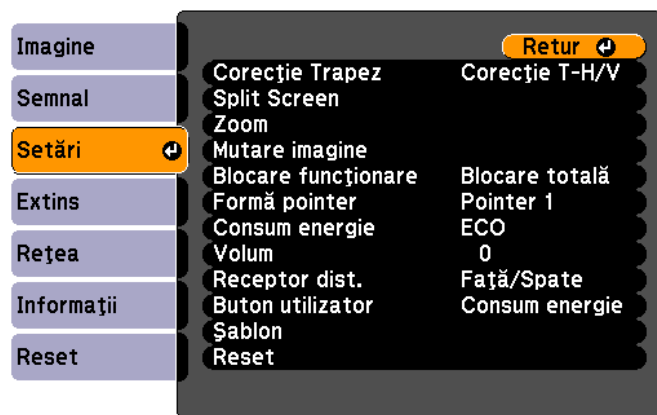
Submeniu	Funcție
<b>Config. automată</b>	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Setați la <b>Pornit</b> pentru a ajusta automat Urmărire, Sincro. și Poziție la starea optimă când se modifică semnalul de intrare.

Submeniu	Funcție
<b>Rezoluție</b>	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Setați la <b>Auto</b> pentru a identifica automat rezoluția semnalului de intrare. Dacă imaginile nu se proiectează corect când se setează la <b>Auto</b> , de exemplu, dacă anumite imagini lipsesc, ajustați la <b>Lat</b> pentru ecrane late sau setați la <b>Normal</b> pentru ecrane de 4:3 sau 5:4, în funcție de calculatorul conectat.
<b>Urmărire</b>	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungi verticale.
<b>Sincro.</b>	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
<b>Poziție</b>	(Acest element nu se poate seta când sursa este HDMI sau DisplayPort.) Puteți regla poziția de afișare în sus, în jos, la stânga și la dreapta atunci când lipsește o porțiune din imagine, astfel încât să se proiecteze întreaga imagine.
<b>Progresiv</b>	(Această setare se poate regla numai dacă este introdus un semnal video compozit. Dacă se primește semnal video pe componente sau video RGB, această setare se poate regla numai dacă semnalul primit este întrețesut (480i/576i/1080i).) Semnalul de <b>Întrețesere</b> (i) se convertește în <b>Progresiv</b> (p). (conversie IP) <b>Oprit:</b> Ideal pentru imagini care conțin multă mișcare. <b>Video:</b> Ideal pentru imagini video generale. <b>Film/Auto:</b> această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a jocurilor pe calculator și a animațiilor.

Submeniu	Funcție
<b>Reducere zgomot</b>	(Această opțiune nu se poate seta când se introduce un semnal RGB digital sau când se afișează un semnal întreșut când opțiunea <b>Progresiv</b> este setată la <b>Oprit</b> .) Netezește imaginile brute. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca pentru acest parametru să setați valoarea <b>Oprit</b> dacă vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, ca în cazul discurilor DVD.
<b>Interval video HDMI</b>	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.
<b>Int. video DisplayPort</b>	Când portul DisplayPort de pe proiector este conectat la un computer, setați intervalul video al proiectorului în funcție de setarea intervalului video al computerului.
<b>Semnal intrare</b>	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Computer. Dacă se setează la <b>Auto</b> , semnalul de intrare se setează automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul <b>Auto</b> , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
<b>Semnal video</b>	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul Video. Dacă este selectat modul <b>Auto</b> , semnalele video sunt automat recunoscute. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nicio imagine nu este proiectată în modul <b>Auto</b> , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
<b>Aspect</b>	Puteți seta parametrul <u>Format imagine</u>  pentru imaginile proiectate.  "Modificarea formatului imaginii proiectate" <a href="#">p.60</a>




Submeniu	Funcție
<b>Baleiaj în exces</b>	(Această setare se poate regla numai dacă sunt primite semnale video pe componente sau semnale RGB video.) Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți seta intervalul de trunchiere la <b>Oprit</b> , <b>4%</b> sau <b>8%</b> . Când sursa este HDMI, opțiunea <b>Auto</b> este disponibilă. Când se selectează opțiunea <b>Auto</b> , se modifică automat la <b>Oprit</b> sau <b>8%</b> , în funcție de semnalul de intrare.
<b>Reset</b>	Puteți reseta toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul <b>Semnal</b> la valorile inițiale, cu excepția opțiunii <b>Semnal intrare</b> . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.  "Meniul Reset" <a href="#">p.166</a>

## Meniul Setări







[Esc] / [F4]: Retur [F5]: Select [Menu]: Ieșire

Submeniu	Funcție
<b>Corecție Trapez</b>	<p>Puteți corecta distorsiunile trapezoidale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dacă opțiunea <b>Corecție T-H/V</b> este selectată: Ajustați <b>Corecție T. vert</b> și <b>Corecție T. oriz</b> pentru a corecta distorsiunile trapezoidale orizontale și verticale.</li> <li>Când se selectează <b>Quick Corner</b>: Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Quick Corner" <a href="#">p.52</a></li> </ul> </li> </ul>
<b>Split Screen</b>	<p>(Acest element nu se poate seta când sursa este Tablă albă.)</p> <p>Puteți diviza ecranul în două ecrane.</p> <p>Puteți să modificați opțiunea Dimensiune ecran și să selectați Sursă, Schimbare ecran, Sursă audio și Înch. Split Screen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" <a href="#">p.90</a></li> </ul>
<b>Zoom</b>	Reglează dimensiunile imaginii proiectate.
<b>Mutare imagine</b>	<p>Începe Mutare imagine.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Reglarea poziției imaginii (Mutare imagine)" <a href="#">p.54</a></li> </ul>

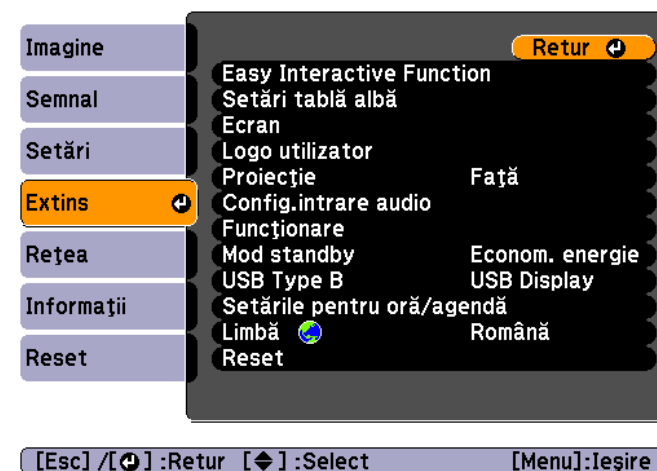
Submeniu	Funcție
<b>Blocare funcționare</b>	<p>Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de control.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" <a href="#">p.115</a></li> </ul>
<b>Formă pointer</b>	<p>Puteți selecta forma cursorului.</p> <p>Pointer 1: </p> <p>Pointer 2: </p> <p>Pointer 3: </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Funcția indicator (Pointer)" <a href="#">p.106</a></li> </ul>
<b>Consum energie</b>	<p>Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări.</p> <p>Selectați opțiunea <b>ECO</b> 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 <b>ECO</b>, energia consumată și durata de viață a lămpii se modifică, iar zgomotul produs de rotirea ventilatorului în timpul proiecției scade.</p> <p>Consum electric: Scădere cu aprox. 40%, durata de viață a lămpii: De aprox. 1,4 ori mai mare</p>
<b>Volum</b>	<p>(Acest element nu se poate seta când sursa este Tablă albă.)</p> <p>Puteți regla volumul. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.</p>
<b>Receptor dist.</b>	<p>Puteți limita recepția semnalului de operare de la telecomandă.</p> <p>Când se setează la <b>Oprit</b>, nu puteți efectua nicio operație de pe telecomandă. Dacă doriți să efectuați operații de pe telecomandă, țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă timp de minimum 15 secunde pentru a reinițializa setarea la valoarea implicită.</p>





Submeniu	Funcție
<b>Buton utilizator</b>	<p>Puteți selecta elementul din meniul Configurare care va fi atribuit butonului [User] de la telecomandă. Apăsând butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton. Butonului [User] îi puteți atribui unul din următoarele elemente.</p> <p><b>Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Afișare șablon și Autocalibrare</b></p>
<b>Șablon</b>	<p><b>Afișare șablon:</b> Afișați un șablon.</p> <p><b>Tip șablon:</b> Puteți selecta dintre șabloanele 1 până la 4 sau Șablon utilizator. Șabloanele de la 1 la 4 afișează linii de proiecție precum riglele sau cadranele.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>Șablon 1:</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Șablon 2:</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Șablon 3:</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Șablon 4:</p>  </div> </div> <p><b>Șablon utilizator:</b> Realizează captura unui șablon utilizator.</p> <p>☛ "Salvare șablon utilizator" <a href="#">p.111</a></p> <p><b>Șablon de test:</b> Când proiectorul este deja configurat apare un șablon de test, pentru ca dvs. să puteți regla starea proiecției fără a conecta alte echipamente. În timpul afișării șablonului de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea distorsiunilor trapezoidale. Pentru a anula șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p><b>Atenție</b></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>

Submeniu	Funcție
<b>Reset</b>	<p>Puteți reinițializa toate valorile modificate din meniul <b>Setări</b>, cu excepția valorilor definite pentru <b>Zoom</b> și <b>Buton utilizator</b>. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" <a href="#">p.166</a></p>

## Meniul Extins



Submeniu	Funcție
<b>Easy Interactive Function</b>	<p>Permite utilizarea și setarea funcției interactive.</p> <p>☛ "Sumar al funcției interactive" <a href="#">p.63</a></p> <p>Pentru detalii, consultați următorul tabel.</p> <p>☛ "Elemente de setare pentru Easy Interactive Function" <a href="#">p.148</a></p>
<b>Setări tablă albă</b>	<p>Efectuează setări pentru Modul tablă albă.</p> <p>☛ "Ecranul Setări tablă albă" <a href="#">p.148</a></p>

Submeniu	Funcție
<b>Ecran</b>	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p><b>Mesaje:</b> Dacă este setată opțiunea <b>Oprit</b>, 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><b>Fundal Ecran</b>*1: puteți defini starea ecranului în cazul în care nu se primește niciun semnal imagine selectând opțiunea <b>Negru</b>, <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b>.</p> <p><b>Ecran pornire</b>*1: Setați la <b>Pornit</b> pentru a afișa <b>Logo utilizator</b> când începe proiecția.</p> <p><b>A/V Mute</b>*1: Puteți seta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă la <b>Negru</b>, <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b>.</p> <p><b>Fila instr.creion:</b> Setați dacă fila pentru bara de instrumente va fi sau nu afișată permanent când se utilizează Adnotare PC Free.</p> <p><b>Pict. mod creion:</b> Setați poziția pe afișaj a pictogramei pentru modul creion atunci când se utilizează funcția interactivă. Pictograma va fi ascunsă când setarea este <b>Oprit</b>.</p>
<b>Logo utiliza-tor</b> *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" <a href="#">p.110</a></p>
<b>Proiecție</b>	<p>Selecțați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului.</p> <p><b>Față, Față/Inversat, Spate și Spate/Inversat</b></p> <p>Puteți schimba setarea Proiecție în felul următor prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.</p> <p><b>Față ↔ Față/Inversat</b></p> <p><b>Spate ↔ Spate/Inversat</b></p> <p> "Metode de Instalare" <a href="#">p.28</a></p>

Submeniu	Funcție
<b>Config.intrare audio</b>	<p><b>Intrare audio:</b> Setează intrarea audio când sursa imaginilor este Computer, Video sau USB2.</p> <p><b>In.audio DisplayPort:</b> Setează intrarea audio când se proiectează imagini de la DisplayPort.</p> <p><b>Intrare audio HDMI:</b> Setează intrarea audio când se proiectează imagini de la portul HDMI.</p> <p>Când se setează la <b>Audio1</b>, <b>Audio2</b> sau <b>Audio3</b>, se redă sunetul de la portul selectat indiferent de sursa de intrare, atât timp cât sunetul este introdus de la portul de intrare audio.</p>
<b>Funcționare</b>	<p><b>Pornire directă:</b> Setați la <b>Pornit</b> 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 cazuri precum reluarea alimentării în urma unei căderi de tensiune.</p> <p><b>Mod inactivare:</b> dacă pentru acest mod este selectată opțiunea <b>Pornit</b>, alimentarea va fi oprită automat dacă niciun semnal imagine nu este recepționat și dacă nicio operațiune nu este efectuată pentru o anumită perioadă de timp.</p> <p><b>Timp mod inact.:</b> când funcția <b>Mod inactivare</b> se setează la <b>Pornit</b>, puteți seta intervalul temporal (între unul și 30 de minute) după expirarea căruia proiectorul se va opri în mod automat.</p> <p><b>Mod altitudine mare:</b> selecțați opțiunea <b>Pornit</b> dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1.500 m.</p>

Submeniu	Funcție
<b>Mod standby</b>	<p>Setează tipul pentru starea de așteptare.</p> <p>Dacă setați <b>St. veghe rețea</b>, puteți monitoriza și controla proiectorul printr-o rețea, chiar dacă acesta se află în modul standby.</p> <p>☛ "Monitorizarea și controlul" <a href="#">p.122</a></p> <p>Dacă setați <b>Așteptare A/V</b>, puteți efectua următoarele operațiuni chiar dacă proiectorul este în modul standby.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitorizarea și controlarea proiectorului din rețea.                     <p>☛ "Monitorizarea și controlul" <a href="#">p.122</a></p> </li> <li>• Redarea semnalului audio de la portul de intrare pe o boxă externă.                     <p>Puteți, de asemenea, să modificați volumul printr-o rețea. Semnalul audio de la DisplayPort, HDMI, USB Display, USB1, USB2 sau LAN nu poate fi redat. De asemenea, semnalul audio nu este redat când <b>Intrare audio</b> este setat la <b>Auto</b> și sursa utilizată anterior este DisplayPort, HDMI, USB Display, USB1, USB2 sau LAN.</p> <p>☛ "Conectarea surselor de imagini" <a href="#">p.34</a></p> </li> <li>• Transmiterea semnalelor RGB analogice de la portul Computer la un monitor extern.</li> </ul>
<b>USB Type B</b>	<p><b>Easy Interactive Function:</b> Permite utilizarea funcției interactive (Interactiv cu PC). Funcțiile USB Display și Mouse fără fir nu sunt disponibile.</p> <p><b>USB Display/Easy Interactive Function:</b> Permite utilizarea funcției interactive (Interactiv cu PC) și a funcției USB Display. Funcția Mouse fără fir nu este disponibilă.</p> <p><b>Mouse fără fir/USB Display:</b> Permite utilizarea funcțiilor Mouse fără fir și USB Display. Funcția interactivă (Interactiv cu PC) nu este disponibilă.</p> <p>☛ "Proiectarea cu USB Display" <a href="#">p.48</a></p> <p>☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" <a href="#">p.108</a></p> <p>☛ "Utilizarea unui calculator din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)" <a href="#">p.84</a></p>

Submeniu	Funcție
<b>Setările pentru oră/agendă</b>	<p>Puteți seta data și ora proiectorului, precum și programul proiectorului, astfel încât acesta să execute o operațiune specifică la o oră programată prealabil.</p> <p>☛ "Programul de setare" <a href="#">p.133</a></p>
<b>Limbă</b>	<p>Permite setarea limbii pentru mesaje și meniuri.</p>
<b>Reset</b>	<p>Puteți reinițializa parametrii <b>Ecran</b>*1 și <b>Funcționare</b>*2 din meniul <b>Extins</b>.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" <a href="#">p.166</a></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.113](#)

\*2 Cu excepția funcției Mod altitudine mare.

## Elemente de setare pentru Easy Interactive Function

Submeniu	Funcție
Setări generale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Autocalibrare:</b> Începe Autocalibrare.</li> <li>• <b>Calibrare manuală:</b> Începe Calibrare manuală.</li> <li>• <b>Modul creion:</b> (Acest element nu se poate seta când sursa este Tablă albă, Video, USB1 sau USB2) Selectați <b>Interactiv cu PC</b> când efectuați operații de mouse utilizând Easy Interactive Pen.</li> <li>• <b>Trecere cu mausul:</b> Când este setată la <b>Pornit</b> (setarea implicită), cursorul urmează vârful creionului atunci când îl deplasați pe ecran.</li> <li>• <b>Distanță proiectoare:</b> Reglează operațiunile pentru dispozitivul Easy Interactive Pen atunci când se utilizează mai multe proiectoare în aceeași încăpere. Setarea se va face în funcție de distanța dintre proiectoare. Dacă operațiile dispozitivului Easy Interactive Pen sunt instabile, încercați un alt mod. Setarea standard pentru <b>Modul 2</b> este o distanță de 6 m.</li> </ul>
Interactiv cu PC	<p>Setați atunci când doriți să controlați un calculator de la ecranul proiectat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nr. utiliz. creion:</b> Permite setarea numărului de persoane care pot utiliza dispozitive Easy Interactive Pen simultan.</li> <li>• <b>Mod operare creion:</b> (Disponibil numai când <b>Nr. utiliz. creion</b> este setat la <b>Un utilizator</b>) Setează modul de funcționare pentru dispozitivul Easy Interactive Pen. Când setarea este <b>Mouse</b>, veți putea efectua operații de mouse folosind dispozitivul Easy Interactive Pen. Când setarea este <b>Creion</b>, puteți utiliza funcția creion din Windows Vista/7.</li> <li>• <b>Activ. clic dreapta:</b> (Disponibil numai când <b>Mod operare creion</b> este setat la <b>Mouse</b>) Când este setat la <b>Pornit</b>, o apăsare prelungită cu dispozitivul Easy Interactive Pen servește drept clic dreapta.</li> </ul>

Submeniu	Funcție
Interactiv cu PC - Avansat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Buton vârf creion:</b> Permite setarea operațiilor pentru butonul vârfului dispozitivului Easy Interactive Pen.</li> <li>• <b>Autoregl. zonă creion:</b> Când este setat la <b>Pornit</b>, zona creionului se reglează automat ca rezoluție pentru schimbările de la calculatorul conectat.</li> <li>• <b>Regl. man. Zonă creion:</b> Pornește reglarea manuală a zonei de acționare a creionului.</li> </ul>

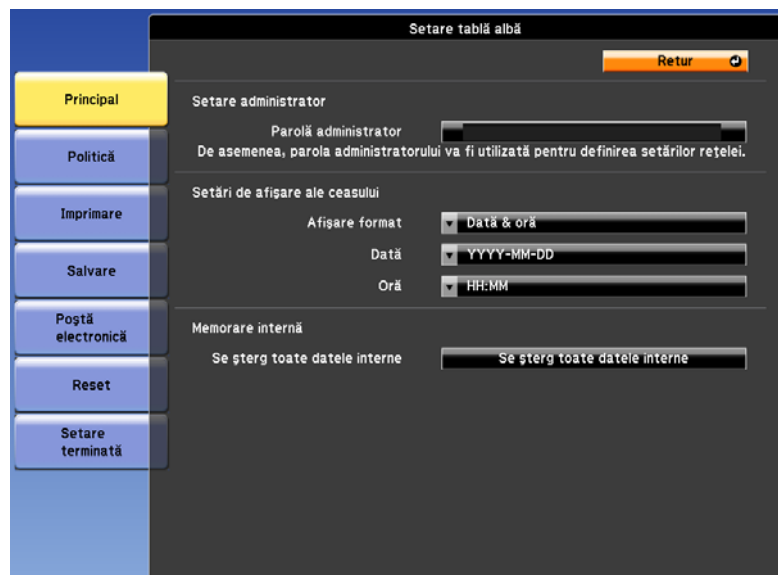
## Ecranul Setări tablă albă

Precauțiile în utilizare și formatul textului alfanumeric pentru ecranul Setări tablă albă sunt aceleași pentru meniul Rețea.

☛ "Observații privind utilizarea meniului Rețea" [p.153](#)

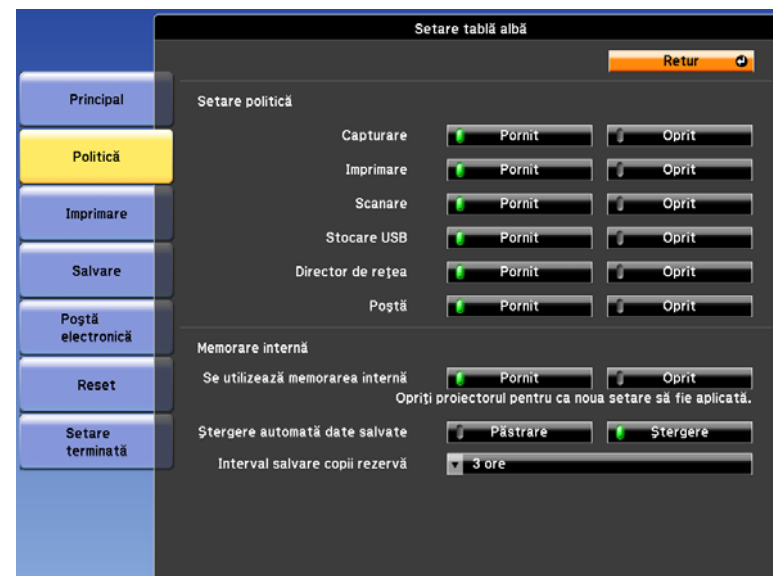
☛ "Utilizarea tastaturii virtuale" [p.153](#)

## Meniul Principal



Submeniu	Funcție
<b>Setare administrator</b>	<b>Parolă administrator:</b> Setează parola administratorului. Puteți introduce maximum 16 de caractere alfanumerice a câte un octet. Opțiunea <b>Parolă administrator</b> este utilizată și pentru meniul Rețea. ☛ "Meniul Setare administrator" <a href="#">p.160</a>
<b>Setări de afișare ale ceasului</b>	Setează ceasul care este afișat în bara de instrumente inferioară.
<b>Memorare internă</b>	<b>Se șterg toate datele interne:</b> Șterge toate datele din stocarea internă. Folosiți această funcție dacă apare orice problemă la nivelul stocării interne sau atunci când reparați sau dezafecțați proiectorul.

## Meniul Politică



Submeniu	Funcție
<b>Setare politică</b>	Activează sau dezactivează funcții precum Capturare, Imprimare și Scanare.
<b>Memorare internă</b>	<b>Utilizare stocare internă:</b> Setați la <b>Pornit</b> pentru a salva datele în stocarea internă când folosiți Modul tablă albă. Când setarea este <b>Oprit</b> , veți putea edita o singură pagină la un moment dat, iar funcționarea stocării interne este limitată. În mod normal, recomandarea noastră este ca setarea să fie <b>Pornit</b> . <b>Ștergere automată date salvate:</b> Când setarea este <b>Ștergere</b> , toate datele desenate vor fi șterse din stocarea internă când proiectorul este oprit. În mod normal, recomandarea noastră este ca setarea să fie <b>Păstrare</b> . <b>Interval salvare copii rezervă:</b> Setează intervalul pentru memorarea unei copii de rezervă a datelor desenate, pentru cazurile în care alimentarea este oprită din greșeală. Se realizează copii de rezervă chiar și când opțiunea <b>Ștergere automată date salvate</b> este setată la <b>Ștergere</b> .

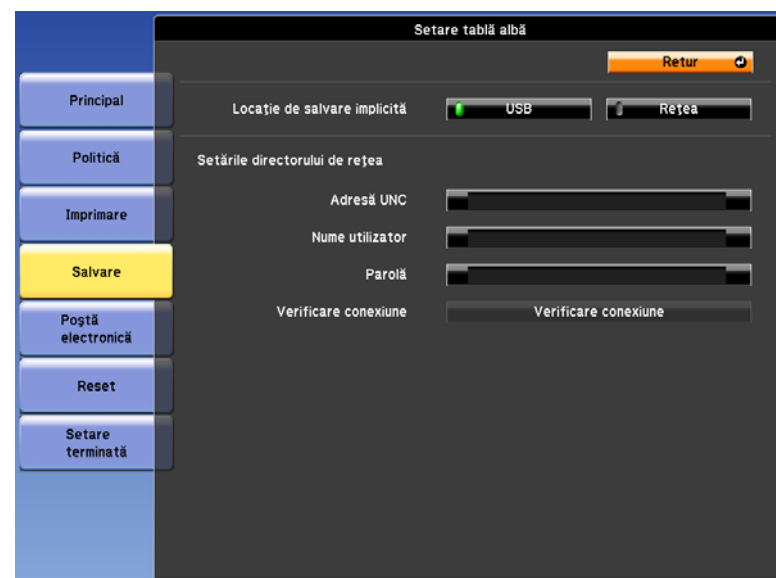
## Meniul Imprimare




Submeniu	Funcție
<b>Imprimantă implicită</b>	Setați imprimanta implicită folosită pentru sarcinile de imprimare. Imprimanta selectată va fi afișată ca implicită în Modul tablă albă. În Adnotare PC Free, această imprimantă este utilizată în mod automat.
<b>Format hârtie</b>	Setați formatul pentru hârtie.
<b>Adresă IP</b>	Introduceți adresa IP pentru imprimanta de rețea. 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, 192.0.2.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Preluare informații imprimantă</b>	Comunică cu imprimanta asociată adresei IP și recunoaște în mod automat tipul acesteia.

Submeniu	Funcție
<b>Tip imprimantă</b>	Setează tipul imprimantei conectate. În mod normal, se utilizează valorile setate automat atunci când sunt preluate informațiile despre imprimantă.
<b>Test de imprimare</b>	Imprimă o pagină de testare.

## Meniul Salvare



Submeniu	Funcție
<b>Locație de salvare implicită</b>	Setează locația de salvare implicită pentru datele desenate. Această locație este afișată ca cea implicită atunci când se salvează date în Modul tablă albă. În Adnotare PC Free, datele sunt salvate automat în această locație.

Submeniu	Funcție
<b>Adresă UNC</b>	<p>Setează numele folderului de rețea la UNC "\\host name\share name\relative path". Nu puteți utiliza o adresă IP ca nume pentru gazdă. Puteți introduce maximum 116 de caractere alfanumerice de un octet (nu puteți utiliza spații).</p> <div>  <p>Această funcție utilizează mecanismul de partajare al Windows.</p> <p>Proiectorul comunică cu serverul de partajare a fișierelor prin utilizarea porturilor următoare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Serviciu de nume NetBIOS 137/UDP 137/TCP</li> <li>• Serviciu datagram NetBIOS 138/UDP</li> <li>• Serviciul de sesiune NetBIOS 139/TCP</li> </ul> </div>
<b>Nume utilizator</b>	<p>Setați numele de utilizator care are autoritate de acces pentru citire/scriere în ceea ce privește folderul de rețea. Puteți introduce maximum 64 de caractere alfanumerice de un octet (nu puteți utiliza spații). Dacă trebuie să introduceți și un nume de domeniu, adăugați numele domeniului înainte de numele utilizatorului separat prin bară oblică inversă.</p>
<b>Parolă</b>	<p>Introduceți o parolă asociată numelui de utilizator. Puteți introduce maximum 64 de caractere alfanumerice a câte un octet. Când se introduce parola și se selectează <b>Setare terminată</b>, valoarea este setată și afișată ca un asterisc (*).</p>
<b>Verificare conexiune</b>	<p>Efectuează o verificare a conexiunii.</p>

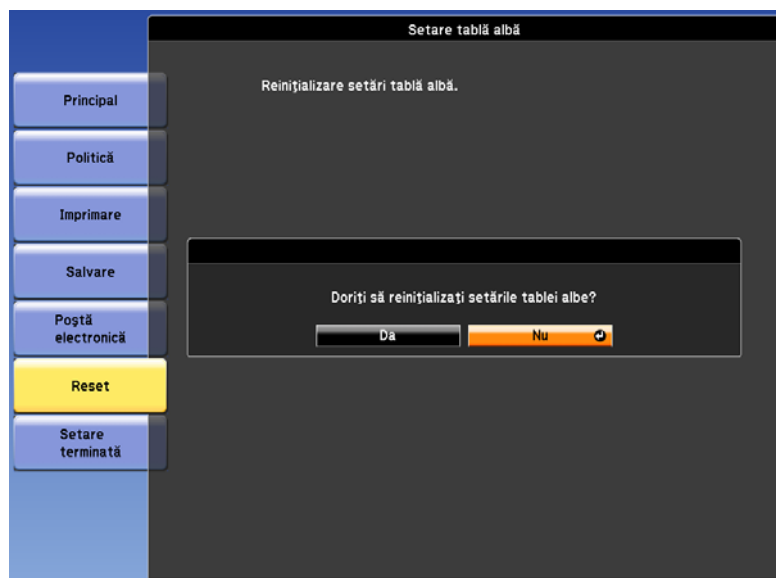
## Meniul Poștă electronică



Submeniu	Funcție
<b>Server SMTP</b>	<p>Introduceți adresa pentru serverul e-mail. Aceasta nu poate fi setată ca și nume pentru gazdă.</p> <p>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, 192.0.2.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>
<b>Număr port</b>	<p>Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65.535.</p>
<b>Răspuns pentru</b>	<p>Introduceți adresa de e-mail pentru răspuns care va fi utilizată atunci când apar erori la trimiterea unui mesaj e-mail. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 64 de caractere alfanumerice a câte un octet.</p>

Submeniu	Funcție
<b>Adresă de e-mail implicită</b>	Introduceți adresa de e-mail implicită, care se utilizează pentru trimiterea mesajelor e-mail. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 64 de caractere alfanumerice a câte un octet. Setați o adresă diferită față de cea setată în Răspuns pentru.
<b>Trimitere test de e-mail</b>	Realizează conectarea la serverul SMTP și trimite un e-mail de testare la Adresa de e-mail implicită.

Meniul Reset

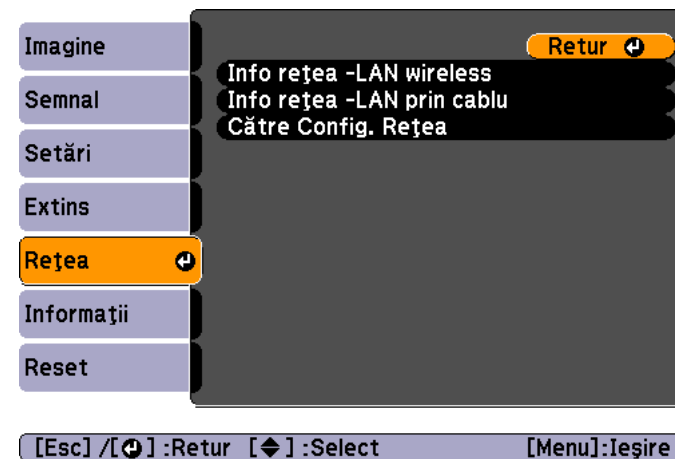


Readuce Setările tablă albă la valorile implicite.

## Meniul Rețea

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 **Protecție rețea** la **Oprit** și apoi configurați rețeaua.

☛ "Definirea Protejat de parolă" p.113



Submeniu	Funcție
<b>Info rețea -LAN wireless</b>	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mod conectare</li> <li>• Nivel antenă</li> <li>• Nume proiector</li> <li>• SSID</li> <li>• DHCP</li> <li>• Adresă IP</li> <li>• Mască subrețea</li> <li>• Adresă Gateway</li> <li>• Adresă MAC</li> <li>• Cod regiune*</li> </ul>
<b>Info rețea -LAN prin cablu</b>	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nume proiector</li> <li>• DHCP</li> <li>• Adresă IP</li> <li>• Mască subrețea</li> <li>• Adresă Gateway</li> <li>• Adresă MAC</li> </ul>



Submeniu	Funcție
<b>Către Config. Rețea</b>	Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea. <b>Principal, Rețea locală fără fir, Securitate, Lan prin cablu, Setare administrator și Reset</b>

\* Afișează informațiile de regiune disponibile pentru Unitatea de rețea fără fir utilizată. 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](#)

## 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, din meniul **Setare terminată** trebuie să selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anulare**. Dacă ați selectat **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



**Da:** salvează setările și iese din meniul Rețea.

**Nu:** nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

**Anulare:** continuă afișarea meniului Rețea.

## Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea 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 [↵] pentru a introduce caracterul alfanumeric. Introduceți cifre ținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați butonul **Finish** de pe tastatură pentru a le confirma. Apăsați butonul **Cancel** de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.



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



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 defini setările pentru Control web, cum ar fi setări de securitate.

☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" [p.122](#)

## Meniul Principal



Submeniu	Funcție
Nume proiector	Afișează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o rețea. Pentru editare, puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice a câte 1 bit.

Submeniu	Funcție
Parolă Web Remote	Setați o parolă pentru a utiliza Telecomandă Web. Puteți introduce maximum 8 de caractere alfanumerice a câte un octet. Web Remote este o funcție a computerului care vă permite să operați proiectorul cu ajutorul browserului Web de pe un computer conectat la o rețea. ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" <a href="#">p.122</a>
Cuvânt cheie proiector	Când se setează la <b>Pornit</b> , 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 <b>Pornit</b> . ☛ <a href="#">Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection</a>

## Meniul Rețea locală fără fir

Pentru conectarea proiectorului la un calculator utilizând o rețea locală fără fir, instalați unitatea de rețea fără fir (ELPAP07).

☛ "Instalarea unității LAN fără fir" p.40



Submeniu	Funcție
<b>Alim. rețea fără fir</b>	Setați această opțiune la <b>Pornit</b> când conectați proiectorul și un computer prin intermediul unei rețele locale fără fir. Dacă nu doriți să realizați conexiunea printr-o rețea locală fără fir, comutați alimentarea la <b>Oprit</b> pentru a preveni accesul neautorizat al altor persoane.
<b>Wi-Fi Protected Setup</b>	Setați această opțiune când vă conectați la rețea printr-un punct de acces fără fir compatibil cu <u>WPS (Wi-Fi Protected Setup)</u> ». Puteți să conectați ușor proiectorul la punctul de acces și să realizați setări de securitate. ☛ "Realizarea unei conexiuni WPS (Wi-Fi Protected Setup) cu un punct de acces la rețeaua locală fără fir" p.120
<b>Rețea LAN fără fir</b>	Setează sistemul rețelei LAN fără fir. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată la <b>802.11b/g/n</b> . Metoda de conexiune este selectată automat în funcție de setările punctului de acces. Într-o zonă care nu acceptă standardul 802.11n, va fi afișat numai standardul <b>802.11b/g</b> .



Submeniu	Funcție
<b>Mod conectare</b>	Setați modul de conexiune care se va utiliza la conectarea proiectorului la calculator prin intermediul unei rețele locale fără fir. Dacă selectați <b>Rapid</b> , este creată automat o mică rețea de către proiector și computer. Se utilizează cu EasyMP Network Projection. Dacă opțiunea <b>Setare auto. SSID</b> este setată la <b>Pornit</b> , proiectorul devine un punct de acces ușor; dacă este setată la <b>Oprit</b> , rețeaua este creată în <u>modul Ad hoc</u> ». Dacă selectați <b>Avansat</b> , conexiunea este stabilită în <u>modul infrastructură</u> » prin punctul de acces instalat.
<b>Setare auto. SSID</b>	Dacă Mod conectare este setat la <b>Rapid</b> , când setați opțiunea la <b>Pornit</b> , puteți căuta mai rapid proiectorul din multitudinea de proiectoare. SSID este setat automat. Când vă conectați la mai multe proiectoare de la un calculator în Mod rapid, setați această opțiune la <b>Oprit</b> și setați același SSID în toate proiectoarele la care doriți să vă conectați.
<b>SSID</b>	Introduceți un SSID. Dacă ați primit o valoare SSID pentru sistemul LAN fără fir, valabilă și pentru proiector, introduceți valoarea SSID. Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte un octet. Setați SSID la necompletat sau ANY pentru a stabili o conexiune ANY.
<b>Căutare punct de acces</b>	Când Mod conectare este setat la <b>Avansat</b> , puteți căuta după puncte de acces apropiate și setați ca SSID-ul să fie conectat de la acele puncte de acces. În funcție de setările punctului de acces, este posibil ca acestea să nu apară în listă. Trebuie să setați securitatea în mod separat. ☛ "Ecranul Căutare punct de acces" p.156
<b>Canal</b>	Puteți selecta canalele utilizate pentru conectare în modul Rapid. Dacă apar interferențe de la alte semnale, folosiți un alt canal.
<b>Afișaj SSID</b>	Pentru a nu permite afișarea SSID-ului pe ecranul „Stare de veghe LAN”, setați această opțiune la <b>Oprit</b> .

Submeniu	Funcție
<b>DHCP</b>	Puteți opta pentru a utiliza sau nu ( <b>Pornit/Oprit</b> ) protocolul <u>DHCP</u> ». Dacă selectați opțiunea <b>Pornit</b> , nu veți mai putea defini nicio adresă.
<b>Adresă IP</b>	Puteți introduce <u>adresa IP</u> » atribuită 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, 192.0.2.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Mască subrețea</b>	Puteți introduce valoarea opțiunii <u>Mască subrețea</u> » pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
<b>Adresă Gateway</b>	Puteți introduce adresa IP a gateway-ului pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele <u>Adrese Gateway</u> ». 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Afișare adresă IP</b>	Pentru a nu permite afișarea adresei IP în ecranul „Stare de veghe LAN”, setați această opțiune la <b>Oprit</b> .
<b>Cod regiune</b>	Acesta este un șir specific a modulului LAN wireless.

Ecranul Căutare punct de acces

Punctele de acces detectate sunt afișate într-o listă.



Submeniu	Funcție
<b>Actualizare</b>	Caută punctul de acces din nou.
	Indică un punct de acces deja setat.
	Indică punctele de acces la care este setată securitatea. Dacă selectați un punct de acces în care nu s-a setat securitatea, se afișează meniul Rețea locală fără fir. Dacă selectați un punct de acces în care s-a setat securitatea, se afișează meniul Securitate. Selectați un tip de securitate în funcție de setările de securitate pentru punctul de acces.

## Meniul Securitate

Când este instalată unitatea de rețea fără fir, se recomandă insistent efectuarea setărilor de securitate.



Submeniu	Funcție
Securitate	<p>Puteți selecta un tip de securitate.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Când este selectat Rapid                     <p><b>Open:</b> Securitatea nu este setată.  <b>WPA2-PSK(AES)</b> (numai când <b>Setare auto. SSID</b> este setată la <b>Pornit</b>): Comunicarea se execută utilizând securitatea prin WPA2. Folosește metoda AES pentru criptare. Când se stabilește conexiunea de la un computer la proiector, introduceți valoarea setată în fraza de acces.</p> </li> <li>Când este selectat Avansat                     <p><b>Open:</b> Securitatea nu este setată.  <b>WPA2-PSK(AES):</b> Face conexiunea în modul WPA personal. Metoda de criptare este selectată automat în funcție de setările punctului de acces. Setăți o frază de acces ce este aceeași pentru punctul de acces.  <b>WPA/WPA2-EAP:</b> Face conexiunea în modul WPA întreprindere. Metoda de criptare este selectată automat în funcție de setările punctului de acces. Selectați acest element când utilizați LEAP.</p> </li> </ul>



Nu puteți seta WEP ca metodă de criptare pentru acest proiector.

Când este selectat WPA/WPA2-PSK



Când este selectat WPA/WPA2-EAP



Submeniu	Funcție
Frază de acces	<p>Introduceți fraza de acces. Puteți introduce cel puțin 8 și cel mult 63 de caractere alfanumerice de un octet. Când se introduce fraza de acces și se apasă pe butonul [↵], valoarea este setată și afișată ca un asterisc (*).</p> <p>Când se utilizează împreună cu EasyMP Network Projection, nu trebuie să introduceți fraza de acces în computer dacă aceasta este fraza de acces (implicită) inițială.</p> <p>Din motive de securitate se recomandă să schimbați periodic fraza de acces. Dacă se inițializează setările de rețea, opțiunea revine la fraza de acces inițială.</p> <p>☛ "Meniul Reset" <a href="#">p.164</a></p> <p>Puteți introduce cel mult 32 de caractere în meniul Configurare. Când introduceți mai mult de 32 de caractere, utilizați browserul Web pentru a introduce textul.</p> <p>☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" <a href="#">p.122</a></p> <p>În modul Rapid, fraza de acces inițială este setată deja.</p>

Submeniu	Funcție
Setări EAP	<p>Setați protocolul pentru autentificare.</p> <p><b>PEAP:</b> Protocol de autentificare utilizat frecvent în Windows Server.</p> <p><b>PEAP-TLS:</b> Protocol de autentificare utilizat în Windows Server. Setați opțiunea folosind certificatul de client.</p> <p><b>EAP-TLS:</b> Protocol de autentificare utilizat frecvent pentru a utiliza un certificat de client.</p> <p><b>EAP-Fast, LEAP:</b> Selectați această opțiune când sunt utilizate aceste protocoale de autentificare.</p>

Submeniu	Funcție
<b>Nume utilizator</b>	<p>Introduceți un nume de utilizator de utilizat pentru autentificare. Puteți introduce maximum 64 de caractere alfanumerice de un octet (nu puteți utiliza spații).</p> <p>Dacă selectați PEAP-TLS sau EAP-TLS, este afișat numele de utilizator obținut automat de la certificatul de client. Puteți schimba numele de utilizator, dacă serverul de autentificare solicită un alt nume de utilizator.</p> <p>Puteți introduce cel mult 32 de caractere în meniul Configurare. Când introduceți mai mult de 32 de caractere, utilizați browserul Web pentru a introduce textul.</p> <p>☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" <a href="#">p.122</a></p> <p>Dacă trebuie să introduceți și un nume de domeniu, adăugați numele domeniului înainte de numele utilizatorului separat prin bară oblică inversă.</p>
<b>Parolă</b>	<p>Introduceți o parolă de utilizat pentru autentificare. Puteți introduce maximum 64 de caractere alfanumerice a câte un octet. Când se introduce parola și se selectează <b>Terminare</b>, valoarea este setată și afișată ca un asterisc (*).</p> <p>Puteți introduce cel mult 32 de caractere în meniul Configurare. Când introduceți mai mult de 32 de caractere, utilizați browserul Web pentru a introduce textul.</p> <p>☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" <a href="#">p.122</a></p>
<b>Certificat client</b>	<p>Afișează informațiile <b>Emis către</b>, <b>Emis de</b> și <b>Perioadă de valabilitate</b> setate în certificatul client stocat. Dacă este necompletat, certificatul nu este setat.</p>
<b>Verificare certificat server</b>	<p>Setați la <b>Pornit</b> pentru a executa verificarea pentru certificatul aparținând serverului de autentificare. Pentru a verifica un certificat de server, trebuie să setați opțiunea Certificat CA.</p> <p>☛ "Configurarea certificatelor" <a href="#">p.125</a></p>
<b>Certificat CA</b>	<p>Afișează informațiile <b>Emis către</b>, <b>Emis de</b> și <b>Perioadă de valabilitate</b> setate în certificatul CA stocat. Dacă este necompletat, certificatul nu este setat.</p>

Submeniu	Funcție
<b>Configurare nume server Radius</b>	Setați la <b>Pornit</b> pentru a executa autentificarea numelui de server în timpul verificării certificatului de server. Prin specificarea numelui de server, puteți reduce riscul de conectare la un server de autentificare nevalid.
<b>Nume server Radius</b>	<p>Specificați numele serverului de autentificare.</p> <p>Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte un octet.</p>
<b>Verif. dată de exp. cert. server</b>	Setați la <b>Pornit</b> pentru a executa verificarea perioadei de valabilitate a certificatului în timpul verificării certificatului de server.

## Meniul LAN prin cablu



Submeniu	Funcție
<b>DHCP</b>	<p>Puteți opta pentru a utiliza sau nu (<b>Pornit/Oprit</b>) protocolul <b>DHCP</b>.</p> <p>Dacă selectați opțiunea <b>Pornit</b>, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p>



Submeniu	Funcție
<b>Adresă IP</b>	Puteți introduce <u>adresa IP</u> atribuită 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, 192.0.2.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Mască subrețea</b>	Puteți introduce valoarea opțiunii <u>Mască subrețea</u> pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
<b>Adresă Gateway</b>	Puteți introduce adresa IP a gateway-ului pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele <u>Adrese Gateway</u> . 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Afișare adresă IP</b>	Pentru a nu permite afișarea adresei IP în ecranul „Stare de veghe LAN”, setați această opțiune la <b>Oprit</b> .

## Meniul Setare administrator



Submeniu	Funcție
<b>Parolă administrator</b>	Introduceți parola pentru meniul Setare administrator pentru setările de rețea. Puteți introduce maximum 16 de caractere alfanumerice a câte un octet. Dacă parola de administrator nu este setată, faceți clic pe <b>OK</b> cu o casetă de parolă goală. Opțiunea Parolă administrator este utilizată și pentru opțiunea Setări tablă albă. ☛ "Meniul Principal" <a href="#">p.149</a>
<b>Nume gazdă rețea</b>	Introduceți numele de gazdă al proiecteurului. Puteți introduce maximum 15 de caractere alfanumerice a câte un octet.
<b>Parolă PJLink</b>	Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiecteurului cu ajutorul unui software compatibil cu PJLink. Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte un octet. ☛ "Despre PJLink" <a href="#">p.129</a>



Submeniu	Funcție
<b>Parolă control web</b>	Introduceți o parolă pentru a o utiliza la efectuarea setărilor și la controlul proiectorului cu ajutorul funcției „Control web”. Puteți introduce maximum 8 de caractere alfanumerice a câte un octet. Control web este o funcție a calculatorului care vă permite să configurați și să controlați proiectorul cu ajutorul browser-ului web de pe un calculator conectat la o rețea. ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" <a href="#">p.122</a>
<b>Parolă Monitor</b>	Setați o parolă pentru a utiliza EasyMP Monitor. Puteți introduce maximum 16 de caractere alfanumerice a câte un octet.
<b>HTTP securizat</b>	Pentru a întări securitatea, comunicarea dintre proiector și computer în opțiunea Control Web este criptată. Când setați securitatea cu opțiunea Control Web, se recomandă setarea la <b>Pornit</b> .
<b>Notificare poștă</b>	Face salt la meniul de setare Notificare poștă. ☛ "Meniul Notificare poștă" <a href="#">p.161</a>
<b>Certificat de management</b>	Face salt la meniul de setări Certificat de management. ☛ "Meniul Certificat de management" <a href="#">p.163</a>
<b>SNMP</b>	Merge la meniul de setări SNMP. ☛ "Meniul SNMP" <a href="#">p.164</a>
<b>Gateway prioritar</b>	Pentru gateway-ul prioritar, selectați opțiunea <b>Prin cablu</b> sau <b>Fără fir</b> .
<b>AMX Device Discovery</b>	Când doriți să permiteți detectarea proiectorului prin <u>AMX Device Discovery</u> ➤, setați opțiunea la <b>Pornit</b> . Setați această opțiune pe <b>Oprit</b> dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat printr-un controler de la AMX sau AMX Device Discovery.

Submeniu	Funcție
<b>Crestron RoomView</b>	Setați această opțiune la <b>Pornit</b> numai când monitorizați sau controlați proiectorul din rețea utilizând Crestron RoomView®. În caz contrar, setați această opțiune la <b>Oprit</b> . ☛ "Despre Crestron RoomView®" <a href="#">p.129</a> Modificările de setări ale proiectorului intră în vigoare după repornire. Când această opțiune este setată la <b>Pornit</b> , următoarele funcții nu sunt disponibile. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Control Web</li> <li>• Message Broadcasting (insertul EasyMP Monitor)</li> </ul>
<b>Bonjour</b>	Setați la <b>Pornit</b> când vă conectați la rețea utilizând Bonjour. Consultați site-ul Web Apple pentru informații suplimentare despre serviciul Bonjour. <a href="http://www.apple.com/">http://www.apple.com/</a>
<b>EPSON Message Broadcasting</b>	Puteți comuta funcția EPSON Message Broadcasting pentru activare sau dezactivare. Puteți descărca Message Broadcasting și Ghidul de funcționare de pe următoarea pagină Web. <a href="http://www.epson.com">http://www.epson.com</a>

## Meniul Notificare poștă

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

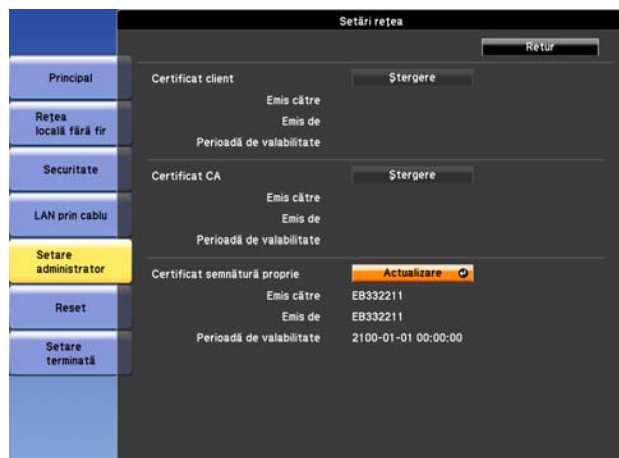
☛ "Mail de notificare cu privire la o eroare de citire" [p.126](#)



Submeniu	Funcție
<b>Notificare poștă</b>	Setați la <b>Pornit</b> pentru a trimite un e-mail la adresele prestabilite când apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul.
<b>Server SMTP</b>	Puteți introduce <u>adresa IP</u> pentru serverul SMTP al proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, 192.0.2.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Număr port</b>	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65.535.

Submeniu	Funcție
<b>Adresă e-mail 1/ Adresă e-mail 2/ Adresă e-mail 3</b>	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 64 de caractere alfanumerice a câte un octet. Puteți introduce cel mult 32 de caractere în meniul Configurare. Când introduceți mai mult de 32 de caractere, utilizați browserul Web pentru a introduce textul. ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" <a href="#">p.122</a> Adresa pentru destinația 1 este adresa expeditorului de notificare prin poștă.
<b>Setare eveniment notificare</b>	Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți notificat prin e-mail. Atunci când problema sau avertismentul selectat apare în cazul proiectorului, se trimite un e-mail la <b>Adresă e-mail</b> specificată, care vă anunță despre apariția unei probleme sau a unui avertisment. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.

## Meniul Certificat de management



Submeniu	Funcție
<b>Certificat client</b>	Afișează informațiile <b>Emis către</b> , <b>Emis de</b> și <b>Perioadă de valabilitate</b> setate în certificatul client stocat. Dacă este necompletat, certificatul nu este setat. Trebuie să setați Certificat client când este selectat <b>WPA/WPA2-EAP</b> în <b>Securitate</b> și este selectat <b>PEAP-TLS</b> sau <b>EAP-TLS</b> în <b>Setări EAP</b> . Selectați <b>Ștergere</b> pentru a șterge certificatul stocat.
<b>Certificat CA</b>	Afișează informațiile <b>Emis către</b> , <b>Emis de</b> și <b>Perioadă de valabilitate</b> setate în certificatul CA stocat. Dacă este necompletat, certificatul nu este setat. Trebuie să setați Certificat CA când este selectat <b>WPA/WPA2-EAP</b> în <b>Securitate</b> , când este verificat certificatul aparținând serverului de autentificare. Selectați <b>Ștergere</b> pentru a șterge certificatul stocat.

Submeniu	Funcție
<b>Certificat semnătură proprie</b>	(Acest element poate fi setat numai când opțiunea <b>HTTP securizat</b> este setată la <b>Pornit</b> .) Se afișează informațiile <b>Emis către</b> , <b>Emis de</b> și <b>Perioadă de valabilitate</b> de pe certificatul gestionat de funcția de server din proiector. Aceste informații nu sunt afișate dacă opțiunea Certificat server web este setată. Selectați <b>Actualizare</b> pentru a actualiza certificatul cu semnătură automată.
<b>Certificat server web</b>	(Acest element poate fi setat numai când opțiunea <b>HTTP securizat</b> este setată la <b>Pornit</b> .) Se afișează informațiile <b>Emis către</b> , <b>Emis de</b> și <b>Perioadă de valabilitate</b> de pe certificatul setat în proiector. Aceste informații nu sunt afișate când opțiunea Certificat semnătură proprie este setată. Selectați <b>Ștergere</b> pentru a șterge certificatul stocat.



- Control web este folosit pentru a seta certificate.
  - "Configurarea certificatelor" [p.125](#)
- De asemenea, puteți instala certificate digitale pe proiector de pe un dispozitiv de stocare USB. Totuși, dacă instalați un certificat de pe un dispozitiv de stocare USB și din rețea, este posibil ca acesta să nu se instaleze corect.

## Meniul SNMP



Submeniu	Funcție
<b>SNMP</b>	Setați la <b>Pornit</b> pentru a monitoriza proiectorul utilizând funcția <b>SNMP</b> . Pentru a monitoriza proiectorul, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea. Valoarea implicită este <b>Oprit</b> .
<b>Trap IP Adresă 1/ Trap IP Adresă 2</b>	Puteți să înregistrați cel mult două adrese IP pentru destinația de notificare a înălțurii 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, 192.0.2.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Nume comunit.</b>	Setați numele comunității SNMP. Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte un octet.

## Meniul Reset

Resetare a tuturor parametrilor de rețea.

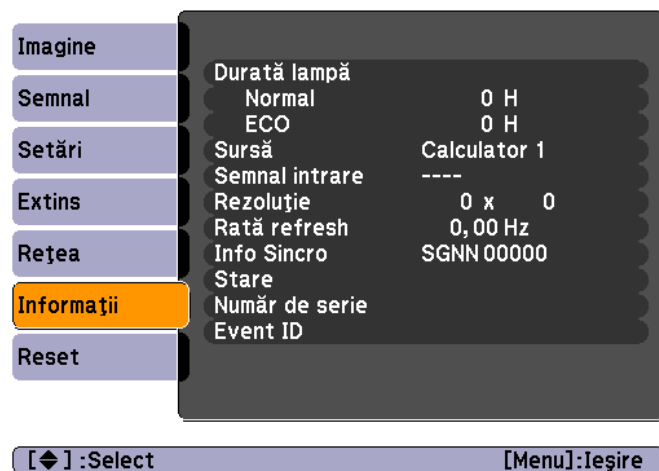


Submeniu	Funcție
<b>Resetare parametrilor de rețea.</b>	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați <b>Da</b> . Când reinițializați setările de rețea, setările de meniu Frază de acces, Parolă administrator și Certificat de management revin la valorile implicite și certificatele sunt șterse. După ce reinițializați toate setările, apare meniul Principal.

## 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.47](#)



Submeniu	Funcție
<b>Stare</b>	Această informație se referă la erorile care s-au produs în proiector. Ar putea fi utile în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
<b>Număr de serie</b>	Afișează numărul de serie al proiectorului.
<b>Event ID</b>	Afișează jurnalul de erori ale aplicației. ☞ "Despre Event ID" <a href="#">p.189</a>

\* 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
<b>Durată lampă</b>	Puteți afișa numărul total de ore de funcționare a lămpii*. Când timpul de alarmare a lămpii a fost atins, caracterele vor fi afișate cu culoare galbenă.
<b>Sursă</b>	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
<b>Semnal intrare</b>	Puteți afișa conținutul <b>Semnal intrare</b> setat în meniul <b>Semnal</b> în funcție de sursă.
<b>Rezoluție</b>	Puteți afișa rezoluția.
<b>Semnal video</b>	Puteți afișa setările funcției <b>Semnal video</b> din meniul <b>Semnal</b> .
<b>Rată refresh</b>	Puteți afișa <u>frecvența de reîmprospătare</u> ».
<b>Info Sincro</b>	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Ar putea fi utile în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.

## Meniul Reset



[Esc] / [←] : Retur [↕] : Select [Menu] : Ieșire

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



# Depanarea

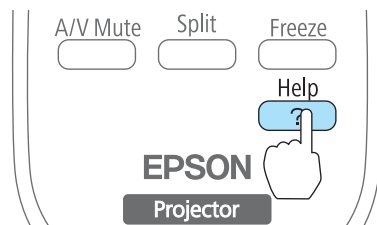
În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și ce să faceți în cazul în care aveți o problemă.

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

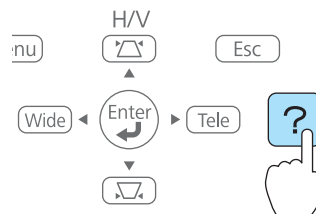
## 1 Apăsați pe butonul [Help].

Se afișează ecranul Ajutor.

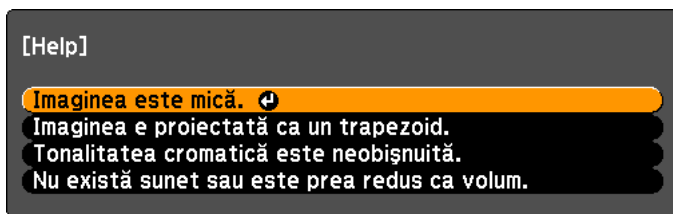
### Utilizarea Telecomenzii



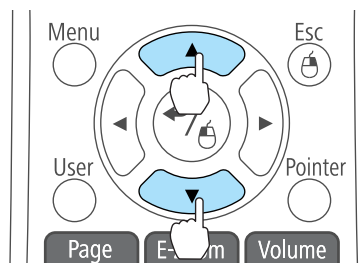
### Folosind panoul de control



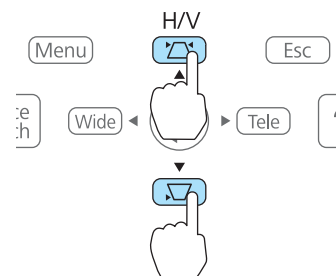
## 2 Selectați o opțiune din meniu.



### Utilizarea Telecomenzii

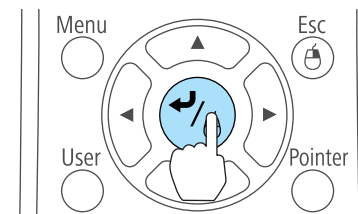


### Folosind panoul de control

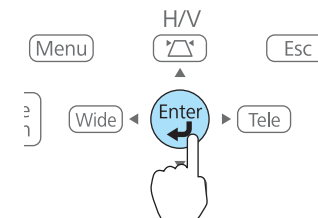


## 3 Confirmați selecția.

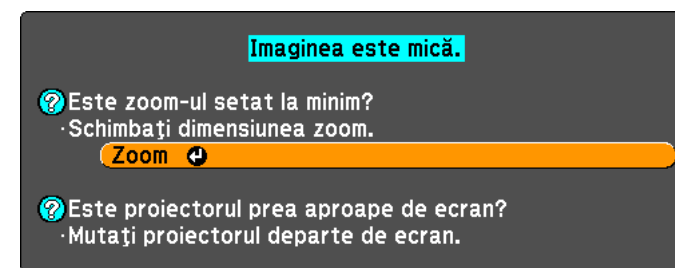
### Utilizarea Telecomenzii



### Folosind panoul de control



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



[Esc] : Retur [Right Arrow] : Enter

[Help] : Ieșire



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

☞ "Rezolvarea problemelor" [p.169](#)



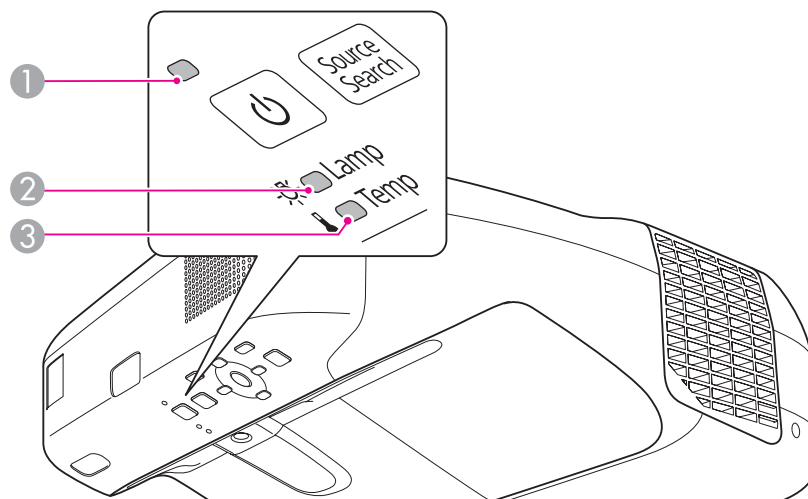
Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea indicatoarelor".

Consultați secțiunea următoare dacă indicatoarele nu afișează în mod clar problema.

☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.173](#)





## 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 tabelul de mai jos pentru informații privind starea indicatorilor și rezolvarea problemelor.







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 [U] rămâne aprins pentru o scurtă perioadă de timp, dar acesta nu este un defect.

■ : Aprins ■ : Intermitent □ : Stins □ : Diferă în funcție de starea proiecteurului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Eroare internă	<p>Opriți utilizarea proiecteurului, 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>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>
     	Eroare ventilator Eroare de senzor	<p>Opriți utilizarea proiecteurului, 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>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>
     	Eroare temp înaltă (supraîncălzirea)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După aproximativ cinci minute, proiectorul va trece în modul standby; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asigurați-vă că filtrul și gura de evacuare a aerului nu sunt blocate și că proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <ul style="list-style-type: none"> <li>☛ "Curățarea filtrului de aer" <a href="#">p.193</a></li> <li>☛ "Înlocuirea filtrului de aer" <a href="#">p.198</a></li> </ul> </li> </ul> <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiecteurului, 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>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>
		<p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul <b>Mod altitudine mare</b> opțiunea <b>Pornit</b>.</p> <p>☛ "Meniul Extins" <a href="#">p.145</a></p>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	<p>Eroare lampă</p> <p>Eșec lampă</p>	<p>Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scoateți lampa și verificați dacă este spartă.   "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.194</a></li> <li>Curățați filtrul de aer.   "Curățarea filtrului de aer" <a href="#">p.193</a></li> </ul> <p><b>Dacă lampa nu este spartă:</b> Reintroduceți lampa și porniți proiectorul.</p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> Înlocuiți lampa cu una nouă și porniți proiectorul.</p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> 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.   <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p><b>Dacă lampa este crăpată:</b> 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.)   <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul <b>Mod altitudine mare</b> opțiunea <b>Pornit</b>.   "Meniul Extins" <a href="#">p.145</a></p>
     	<p>Eroare iris automat</p> <p>Eroare alim</p>	<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.   <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>
     	<p>Avertism temp înaltă</p>	<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"> <li>Asigurați-vă că filtrul și gura de evacuare a aerului nu sunt blocate și că proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit.   "Curățarea filtrului de aer" <a href="#">p.193</a>   "Înlocuirea filtrului de aer" <a href="#">p.198</a></li> </ul>
     	<p>Înlocuiți lampa</p>	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă.   "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.194</a></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>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Eroare de detecție a obstacolelor	<p>Se aude un sunet de avertizare și se afișează mesajul "Din motive de siguranță, îndepărtați orice obstacole care obturează obiectivul." Proiectorul se va opri automat dacă nu se execută nicio operație.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Îndepărtați obstacolele din jurul ferestrei de proiecție.</li> <li>• Dacă nu există niciun obstacol, curățați senzorul de obstacole.</li> </ul> <p>☞ "Curățarea senzorului de obstacole" <a href="#">p.192</a></p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> opriți utilizarea proiecteurului, 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>☞ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>














- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea următoare.  
☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.173](#)
- Dacă indicatoarele sunt într-o stare care nu este afișată în acest tabel, opriți utilizarea proiecteurului, 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

• <b>Imaginile nu apar</b> Proiectarea nu începe, zona de proiecție este complet neagră	 <a href="#">p.174</a>
• <b>Imaginile animate nu sunt afișate</b> Imaginile animate proiectate de pe un calculator sunt negre și imaginile nu sunt proiectate	 <a href="#">p.175</a>
• <b>Proiecția se oprește automat</b>	 <a href="#">p.175</a>
• <b>Se afișează mesajul "Nu e acceptat."</b>	 <a href="#">p.175</a>
• <b>Se afișează mesajul "Fără semnal."</b>	 <a href="#">p.175</a>
• <b>Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate</b>	 <a href="#">p.176</a>
• <b>În imagini apar interferențe sau distorsiuni</b>	 <a href="#">p.177</a>
• <b>Cursorul mouse-ului este afișat cu intermitență (numai când se proiectează USB Display)</b>	 <a href="#">p.177</a>
• <b>Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul de imagine nu este potrivit sau imaginea a fost inversată</b> Se afișează numai o porțiune din imagine sau raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect	 <a href="#">p.178</a>
• <b>Culorile din imagine nu sunt corecte</b> Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt mate	 <a href="#">p.179</a>
• <b>Imaginile sunt închise</b>	 <a href="#">p.179</a>







### Probleme la pornirea proiecției



• <b>Proiectorul nu pornește</b>	 <a href="#">p.180</a>
----------------------------------	---

### Probleme la funcția interactivă

• <b>Nu se poate utiliza funcția de desenare a proiectorului</b>	 <a href="#">p.180</a>
• <b>Nu poate opera ca mouse și nu se poate desena prin conectarea la un calculator</b>	 <a href="#">p.181</a>
• <b>Este afișat mesajul "A survenit o eroare în Easy Interactive Function."</b>	 <a href="#">p.181</a>
• <b>Mouse-ul computerului nu funcționează corect</b>	 <a href="#">p.181</a>
• <b>Dispozitivul Easy Interactive Pen nu funcționează</b>	 <a href="#">p.182</a>
• <b>Timpul de răspuns al dispozitivului Easy Interactive Pen este lent</b>	 <a href="#">p.182</a>
• <b>Punctul nu se deplasează în poziția următoare</b>	 <a href="#">p.183</a>
• <b>Punctul se deplasează automat</b>	 <a href="#">p.183</a>
• <b>Nu se pot efectua operații în timpul capturării, imprimării sau salvării</b>	 <a href="#">p.183</a>
• <b>Nu se poate lipi în mod corect captura ecranului proiectat</b>	 <a href="#">p.183</a>
• <b>Nu se poate imprima în condiții normale</b>	 <a href="#">p.184</a>
• <b>Nu se poate scana în condiții normale</b>	 <a href="#">p.184</a>
• <b>Ora este desincronizată, setările pentru stocarea internă nu sunt reflectate corect</b>	 <a href="#">p.184</a>
• <b>Nu se poate schimba sursa</b>	 <a href="#">p.184</a>

### Alte probleme





• <b>Sunetul nu se aude sau este slab</b>	 <a href="#">p.185</a>
• <b>Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display)</b>	 <a href="#">p.185</a>
• <b>Telecomanda nu funcționează</b>	 <a href="#">p.186</a>
• <b>Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri</b>	 <a href="#">p.186</a>
• <b>Setarea de autentificare a LAN fără fir eșuează</b>	 <a href="#">p.186</a>
• <b>În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens</b>	 <a href="#">p.187</a>

• Se afișează mesajul "Bateria de alimentare a ceasului este descărcată".	 <a href="#">p.187</a>
• Numele fișierelor de imagine nu se afișează corect în PC Free	 <a href="#">p.187</a>

• Nu se pot modifica setările utilizând un browser Web	 <a href="#">p.188</a>
--	---

## Probleme cu imaginile

### Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsăat pe butonul [⏻]?	Apăsăți pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Toate indicatoarele sunt stinse?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Conectați corect cablul de alimentare al proiecteurului.  "De la instalare la proiecție" <a href="#">p.46</a> Verificați întrerupătorul pentru a vă asigura că aparatul este alimentat cu curent electric.
A/V Mute este activat?	Apăsăți pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute.  "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" <a href="#">p.105</a>
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate.  <b>Reset - Reset toate</b> <a href="#">p.166</a>
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.  <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.142</a>
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.
Este protejat prin drepturi de autor conținutul unei imagini în mișcare pe care încercați să o proiectați?	Este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imagini în mișcare protejate prin drepturi de autor, care sunt redade pe un computer. Pentru mai multe detalii, consultați ghidul utilizatorului furnizat împreună cu playerul.

**Proiecția se oprește automat**

Verificare	Rezolvare
Mod inactivare este Pornit?	Apăsați pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, modificați setarea la <b>Oprit</b> . ☛ Extins - Funcționare - Mod inactivare <a href="#">p.145</a>

**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 <a href="#">p.142</a>
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 calculator. ☛ "Standarde de ecran" <a href="#">p.205</a>

**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" <a href="#">p.46</a>

Verificare	Rezolvare
Este selectat portul corect?	Schimbați imaginea apăsând pe butonul [Source Search] de la telecomandă, de la panoul de control sau de la dispozitivul Control Pad. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" <a href="#">p.47</a>
Ați pornit calculatorul sau echipamentul video conectat?	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)	Dacă semnalele de imagine sunt transmise numai către monitorul LCD sau către monitorul auxiliar al calculatorului, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire pentru a fi transmis și către o destinație externă. 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. 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 proiectorul și calculatorul și apoi reporniți-le. ☛ "De la instalare la proiectie" <a href="#">p.46</a> ☛ Documentația calculatorului

### Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți butonul de focalizare pentru a ajusta focalizarea. ☛ "Corectarea focalizării" <a href="#">p.56</a>
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiectie? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiectie" <a href="#">p.203</a>
Valoarea de ajustare a Corecție Trapez este prea mare?	Micșorați unghiul de proiectie pentru a reduce valoarea folosită pentru Corecție Trapez. ☛ "Reglarea poziției verticale a imaginii (numai la modele prevăzute cu picioare)" <a href="#">p.55</a>
Parametrul <a href="#">Format imagine</a>  este setat corect?	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. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" <a href="#">p.60</a>
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.



## 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. ☛ <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.142</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" <a href="#">p.30</a>
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. ☛ "Standarde de ecran" <a href="#">p.205</a> ☛ Documentația calculatorului
Sunt setările <u>Sincro.</u> și <u>Urmărire</u> ajustate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [↶] 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. ☛ <b>Semnal - Urmărire, Sincro.</b> <a href="#">p.142</a>
Este funcția <b>Rezoluție</b> setată la orice altă opțiune decât <b>Auto</b> ? (Numai la proiecția pe un ecran divizat)	Este posibil ca imaginea să fie restrânsă dacă valoarea opțiunii <b>Rezoluție</b> din meniul Configurare nu coincide cu rezoluția imaginii proiectate. Dacă imaginea este restrânsă, setați opțiunea <b>Rezoluție</b> la <b>Auto</b> . ☛ <b>Semnal - Rezoluție</b> <a href="#">p.142</a>
Este selectată opțiunea <b>Transfer fereastră stratificată</b> ? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe <b>Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx</b> și apoi goliți caseta de selectare <b>Transfer fereastră stratificată</b> .


## Cursorul mouse-ului este afișat cu intermitență (numai când se proiectează USB Display)

Verificare	Rezolvare
Opțiunea <b>Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului.</b> este selectată?	Executați clic pe <b>Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx</b> și apoi selectați <b>Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului.</b> (Windows 2000 nu este disponibil.) Interfața Windows Aero devine indisponibilă dacă se selectează această opțiune în Windows Vista/7.


**Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată**

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. ☛ <b>Semnal - Rezoluție</b> <a href="#">p.142</a>
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)" <a href="#">p.107</a>
Este poziția de afișare a imaginii reglată corect?	(Numai când se proiectează intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer) Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [↶] de pe panoul de control pentru a regla poziția. Puteți regla și poziția din meniul Configurare. ☛ <b>Semnal - Poziție</b> <a href="#">p.142</a>
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Dacă se activează afișajul dual în fereastra <b>Proprietăți monitor</b> 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. ☛ "Standarde de ecran" <a href="#">p.205</a> ☛ Documentația calculatorului
Ați reglat poziția imaginii după ce ați efectuat Reglare zoom sau Corecție trapez?	Efectuați Mutare imagine pentru a regla poziția imaginii după ce ați efectuat Reglare zoom sau Corecție Trapez. ☛ "Reglarea poziției imaginii (Mutare imagine)" <a href="#">p.54</a>
Este modul de proiecție corect?	În funcție de modul de instalare a proiectorului, setați modul de proiecție la unul din următoarele: <b>Față, Față/Plafon, Spate sau Spate/Plafon</b> . ☛ <b>Extins - Proiecție</b> <a href="#">p.145</a> ☛ "Metode de Instalare" <a href="#">p.28</a>

## 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"> <li>• Când imaginea provine de la un dispozitiv conectat la portul Computer ☛ <b>Semnal - Semnal intrare</b> <a href="#">p.142</a></li> <li>• Când imaginea provine de la un dispozitiv conectat la portul Video ☛ <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.142</a></li> </ul>
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea <b>Strălucire</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Imagine - Strălucire</b> <a href="#">p.140</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" <a href="#">p.30</a>
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Ajustați setarea <b>Contrast</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Imagine - Contrast</b> <a href="#">p.140</a>
Ajustarea culorilor a fost ajustată la o valoare adecvată?	Ajustați setarea <b>Gamma</b> , <b>RGB</b> sau <b>RGBCMY</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Imagine - Avansat</b> <a href="#">p.140</a> ☛ "Ajustarea imaginii" <a href="#">p.57</a>
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Ajustați setările <b>Saturare culoare</b> și <b>Tentă</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Imagine - Saturare culoare, Tentă</b> <a href="#">p.140</a>

## Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Efectuați setările <b>Luminozitate</b> și <b>Consum energie</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Imagine - Strălucire</b> <a href="#">p.140</a> ☛ <b>Setări - Consum energie</b> <a href="#">p.144</a>
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Ajustați setarea <b>Contrast</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Imagine - Contrast</b> <a href="#">p.140</a>
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Înlocuiți lampa cu o lampă nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.194</a>

## Probleme la pornirea proiecției

### Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsăat pe butonul [⏻]?	Apăsăți pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Toate indicatoarele sunt stinse?	<p>Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Deconectați și reconectați cablul de alimentare.</p> <p>☛ "De la instalare la proiecție" <a href="#">p.46</a></p> <p>Verificați întrerupătorul pentru a vă asigura că aparatul este alimentat cu curent electric.</p>
Indicatoarele se activează și se dezactivează când se atinge cablul de alimentare?	<p>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.</p> <p>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>
Funcția <b>Blocare funcționare</b> din panoul de control este setată la <b>Blocare totală</b> ?	<p>Apăsăți pe butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați parametrul <b>Blocare funcționare</b>, selectați opțiunea <b>Oprit</b>.</p> <p>☛ <a href="#">Setări - Blocare funcționare p.144</a></p>
Receptorul la distanță este configurat corect?	<p>Selectați <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare.</p> <p>☛ <a href="#">Setări - Receptor dist. p.144</a></p>

## Probleme la funcția interactivă

### Nu se poate utiliza funcția de desenare a proiecteurului

Verificare	Rezolvare
Calibrarea creionului a fost corect efectuată?	<p>Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată dispozitivul Easy Interactive Pen, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului.</p> <p>De asemenea, calibrați din nou creionul dacă detectați vreo discrepanță la poziționare.</p> <p>☛ "Autocalibrare" <a href="#">p.65</a></p>
Este <b>Modul creion</b> setat la <b>Interactiv cu PC</b> ?	<p>Setați <b>Modul creion</b> la <b>Adnotare PC Free</b> din meniul Configurare.</p> <p>☛ <a href="#">Extins - Easy Interactive Function - Modul creion p.145</a></p>

### Nu poate opera ca mouse și nu se poate desena prin conectarea la un calculator

Verificare	Rezolvare
Opțiunea <b>Extins</b> este setată corect?	<p>Setați următoarele pentru a iniția funcția Interactiv cu PC.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setați <b>Extins - USB Type B</b> la <b>Easy Interactive Function</b> sau <b>USB Display/Easy Interactive Function</b> din meniul de configurare. Când se utilizează USB Display, setați <b>USB Display/Easy Interactive Function</b>.</li> <li>• Setați <b>Modul creion</b> la <b>Interactiv cu PC</b> din meniul Configurare.</li> </ul> <p>☛ <b>Extins - Easy Interactive Function</b> <a href="#">p.145</a></p>
Proiectorul nu este corect conectat la calculator.	Verificați conexiunile cablului USB. Este posibil să puteți rezolva problema prin deconectarea și reconectarea cablului USB.
Dacă utilizați un calculator portabil, când bateria devine slabă, este posibil ca portul USB să nu mai funcționeze și să nu mai puteți utiliza dispozitivele USB.	Conectați calculatorul la o sursă de alimentare.
Este <b>Mod operare creion</b> setat la <b>Creion</b> ?	<p>Setați <b>Mod operare creion</b> la <b>Mouse</b> din meniul Configurare pentru a efectua funcția Interactiv cu PC.</p> <p>☛ <b>Extins - Easy Interactive Function - Mod operare creion</b> <a href="#">p.145</a></p>

### Este afișat mesajul "A survenit o eroare în Easy Interactive Function."

Verificare	Rezolvare
A survenit o eroare la funcția interactivă.	<p>Contactați cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>

### Mouse-ul computerului nu funcționează corect

Verificare	Rezolvare
Este dispozitivul Easy Interactive Pen plasat pe ecranul de proiecție?	Îndepărtați dispozitivul Easy Interactive Pen de pe ecranul de proiecție sau dezactivați-l.

### Dispozitivul Easy Interactive Pen nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Există un obstacol pe traiectoria semnalului dintre dispozitivul Easy Interactive Pen și proiector.	Îndepărtați obstacolul. De asemenea, nu blocați traiectoria semnalului atunci când stați în fața ecranului de proiecție.
Semnalul afectează elemente precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.	Nu utilizați o telecomandă cu infraroșii sau un microfon cu infraroșii în aceeași cameră, deoarece este posibil ca dispozitivul Easy Interactive Pen să funcționeze în mod defectuos. Opriți dispozitivul care cauzează interferențe, precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.
Bateria este slabă.	Înlocuiți bateria.
Zona înconjurătoare este prea luminoasă.	Nu permiteți contactul ecranului proiectat sau al receptorului Easy Interactive Function al proiectorului cu o lumină puternică.
Calibrarea creionului a fost corect efectuată?	Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată dispozitivul Easy Interactive Pen, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului. De asemenea, calibrați din nou creionul dacă detectați vreo discrepanță la poziționare. ☛ "Autocalibrare" <a href="#">p.65</a>
Sunt utilizate mai multe proiectoare în aceeași încăpere?	Dacă se utilizează mai multe proiectoare în aceeași încăpere, operațiile dispozitivului Easy Interactive Pen pot deveni instabile, în funcție de mediu. Schimbați setarea <b>Distanță proiectoare</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Extins - Easy Interactive Function - Distanță proiectoare</b> <a href="#">p.145</a>

### Timpul de răspuns al dispozitivului Easy Interactive Pen este lent

Verificare	Rezolvare
Interfața Windows Aero este activată? (Numai Windows Vista/7)	Este posibil ca timpul de reacție pentru Easy Interactive Pen să fie mare când interfața Windows Aero este activată. Dezactivați funcția Windows Aero din calculator. Când se utilizează USB Display: Faceți clic pe <b>Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx</b> și selectați <b>Dezactivați Windows Aero și îmbunătățiți monitorizarea creionului interactiv.</b>

**Punctul nu se deplasează în poziția următoare**

Verificare	Rezolvare
Informațiile de la ecranul de proiecție nu sunt corect recepționate din alte cauze, precum o sursă de lumină care emite raze în infraroșu.	Mutați dispozitivul, de exemplu, sursa de lumină care emite raze în infraroșu, la distanță de proiector sau îndepărtați proiectorul de dispozitiv.
Este posibil ca informațiile de la ecranul de proiecție să nu fie corect recepționate dacă proiectorul este prea apropiat de ecran.	Reglați poziția proiectorului.

**Punctul se deplasează automat**

Verificare	Rezolvare
Dispozitivul Easy Interactive Pen este dezactivat din cauza unor condiții instabile în zona înconjurătoare, de exemplu, o sursă de lumină care emite raze în infraroșu.	Mutați proiectorul sau opriți dispozitivul care cauzează interferențe, precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.

**Nu se pot efectua operații în timpul capturării, imprimării sau salvării**

Verificare	Rezolvare
Ați comutat la operații folosind telecomanda sau dispozitivul Control Pad în timp ce efectuați operații folosind dispozitivul Easy Interactive Pen sau vice-versa?	Dacă începeți operațiile folosind dispozitivul Easy Interactive Pen, efectuați toate operațiile folosind Easy Interactive Pen. Dacă începeți operațiile folosind telecomanda sau dispozitivul Control Pad, efectuați toate operațiile folosind telecomanda sau dispozitivul Control Pad.

**Nu se poate lipi în mod corect captura ecranului proiectat**

Verificare	Rezolvare
Imaginea proiectată este protejată?	Conținutul protejat nu poate fi capturat.
Există o bordură neagră de-a lungul marginilor?	Dacă folosiți butoanele [Wide] sau [Tele] sau funcția Mutare imagine, este posibil să apară o bordură neagră de-a lungul marginilor imaginii.

**Nu se poate imprima în condiții normale**

Verificare	Rezolvare
Imprimanta este conectată corect?	Pentru conexiunile USB, verificați dacă portul USB-A al proiectorului este conectat la portul USB-A al dispozitivului Control Pad (pentru imprimante). Pentru conexiunile în rețea, consultați setarea curentă din ecranul Setări tablă albă. Apoi, efectuați <b>Testul de imprimare</b> pentru a verifica dacă imprimarea se poate realiza corect.
Sunt conectate două imprimante USB?	Conectați o singură imprimantă USB.
A survenit o eroare la imprimantă?	Trimiteți comenzi imprimantei pentru a șterge eroarea.

**Nu se poate scana în condiții normale**

Verificare	Rezolvare
Imprimanta este conectată corect?	Dacă imprimanta nu este conectată corect, funcția de scanare nu va funcționa. De asemenea, scanerile independente nu sunt acceptate.
A survenit o eroare la imprimantă?	Trimiteți comenzi imprimantei pentru a șterge eroarea. Dacă a avut loc o eroare la imprimantă, funcția de scanare a acesteia nu va funcționa.
Există hârtie încărcată în ADF când se efectuează scanarea de la acesta?	Când se scanează de la ADF, asigurați-vă că ați încărcat hârtie în prealabil.

**Ora este desincronizată, setările pentru stocarea internă nu sunt reflectate corect**

Verificare	Rezolvare
Ora este reglată corect?	Ora trebuie să fie setată pentru a reflecta corect setările pentru ceas și pentru stocarea internă în Modul tablă albă. ☛ "Programul de setare" <a href="#">p.133</a>

**Nu se poate schimba sursa**

Verificare	Rezolvare
Sunt efectuate funcțiile Deschidere, Scanare, Salvare sau Imprimare?	Procesarea poate dura mai mult timp. Nu puteți schimba sursa în timpul procesării. Dacă doriți să schimbați sursa, anulați operația care este în curs de procesare.



## Alte probleme

### Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Verificați atașarea fermă a cablului audio/video la proiector și la sursa audio.	Scoateți cablul din portul audio și apoi reconectați cablul.
Volumul proiectorului este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ <b>Setări - Volum</b> <a href="#">p.144</a> ☛ "Ajustarea volumului" <a href="#">p.57</a>
Volumul calculatorului sau al sursei de imagine este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.
A/V Mute este activat?	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)" <a href="#">p.105</a>
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 <b>Redare semnal audio de la proiector</b> ? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe <b>Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx</b> și apoi selectați <b>Redare semnal audio de la proiector</b> .
Intrarea audio este selectată corect?	Verificați <b>Intrare audio</b> din meniul de configurare. ☛ <b>Extins - Config.intrare audio</b> <a href="#">p.145</a>

### Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display)

Verificare	Rezolvare
Volumul de la calculator este setat la minimum, iar cel al proiectorului este setat la maximum?	Este posibil ca semnalul audio să fie distorsionat dacă volumul de la calculator este setat la minimum, iar cel al proiectorului este setat la maximum. Măriți volumul de la calculator și reduceți-l pe cel 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 în timpul utilizării telecomenzii. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" <a href="#">p.20</a>
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ 6 m. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" <a href="#">p.20</a>
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă. Sau setați receptorul la distanță la <b>Oprit din Receptor dist.</b> în meniul Configurare. ☛ <b>Setări - Receptor dist.</b> <a href="#">p.144</a>
Ați selectat setarea corectă pentru <b>Receptor dist.</b> ?	Selectați <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Setări - Receptor dist.</b> <a href="#">p.144</a>
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost introduse în direcție incorectă?	Introduceți noile baterii în direcția corectă. ☛ "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" <a href="#">p.19</a>

**Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri**

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru limbă.	Ajustați setarea Limbă din meniul Configurare. ☛ <b>Extins - Limbă</b> <a href="#">p.145</a>

**Setarea de autentificare a LAN fără fir eșuează**

Verificare	Rezolvare
Ora este reglată corect?	Dacă LAN fără fir este setat corect dar setarea de autentificare eșuează, este posibil ca ora să nu fie setată corect. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ☛ <b>Extins - Setările pentru oră/agendă</b> <a href="#">p.145</a>

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

Verificare	Rezolvare
Modul standby este setat la <b>St. veghe rețea</b> sau la <b>Așteptare A/V</b> ?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, setați <b>St. veghe rețea</b> sau <b>Așteptare A/V</b> la <b>Mod standby</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Extins - Mod standby</b> <a href="#">p.145</a>
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. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este funcția Notificare poștă setată corect în meniul Configurare?	Se trimite un e-mail de notificare a erorilor în conformitate cu setările <b>Poștă</b> din meniul Configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ☛ "Meniul Setare administrator" <a href="#">p.160</a>

Se afișează mesajul "Bateria de alimentare a ceasului este descărcată."

Verificare	Rezolvare
Sursa de alimentare internă care salvează setările ceasului este pe terminate.	Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>

Numele fișierelor de imagine nu se afișează corect în PC Free

Verificare	Rezolvare
Numele de fișier este prea lung?	Numele de fișier poate avea o lungime de până la opt caractere. Pentru numele de fișiere mai lungi, mijlocul numelui este omis pentru a scurta numele la opt caractere.

## Nu se pot modifica setările utilizând un browser Web

Verificare	Rezolvare
ID-ul de utilizator și parola sunt corecte?	Introduceți „EPSONWEB” ca ID de utilizator. Această valoare nu se poate modifica. Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea parolei este dezactivată. Introduceți parola setată în Parolă control web. Parola implicită este „admin”.

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.
0891	Imposibil de găsit un punct de acces cu același SSID.	Setați calculatorul, punctul de acces și proiectorul la același număr de identificare SSID.
0892	Tipul de autentificare WPA/WPA2 nu se potrivește.	Verificați ca setările de securitate pentru rețeaua LAN fără fir să fie corecte. ☛ "Meniul Securitate" <a href="#">p.157</a>
0893	Tipul de criptare WEP/TKIP/AES nu se potrivește.	
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. ☛ "Meniul Rețea" <a href="#">p.152</a>
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. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>

Event ID	Cauză	Rezolvare
089A	Tip autentificare EAP nu este aceeași.	<p>Verificați ca setările de securitate pentru rețeaua LAN fără fir să fie corecte. Verificați, de asemenea, dacă este instalat corect certificatul.</p> <p>☛ "Meniul Securitate " <a href="#">p.157</a></p>
089B	Autentificarea serverului EAP a eșuat.	
089C	Autentificarea clientului EAP a eșuat.	
089D	Schimbul de chei a eșuat.	
0B01	Stocarea încorporată nu poate fi detectată corect.	<p>Efectuați funcția <b>Se șterg toate datele interne</b>. Când stocarea internă este ștersă în mod corect, conectați cablul de alimentare pentru proiector și porniți proiectorul. Dacă datele nu sunt șterse corect, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>
0BFF	A survenit o eroare la funcția Tablă albă.	Reporniți proiectorul.



# 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. În caz contrar, acesta poate provoca un șoc electric.

## Curățarea suprafeței proiectorului

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

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

### Atenție

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

## Curățarea geamului de proiecție

Folosiți o lavetă specială pentru curățarea sticlei pentru a șterge ușor geamul de proiecție.



### Avertisment

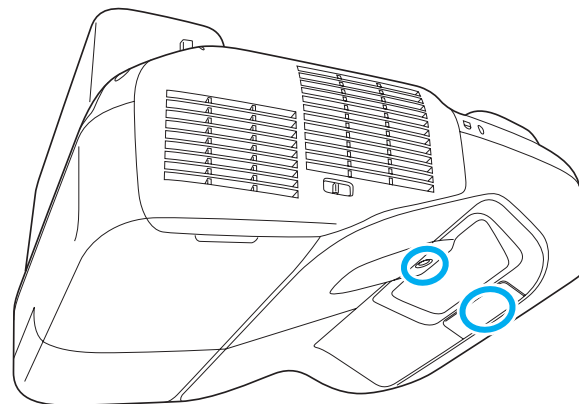
Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea mizeriei și a prafului de pe obiectiv. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii din interiorul proiectorului.

### Atenție

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

## Curățarea senzorului de obstacole

Curățați senzorul de obstacole când se afișează mesajul "Îndepărtați orice obstacole care interferează cu zona pe care se face proiecția.", însoțit de un sunet de avertizare. Folosiți o lavetă pentru curățarea ochelarilor disponibilă în comerț pentru a șterge ușor senzorul de obstacole.



### Avertisment

Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea mizeriei și a prafului de pe senzorul de obstacole. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii din interiorul proiectorului.



## Atenție

Nu frecați senzorul de obstacole cu materiale aspre și nu supuneți senzorul la șocuri.

Deteriorarea suprafeței senzorului poate provoca defecțiuni.



- 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.198](#)
- 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.

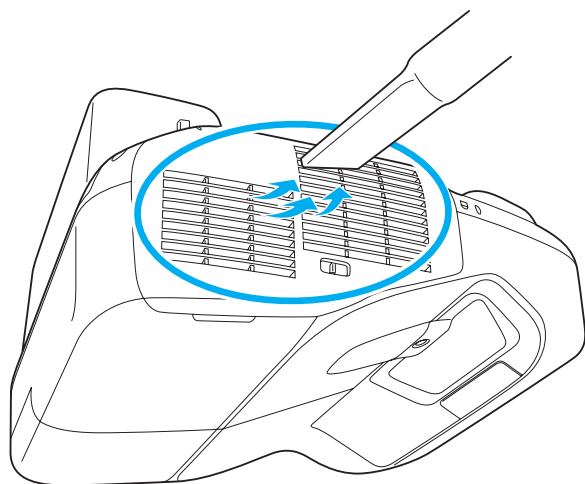
## Curățarea filtrului de aer

Curățați filtrul de aer și gura de ventilare când acest mesaj este afișat.

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

## Atenție

- Praful colectat în filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului, producându-se defecțiuni sau deteriorarea timpurie a componentelor optice. Curățați filtrul de aer imediat ce acest mesaj este afișat.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.



În această secțiune se explică modul de înlocuire a lămpii și a filtrului de aer.

## Înlocuirea lămpii

### Perioada de înlocuire a lămpii

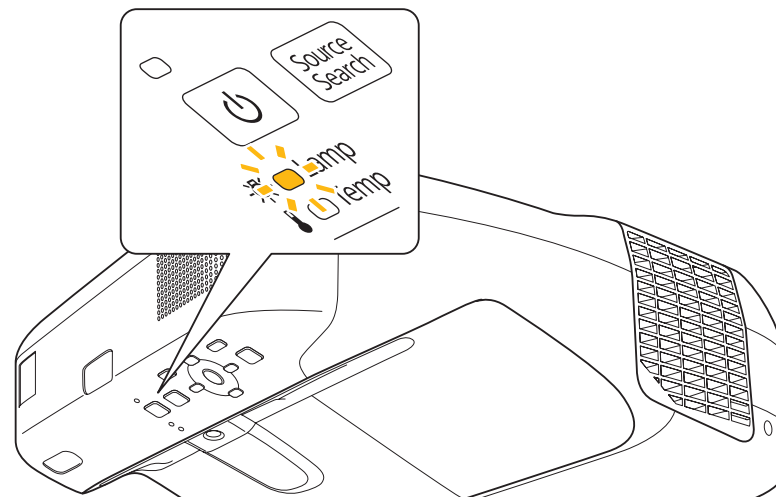
Lampa trebuie înlocuită când:

- Se va afișa următorul mesaj.  
"Trebuie să înlocuiți lampa. Pentru cumpărare, vă rugăm să contactați distribuitorul proiectorului Epson sau să vizitați [www.epson.com](http://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 utilizați **Consum energie** în mod continuu la opțiunea **Normal**: Circa 3.400 de ore

Când utilizați **Consum energie** în mod continuu la opțiunea **ECO**: Circa 4.900 ore

☛ **Setări** - **Consum energie** p.144

- Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran este afișat 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 individuale ale lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea, se poate închide la culoare sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să fie afișat 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 un perete sau pe tavan.



## Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai funcționează, este posibil ca lampa să fie spartă. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe plafon sau pe perete, presupuneți că lampa este crăpată și stați în lateral față de capacul lămpii, nu sub acesta. De asemenea, scoateți cu atenție capacul lămpii. Fiți precaut când scoateți capacul lămpii, deoarece pot cădea cioburi de sticlă și acestea pot provoca un accident. Dacă vă pătrund cioburi de sticlă în ochi sau gură, contactați imediat medicul local.
- 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.

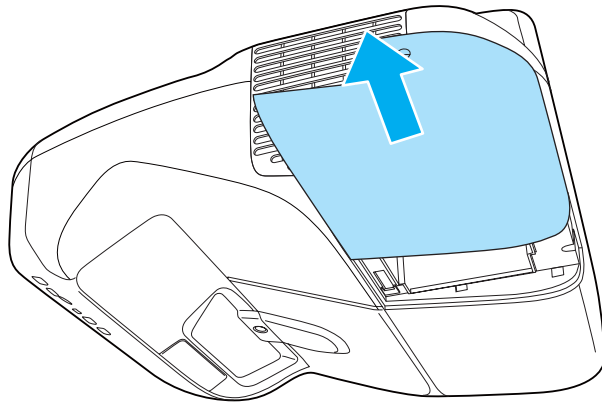
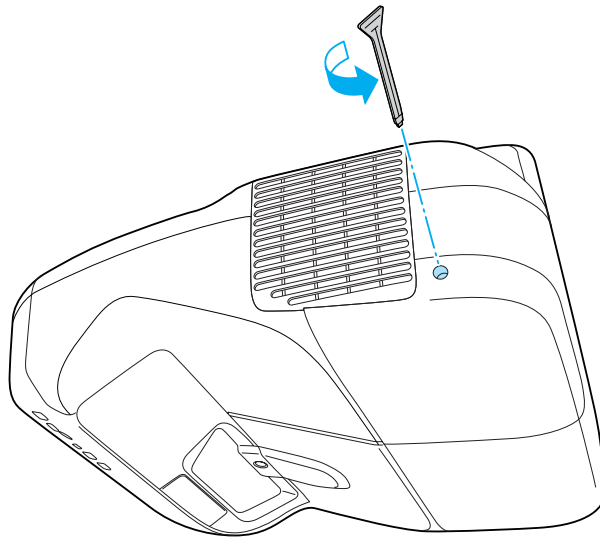
**1**

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

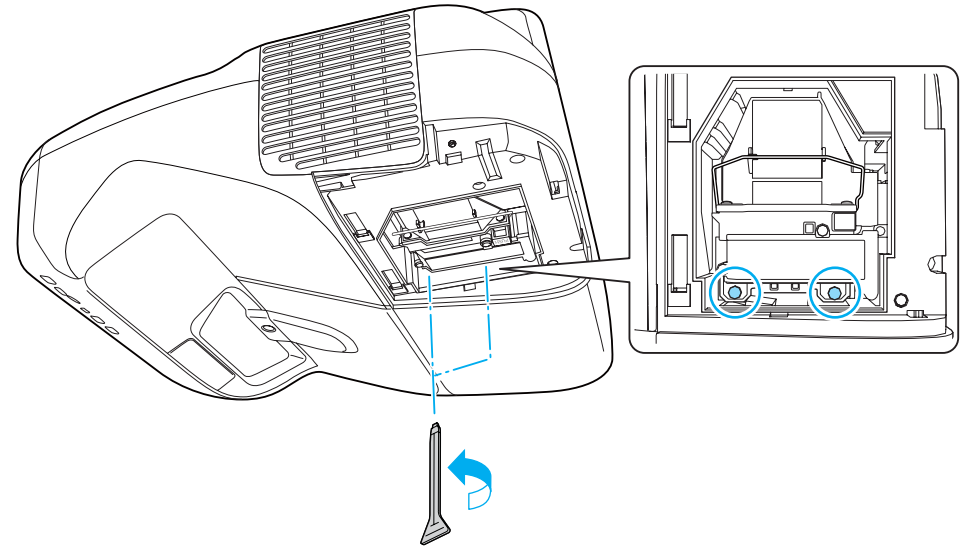
**2**

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 noua unitate de lampă sau cu o șurubelniță cu cap în cruce. Apoi împingeți capacul lămpii înainte și ridicați-l pentru a-l scoate.

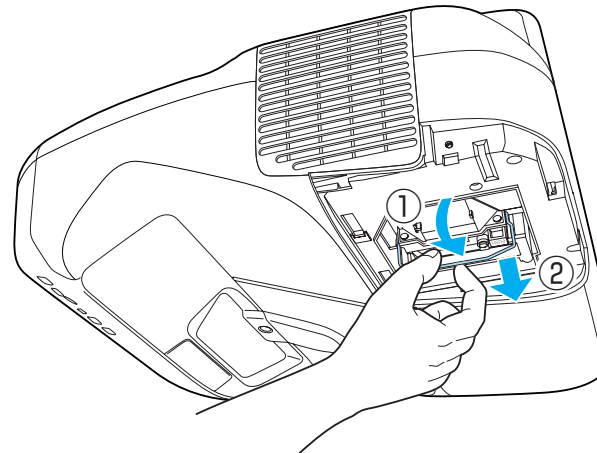


**3** Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



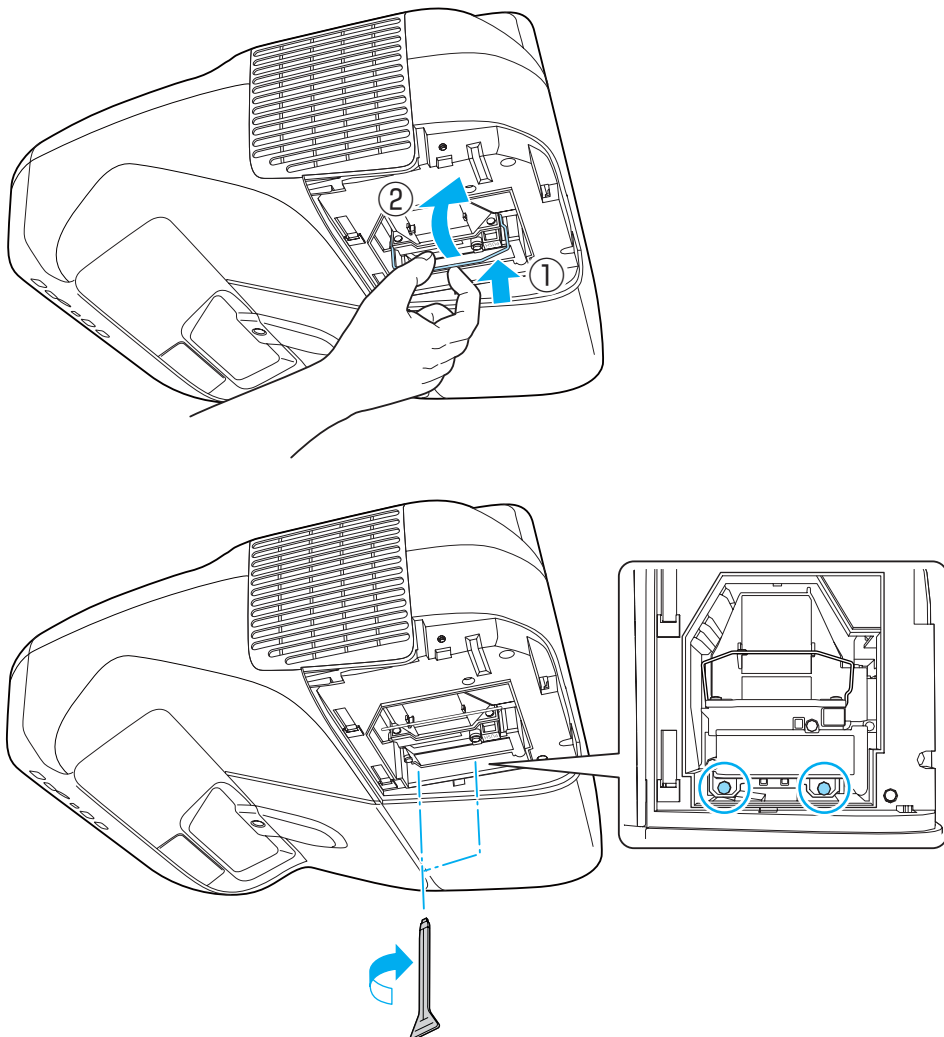
**4** Scoateți lampa veche trăgând de mâner.  
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

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

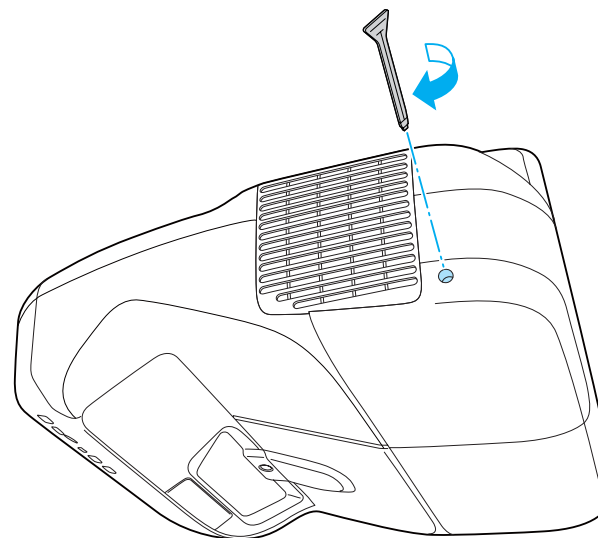


## 5 Montați noua lampă.

Introduceți noua lampă de-a lungul căii de ghidare, în direcția corectă, astfel încât să se fixeze la poziție, împingeți ferm și apăsați mânerul în jos. Strângeți cele două șuruburi de fixare a lămpii.



## 6 Montați capacul 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 unui mesaj și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După înlocuirea lămpii, nu uitați să reinițializați contorul de înregistrare a orelor de funcționare a lămpii din meniul Configurare.

☛ "Meniul Reset" [p.166](#)



Reinițializați contorul de înregistrare a orelor de funcționare a lămpii numai după ce lampa a fost înlocuită. În caz contrar, perioada de înlocuire a lămpii nu va fi indicată corect.

## Înlocuirea filtrului de aer

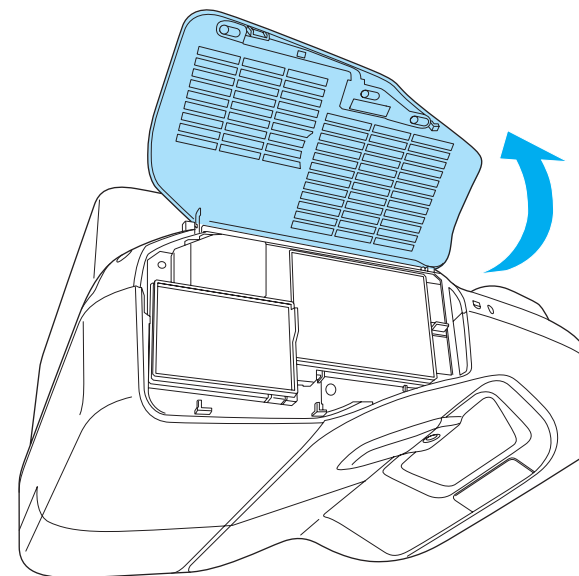
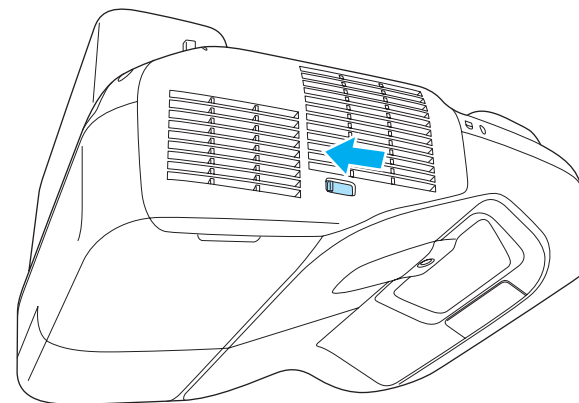
### Perioada de înlocuire a filtrului de aer

Dacă mesajul este afișat frecvent, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat, înlocuiți filtrul de aer.

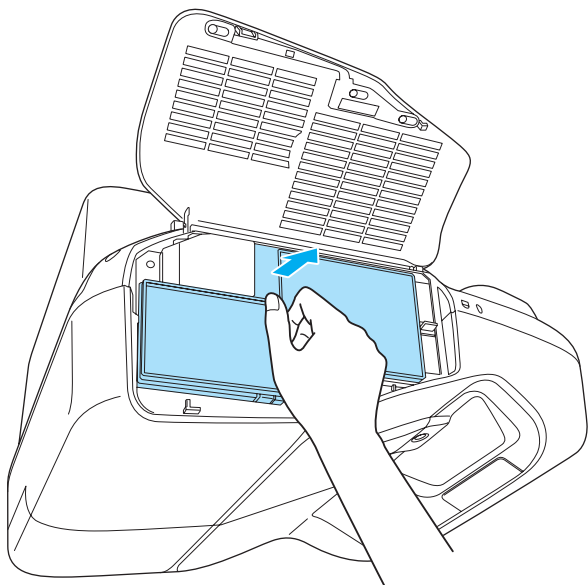
### Cum se înlocuiește filtrul de aer

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

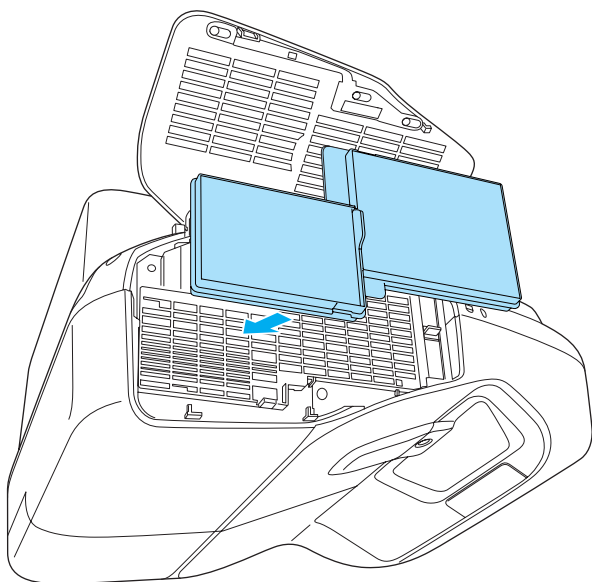
- 1** După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.
- 2** Deschideți capacul filtrului de aer.  
Apăsați pe proeminențele capacului filtrului de aer pentru a-l deschide.



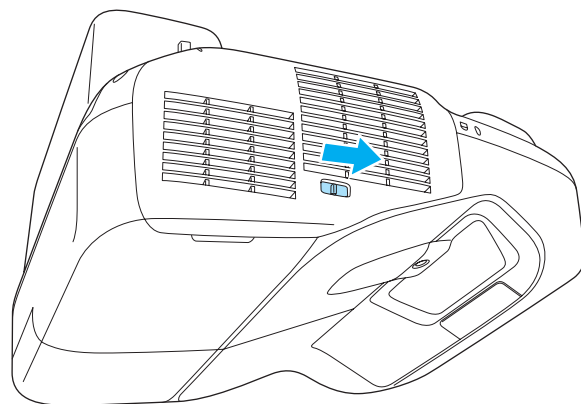
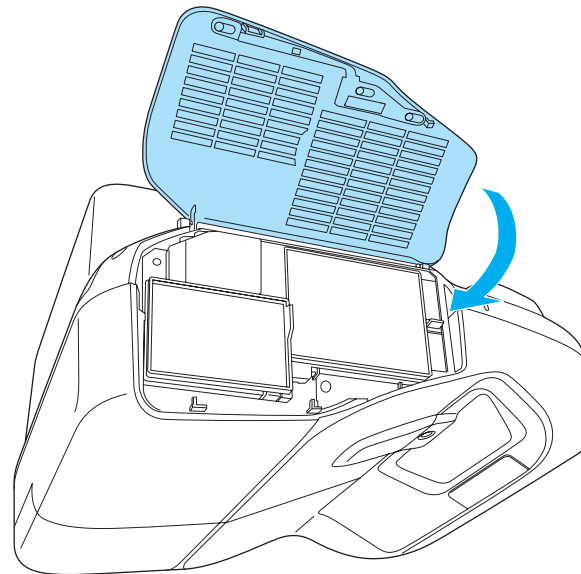
- 3** Scoateți filtrul de aer.  
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



**4** Instalați filtrul de aer nou.



**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 septembrie 2012. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

## Accesorii opționale

### Cameră pentru documente ELPDC06/ELPDC11/ELPDC20

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

### Cablu pentru calculator ELPKC02

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

### 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)

### Cablu pentru portul D ELPKC22

(Mini D-Sub de 15 pini/3 m pentru portul D)

Se utilizează la conectarea portului D la o sursă de imagine.

### Cablu pentru video compus ELPKC19

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

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

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP09

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

### Interactive Table Mount ELPMB29

Se utilizează la instalarea proiectorului pe o masă.

### Suport suspendare pe tavan\* ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

### Easy Interactive Pen ELPPN03A/ELPPN03B

Creioane pentru funcția interactivă. Nu se pot utiliza simultan două dispozitive Easy Interactive Pen cu același număr de model.

### Extensie creion interactiv ELPPE01

Atașați dispozitivul Easy Interactive Pen pentru a extinde raza de acțiune a creionului și pentru a-l utiliza pe post de cursor.

### Vârfuri de rezervă pentru creion ELPPS01

Vârfuri de rezervă pentru dispozitivul Easy Interactive Pen.

### Set de cabluri pentru telecomandă ELPKC28

Cablu pentru conectarea proiectorului la dispozitivul Control Pad.

\* Pentru montarea suspendată a proiectorului pe tavan, trebuie să aveți o pregătire specială. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

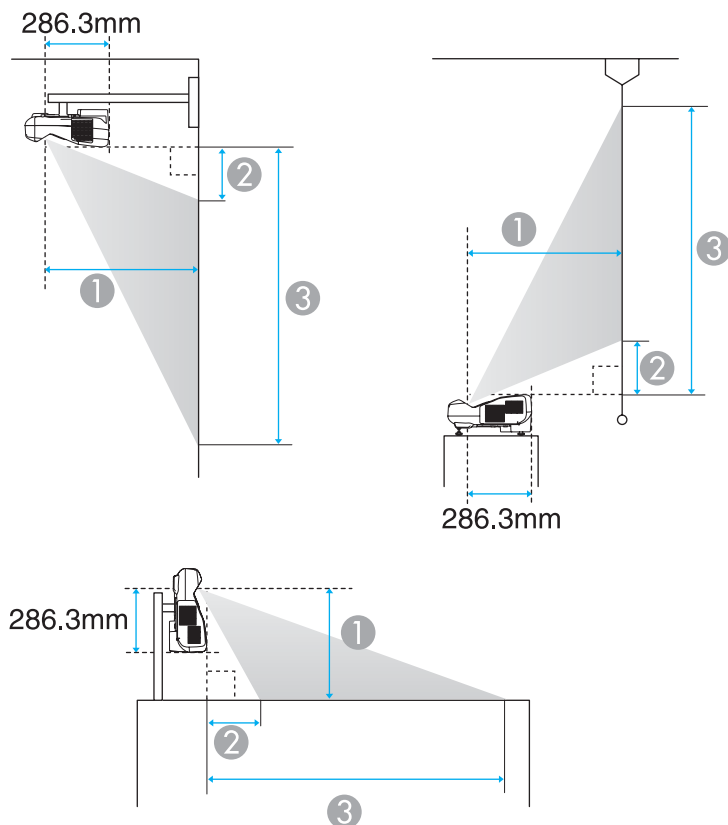
## Consumabile

### Unitate lampă ELPLP71

Se folosește pentru a înlocui lampa uzată.

### Filtru de aer ELPAF40

Se folosește pentru a înlocui filtrul de aer uzat.



① Distanță proiecție

② Distanța dintre proiector și partea de sus a ecranului (la montarea pe un perete sau pe un plafon, respectiv la instalarea pe verticală)  
Distanța dintre proiector și partea de jos a ecranului (la amplasarea pe o suprafață precum un birou)

③ Distanța dintre proiector și partea de jos a ecranului (la montarea pe un perete sau pe un plafon, respectiv la instalarea pe verticală)  
Distanța dintre proiector și partea de sus a ecranului (la amplasarea pe o suprafață precum un birou)

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
60"	129 x 81	35 ~ 48	8	89
70"	151 x 94	41 ~ 56	11	105
80"	172 x 108	47 ~ 60	13	121
90"	194 x 121	53 ~ 60	16	137
100"	215 x 135	60*	19	153

\* Proiecție folosind opțiunea Lat (zoom maxim).

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
53"	108 x 81	35 ~ 48	8	89
60"	122 x 91	40 ~ 55	10	102
70"	142 x 107	47 ~ 60	13	120
80"	163 x 122	54 ~ 60	16	138
88"	179 x 134	59 ~ 60	19	153

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
59"	131 x 74	35 ~ 48	12	86
60"	133 x 75	36 ~ 49	13	87
70"	155 x 87	42 ~ 58	16	103
80"	177 x 100	49 ~ 60	19	119

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
90"	199 x 112	55 ~ 60	23	135
97"	215 x 121	60*	25	146

\* Proiectare folosind opțiunea Lat (zoom maxim).

## 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	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x960
	60/75/85	1280x1024
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

\*1 Compatibile numai când setarea **Lat** se selectează pentru **Rezoluție** din meniul Configurare.

Imaginile pot fi proiectate chiar dacă sunt primite alte tipuri de semnale decât cele menționate mai sus. Totuși, anumite funcții pot fi limitate.

### Video pe componente

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

### Video compozit

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 porturile HDMI și DisplayPort

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1280x768*1
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
WSXGA+	60	1680x1050
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
SDTV(480i*2/480p)	60	720x480
SDTV(576i*2/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)*2	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24*2/30*2/50/60	1920x1080

\*1 DisplayPort (numai pentru intrare)

\*2 Numai intrare HDMI

## Specificații Generale ale Proiectorului

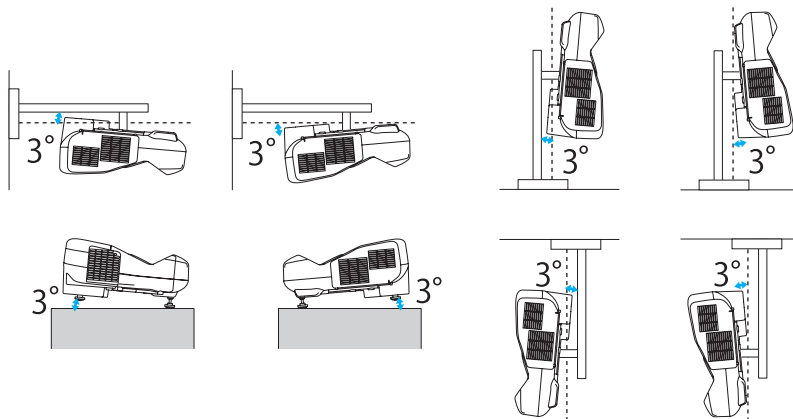
Denumirea produsului		EB-1410Wi	EB-1400Wi
Dimensiuni		367 (L) x 155 (Î) x 375 (D) mm (nu includ secțiunea ridicată)	
Dimensiune panou LCD		Lățime 0,59"	
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție		1,024,000 XGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3	
Reglare focalizare		Manual	
Reglare zoom		Digital (1-1,35)	
Lampă		Lampă UHE, 215 W model nr.: ELPLP71	
Ieșire audio max.		10 W	
Boxă		1	
Sursă de alimentare		100-240V c.a.±10% 50/60Hz 3,2-1,5A	100-240V c.a.±10% 50/60Hz 3,0-1,4A
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	În stare de funcționare: 322 W Consumul în standby (St. veghe rețea): 4,6 W Consumul în standby (Econom. energie): 0,20 W	În stare de funcționare: 294 W Consumul în standby (St. veghe rețea): 4,6 W Consumul în standby (Econom. energie): 0,20 W
	circa 220 până la 240 V	În stare de funcționare: 307 W Consumul în standby (St. veghe rețea): 5,0 W Consumul în standby (Econom. energie): 0,27 W	În stare de funcționare: 281 W Consumul în standby (St. veghe rețea): 5,0 W Consumul în standby (Econom. energie): 0,27 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. 5,6 kg	

Conectori	Portul Computer	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	DisplayPort	1	DisplayPort
	Portul Video	1	RCA pin jack
	Portul Audio1	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Audio2	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Audio3	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Audio Out	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Remote	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Monitor Out	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Portul HDMI	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)
	Port USB-A*	2	Conector USB (Tip A)
	Port USB-B*	1	Conector USB (Tip B)
	Port USB (pentru unitate LAN fără fir)	1	Conector USB (Tip A)
	Portul LAN	1	RJ-45
	Portul RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)

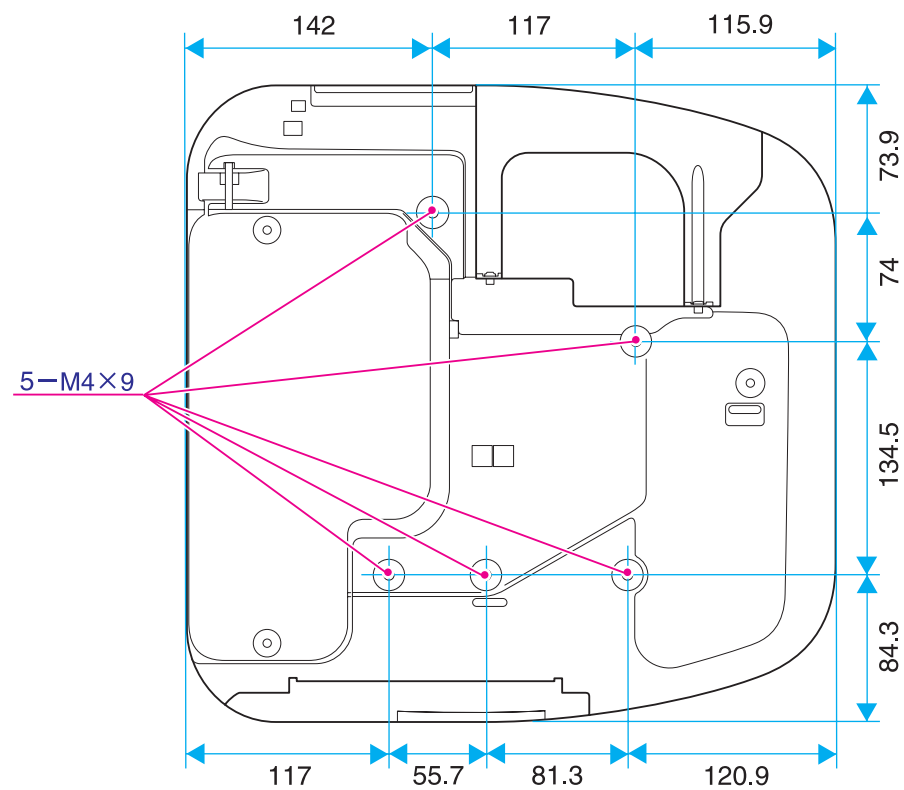
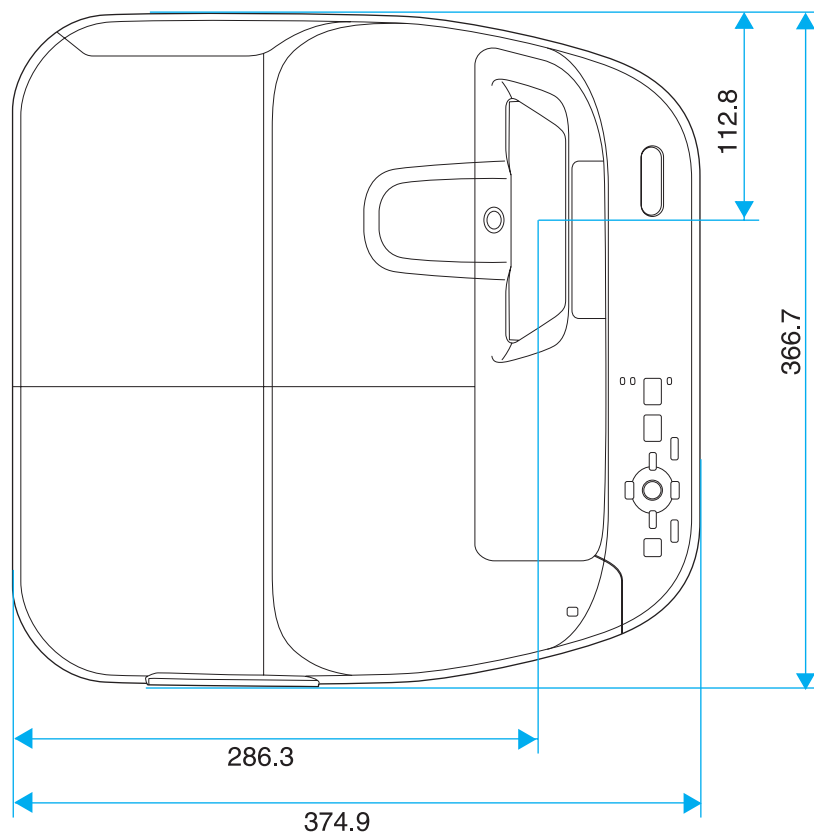
\* Compatibil USB 2.0. Totuși, funcționarea tuturor dispozitivelor USB compatibile nu este garantată.



## Unghi de înclinare

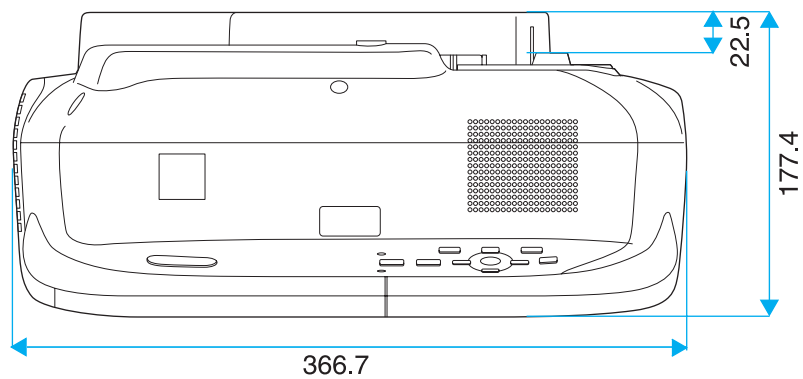


Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 3 °, acesta se poate deteriora și se pot produce accidente.

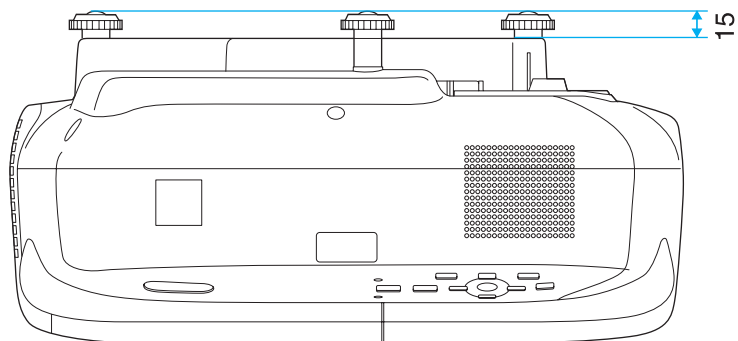


Unități: mm

Fără picioare








Cu picioare



Unități: mm

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

<b>Adresă Gateway</b>	Acesta este un server (router) pentru comunicarea din cadrul unei rețele (subrețea) divizate în funcție de <u>masca subrețea</u>  .
<b>Adresă IP</b>	Un număr de identificare a unui calculator conectat la o rețea.
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a ușura funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii consultați pagina de internet AMX. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>Contrast</b>	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Ajustarea acestei proprietăți a unei imagini se numește "ajustarea contrastului".
<b>DHCP</b>	O abreviere a protocolului Dynamic Host Configuration Protocol, acest protocol atribuie în mod automat o <u>adresă IP</u>  echipamentului conectat la o rețea.
<b>DICOM</b>	Acronim pentru Digital Imaging and Communications in Medicine. Standard internațional care definește standardele de imagine și un protocol de comunicații pentru imagini medicale.
<b>Format imagine</b>	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.
<b>HDCP</b>	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.
<b>HDTV</b>	O prescurtare pentru High-Definition Television; se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> , i = <u>Întreșere</u> )</li> <li>• Ecran cu un <u>format imagine</u>  de 16:9</li> </ul>
<b>Întreșere</b>	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.
<b>Mască subrețea</b>	Aceasta este o valoare numerică pentru definirea numărului de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele divizate (subrețea), din adresa IP.
<b>Mod Ad hoc</b>	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, care comunică cu clienți LAN fără fir fără a utiliza un punct de acces.
<b>Mod Infrastructură</b>	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, prin care dispozitivele comunică prin intermediul punctelor de acces.
<b>Progresiv</b>	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.

<b>Rată refresh</b>	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul de reîmprospătări pe secundă este numit frecvență de reîmprospătare și este exprimat în Hertz (Hz).
<b>SDTV</b>	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile standardului <u>HDTV</u> » pentru televiziunea de înaltă definiție.
<b>Sincro.</b>	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
<b>SNMP</b>	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.
<b>sRGB</b>	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată lucrează în modul sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa semnalului la modul sRGB.
<b>SSID</b>	SSID este un identificator pentru conectarea la un alt dispozitiv dintr-o rețea LAN fără fir. Sunt posibile comunicațiile fără fir între dispozitivele cu același SSID.
<b>SVGA</b>	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
<b>SXGA</b>	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
<b>Trap IP Adresă</b>	Aceasta este <u>adresa IP</u> » pentru calculatorul de destinație utilizat pentru notificarea erorilor prin SNMP.
<b>Urmărire</b>	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect, în semnal apar dungi verticale late.
<b>VGA</b>	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
<b>Video compozit</b>	O metodă care combină semnalul video într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
<b>Video pe componente</b>	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).
<b>WPS (Wi-Fi Protected Setup)</b>	Wi-Fi Protected Setup a fost conceput de Wi-Fi Alliance ca o metodă simplă de configurare și securizare a unei rețele locale fără fir.
<b>XGA</b>	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.

## Restricție de utilizare

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

## Reglementările Legii privind telegrafia fără fir

Următoarele acte sunt interzise în virtutea Legii privind telegrafia fără fir.

- Modificarea și demontarea (inclusiv antena)
- Îndepărtarea etichetei de conformitate

## 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  
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/7, omițându-se termenul „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  
SO Mac X 10.7.x

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt prezentate drept „Mac OS X 10.3.x”, „Mac OS X 10.4.x”, „Mac OS X 10.5.x”, „Mac OS X 10.6.x” și „Mac OS X 10.7.x”. În plus, termenul comun „Mac OS X” 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.

Mac, Mac OS și App Store 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.

Sigla certificată DisplayPort și pictogramele DisplayPort sunt mărci comerciale înregistrate ale Video Electronics Standards Association (VESA).

Cuvântul DisplayPort este o marcă comercială înregistrată a VESA în diverse țări de pe glob.

eneloop® este o marcă comercială înregistrată a Sanyo Electronic Co., Ltd.

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. The HDMI logo consists of the letters 'HDMI' in a bold, sans-serif font, with the text 'HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE' in a smaller font below it.

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

Foxit PDF SDK Drept de autor ©2011, Foxit Software Company  
www.foxitsoftware.com, Toate drepturile rezervate.

Crestron și Crestron RoomView sunt mărci comerciale înregistrate ale Crestron Electronics, Inc.

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2012. All rights reserved.

**A**

A/V Mute .....	105
Accesorii opționale .....	202
Adnotare PC Free .....	64, 75
Adresă e-mail de notificare 1/2/3 .....	162
Adresă Gateway .....	156, 160
Adresă IP .....	160
Alim. rețea fără fir .....	155
AMX Device Discovery .....	161
Aspect .....	60, 143
Avansat .....	141
avi .....	96

**B**

Blocare funcționare .....	115, 144
Blocare totală .....	115
bmp .....	96
Bonjour .....	161
Browser Web .....	122
Buton utilizator .....	145

**C**

Camăra pentru documente .....	202
Capac cablu .....	24
Capac inferior .....	24
Capac superior .....	24
Capacul lămpii .....	10
Căutare punct de acces .....	156
Căutare sursă .....	47
Certificat CA .....	163
Certificat client .....	163
Certificat semnătură proprie .....	163

Certificat server Web .....	163
Certificate .....	125
Citirea mesajelor de poșta electronică ....	126
Claritate .....	141
Conectare la un proiector în rețea .....	118
Config. Split Screen .....	91
Config.intrare audio .....	146
Configurare automată .....	142
Configurare proiector .....	122
Configurare rețea .....	153
Consum energie .....	144
Consumabile .....	202
Continuu .....	105
Contrast .....	140
Control Pad .....	9, 23, 41
Control Web .....	123
Corecție T-H/V .....	51
Corecție trapez .....	144
Crestron RoomView .....	129, 130, 161
Crucea .....	108
Cum se înlocuiește filtrul de aer .....	198
Cum se înlocuiește lampa .....	195
Curățarea .....	192
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilație .....	193
Curățarea suprafeței proiectorului .....	192
Cursor .....	106
Cuvânt cheie proiector .....	154

**D**

Denumirea și funcțiile componentelor ....	10
DHCP .....	159
Diafragmă automată .....	141

Diafragmei automate .....	59
DICOM SIM .....	59
Difuzare mesaj .....	122
Dimensiune ecran .....	92, 203
Dinamic .....	58
DisplayPort .....	13
Distanță .....	203
Durată lampă .....	165

**E**

Easy Interactive Function .....	145, 147
Easy Interactive Pen .....	21
EasyMP Monitor .....	122
Ecran .....	29, 146
Ecran de retroproiecție .....	29
Ecran pornire .....	146
ESC/VP21 .....	127
E-Zoom .....	107

**F**

Față .....	29, 146
Fereastră de proiecție .....	11
Formă pointer .....	144
Foto .....	58
fse .....	95
Funcția Ajutor .....	168
Funcția de mouse fără fir .....	108
Funcția interactivă .....	9, 63, 93, 118
Funcționare .....	146
Fundal Ecran .....	146

**G**

Gateway prioritar .....	161
-------------------------	-----



gif .....	96				
Gură de evacuare a aerului .....	10				
<b>H</b>					
HTTP securizat .....	161				
<b>I</b>					
Indicatoare .....	169, 170				
Indicator alimentare .....	169				
Indicator lampă .....	169				
Indicator temperatură .....	169				
Indicatorul mouse-ului .....	108				
Info Sincro .....	165				
Informații rețea .....	152				
Int. video DisplayPort .....	143				
Interactiv cu PC .....	64, 84, 148				
Interval video HDMI .....	143				
<b>Î</b>					
Înghet .....	106				
Înlocuirea bateriei (pentru creion) .....	21				
Înlocuirea bateriilor (pentru dispozitivul Control Pad) .....	24				
Înlocuirea bateriilor (pentru telecomandă) .....	19				
<b>J</b>					
jpg .....	75, 96				
<b>L</b>					
Limbă .....	147				
Logo utilizator .....	110				
		<b>M</b>			
		Mască subrețea .....	160		
		Meniul Certificat de management .....	163		
		Meniul Extins .....	145		
		Meniul Imagine .....	140		
		Meniul Informații .....	164		
		Meniul LAN prin cablu .....	159		
		Meniul Notificare poștă .....	161		
		Meniul Principal .....	154		
		Meniul Reset .....	166		
		Meniul Rețea .....	152		
		Meniul Rețea locală fără fir .....	154		
		Meniul Securitate .....	157		
		Meniul Semnal .....	142		
		Meniul Setare administrator .....	160		
		Meniul Setări .....	144		
		Meniul SNMP .....	164		
		Meniului Configurare .....	137		
		Mesaj Protejat Prin Parolă .....	114		
		Mesaje .....	146		
		Message Broadcasting .....	161		
		Mod altitudine mare .....	146		
		Mod culoare .....	58, 140		
		Mod inactivare .....	146		
		Mod standby .....	147		
		Mod Tablă albă .....	64, 69		
		Mouse fără fir/USB Display .....	147		
		mp4 .....	96		
		mpg .....	96		
		Mufă de alimentare .....	13		
		Mutare imagine .....	54, 144		
				<b>N</b>	
				Notificare poștă .....	126, 162
				Număr port .....	162
				Nume gazdă rețea .....	160
				Nume proiector .....	154
				<b>O</b>	
				Ordine afișare .....	105
				<b>P</b>	
				Panou de control .....	15
				Parolă administrator .....	160
				Parolă control web .....	161
				Parolă monitor .....	161
				Parolă PjLink .....	160
				PC Free .....	97
				pdf .....	75, 96
				Perete .....	28
				Perioada de înlocuire a filtrului de aer .....	198
				Perioada de înlocuire a lămpii .....	194
				Personalizat .....	59
				PjLink .....	129
				Plafon .....	28, 146
				png .....	75, 96
				Pornire directă .....	146
				Port Computer .....	12
				Port HDMI .....	13
				Port Remote .....	24
				Port USB-A .....	13, 24
				Port USB-B .....	13, 24
				Port Video .....	13

Poziție .....	142	Setări de afișare .....	104	<b>U</b>	
Prezentare .....	58, 95	Setări generale .....	148	Urmărire .....	142
Program .....	133	Setări tablă albă .....	148	USB Display/Easy Interactive Function .....	147
Progresiv .....	142	Sincro. ....	142	USB Type B .....	147
Proiecție .....	146	sit .....	95		
Protecție la pornire .....	113	SNMP .....	127	<b>V</b>	
Protejare logo utilizator .....	113	Source Search .....	15	Volum .....	144
Protejat de parolă .....	113	Spate .....	29, 146		
<b>Q</b>		Specificații .....	207	<b>W</b>	
Quick Corner .....	144	Split Screen .....	144	wmv .....	96
<b>R</b>		Sporturi .....	58	WPA/WPA2-EAP .....	158
Rată refresh .....	165	sRGB .....	58	WPA/WPA2-PSK .....	158
Receptor la distanță .....	10, 11	Standarde de ecran compatibile .....	205	<b>Z</b>	
Reducere zgomot .....	143	Strălucire .....	140	Zona de emiteră a semnalului de la telecomandă .....	24
Reset toate .....	166	Supraîncălzirea .....	170	Zoom .....	144
Resetarea duratei de funcționare a lămpii .....	197	Sursă .....	91, 165		
Resetați Durată Lampă .....	166	<b>Ș</b>			
Rezoluție .....	165	Șablon .....	145		
Rezolvarea problemelor .....	169	Șablon utilizator .....	111		
Rotirea imaginilor .....	99	<b>T</b>			
Rulare dispozitiv .....	103	Tablă albă .....	58		
<b>S</b>		Tastatură virtuală .....	153		
Saturare culoare .....	141	Teatru .....	58		
Schimbare ecrane .....	92	Telecomandă .....	16		
Select. unit. ....	99	Telecomandă Web .....	123		
Semnal intrare .....	143, 165	Temp. Abs. Culoare .....	141		
Semnal video .....	143, 165	Temperatura de depozitare .....	207		
Server SMTP .....	162	Temperatura de funcționare .....	207		
Setare eveniment notificare .....	162	Tentă .....	141		
		Timp modificare ecran .....	105		
		Trap IP Adresă 1/2 .....	164		