

Ghidul utilizatorului

**EH-TW5200**

Home Projector





## Utilizarea fiecărui ghid

Ghidurile acestui proiector sunt organizate conform indicațiilor de mai jos.

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

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



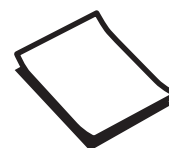
### Ghidul utilizatorului (acest ghid)

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



### Ghidul de pornire rapidă

Conține informații referitoare la configurarea proiectorului. Notă preliminară.





# Notații Utilizate în Acest Ghid

## Simboluri folosite pentru marcarea informațiilor de siguranță

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

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



### Avertisment

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



### Atenție

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

## Simboluri folosite la marcarea informațiilor generale

### Atenție

Indică procedurile care ar putea produce daune sau defecțiuni.



Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.



Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.


Nume meniu

Indică elementele din meniul Configurare.

Exemplu: **Image - Color Mode**

Nume buton

Indică butoanele de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.

Exemplu: butonul 

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

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

## Organizarea ghidului și semnificația notațiilor folosite în ghid

### Utilizarea fiecărui ghid ..... 1

### Notații Utilizate în Acest Ghid ..... 2

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

## Introducere

### Caracteristicile Proiectorului ..... 6

Ecran 3D dinamic .....	6
Imagini de înaltă calitate de la smartphone-uri .....	6
Ușor și rapid de instalat, utilizat și eliminat .....	6
Ajustări rapide ale ecranului .....	6
Utilizare simplă fără conexiune prin cablu .....	6
Alte funcții utile .....	7

### Denumirea și funcțiile componentelor ..... 8

În Față/pe Carcasă .....	8
Panou de comandă .....	9
Telecomanda .....	11
Spate .....	13
La bază .....	14

### Aspect ..... 15

## Pregătirea

### Instalarea ..... 16

Diferite metode de proiecție .....	16
Ajustarea dimensiunii imaginii proiectate .....	16

### Conectarea unui dispozitiv ..... 18

Conectarea echipamentelor video .....	18
Conectarea unui calculator .....	18
Conectarea dispozitivelor externe .....	19
Conectarea smartphone-urilor sau tabletelor .....	19
Conectarea dispozitivelor USB .....	19

Instalarea unității de rețea fără fir .....	20
---	----

Instalarea lacătului cu cablu .....	20
-------------------------------------	----

### Pregătirea telecomenzii ..... 22

Instalarea bateriilor telecomenzii .....	22
Intervalul de funcționare a telecomenzii .....	23
Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta) .....	23
Intervalul de funcționare (de sus în jos) .....	23

## Operații de bază

### Începerea și terminarea proiecției ..... 24

Punerea în funcțiune a proiectorului și efectuarea proiecției .....	24
Dacă imaginea țintă nu este proiectată .....	24
Oprirea .....	25

### Ajustarea ecranului proiectat ..... 26

Afișarea șablonului de test .....	26
Reglarea focalizării .....	26
Ajustarea dimensiunii imaginii proiectate (Reglare zoom) .....	26
Ajustează înălțimea imaginii .....	27
Ajustarea înclinării proiectorului .....	27
Corectarea distorsiunilor trapezoidale .....	27
Corectare automată (Corecție auto T.vert) .....	27
Corectare manuală (Regl. trapez oriz.) .....	28
Corectare manuală (Corecție T-H/V) .....	28
Ajustarea volumului .....	29
Ascunderea temporară a imaginii și oprirea temporară a sunetului .....	29

## Reglarea imaginii

### Reglarea imaginii ..... 31

Selectarea calității de proiecție (Mod culoare) .....	31
Trecerea de la modul de afișare plin la modul zoom (Aspect) .....	32

### Efectuarea ajustărilor absolute ale culorii ..... 34

Ajustarea nuanței, a saturației și a strălucirii .....	34
Ajustarea valorilor RGB (Offset/Câștig) .....	34
Color Temp. ....	35

## **Efectuarea ajustărilor detaliate ale imaginii ..... 36**

Ajustarea valorii pentru Claritate .....	36
Setarea Auto Iris .....	36
Procesare imagine .....	36

## **Funcții utile**

### **Vizionarea imaginilor 3D ..... 37**

Configurarea imaginilor 3D .....	37
Când proiectorul detectează un format 3D .....	37
Când proiectorul nu poate detecta un format 3D .....	37
Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată ....	37
Utilizarea ochelarilor 3D .....	38
Încărcarea ochelarilor 3D .....	38
Asocierea ochelarilor 3D .....	38
Purtarea ochelarilor 3D .....	39
Intervalul de vizionare a imaginilor 3D .....	39
Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D .....	40

### **Utilizarea funcției Conexiune HDMI ..... 43**

Funcția Conexiune HDMI .....	43
Configurarea conexiunii HDMI .....	43
Conexiuni dispozitiv .....	44

### **Redarea datelor imaginii (Expunere diapozitive) ..... 45**

Date compatibile .....	45
Redarea folosind funcția Expunere diapozitive .....	45
Afișarea setărilor definite pentru fișierele de imagine și setările definite pentru expunerea diapozitivelor .....	46

## **Meniul Configurare**

### **Funcțiile din meniul Configurare ..... 47**

Utilizarea meniului Configurare .....	47
Tabelul meniului Configurare .....	48
Meniul Imagine .....	48
Meniul Semnal .....	49
Meniul Setări .....	51

Meniul Extins .....	53
Meniu Network .....	55
Meniul Informații .....	57
Meniul Reset .....	58

## **Depanarea**

### **Rezolvarea problemelor ..... 59**

Citirea indicatoarelor .....	59
Starea indicatorului în cazul apariției unei erori sau a unei avertizări .....	59
Starea indicatorului în cazul funcționării normale .....	61
Când indicatoarele nu vă pot ajuta .....	61
Verificați problema .....	61
Probleme cu imaginile .....	62
Probleme la pornirea proiecției .....	67
Probleme cu telecomanda .....	67
Probleme la proiectarea imaginilor 3D .....	67
Probleme HDMI .....	68
Probleme cu dispozitivele de stocare USB .....	69
Alte probleme .....	69
Despre Event ID .....	70

## **Întreținerea**

### **Întreținerea ..... 71**

Curățarea componentelor .....	71
Curățarea filtrului de aer .....	71
Curățarea unității principale .....	71
Curățarea lentilelor .....	72
Curățarea ochelarilor 3D .....	72
Intervalele de înlocuire a consumabilelor .....	72
Intervalul de înlocuire a filtrului de aer .....	72
Perioada de înlocuire a lămpii .....	72
Înlocuirea Consumabilelor .....	73
Înlocuirea filtrului de aer .....	73
Înlocuirea lămpii .....	73
Resetarea duratei de funcționare a lămpii .....	75

## **Apendice**

### **Accesorii Opționale și Consumabile**

..... **77**

Articole opționale ..... 77

Consumabile ..... 77

### **Rezoluții Acceptate ..... 78**

Semnale recepționate de la calculator (RGB  
Analogic) ..... 78

Video compozit ..... 78

Semnal de intrare HDMI1/HDMI2 ..... 78

Semnal de intrare MHL ..... 78

Semnal de intrare HDMI 3D ..... 79

Semnal de intrare MHL 3D ..... 79

### **Specificații ..... 80**

### **Glosar ..... 82**

### **Informații Generale ..... 84**

Notificare generală ..... 85

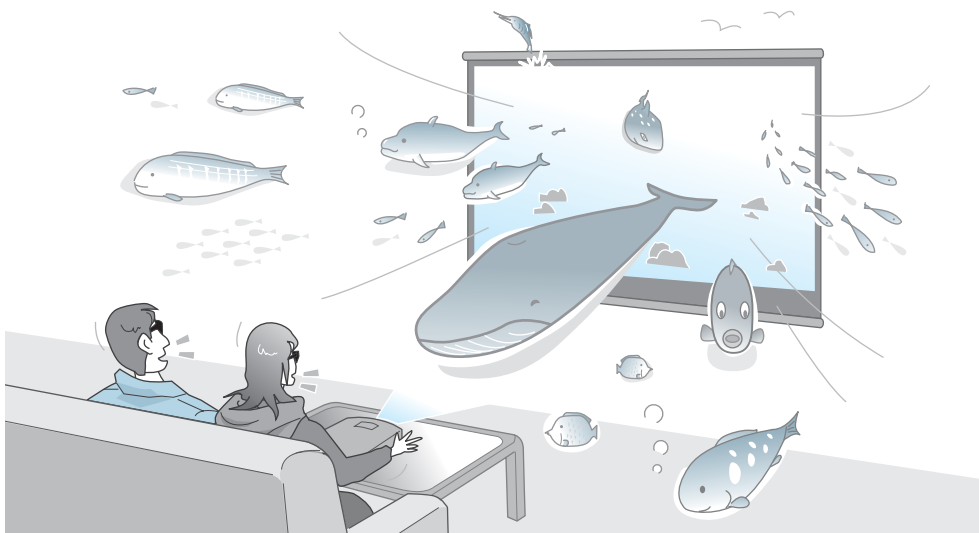


# Caracteristicile Proiectorului

## Ecran 3D dinamic

Vizionați materiale cu conținut 3D pe Blu-ray și imagini filmate cu o cameră 3D pe un uimitor ecran de proiecție.

👁️ p.37



## Imagini de înaltă calitate de la smartphone-uri

Compatibilitatea cu Mobile High-definition Link (MHL) vă permite să vă bucurați de fotografii și clipuri de înaltă calitate de la smartphone-uri și tablete, însoțite de sunet de calitate ridicată.

Aveți nevoie de un smartphone sau o tabletă compatibile cu MHL și un cablu MHL (disponibile pe piață).

👁️ p.19

## Ușor și rapid de instalat, utilizat și eliminat

- Capabil să proiecteze imagini de ecran mare la distanță mică
- Manetă unică pentru reglaje rapide pe înălțime
- Din moment ce nu este necesară răcirea, proiectorul poate fi depozitat imediat ce nu mai este nevoie de el

## Ajustări rapide ale ecranului

Reglajul trapezoidal orizontal permite ajustarea rapidă a distorsiunilor trapezoidale din materialul video când proiectorul nu poate fi montat direct în fața ecranului. Ajustările controlate prin cursor permit un control intuitiv. 👁️ p.28


## Utilizare simplă fără conexiune prin cablu

Conectați-vă la o rețea locală fără fir și vă puteți delecta cu imaginile oriunde, deoarece nu mai sunt necesare cabluri.

Aveți nevoie de o Unitate de rețea fără fir opțională pentru a vă conecta la o rețea locală fără fir. Va fi necesar și să descărcați o aplicație specială. 👁️ p.20

### Alte funcții utile

În plus, sunt disponibile următoarele funcții utile.

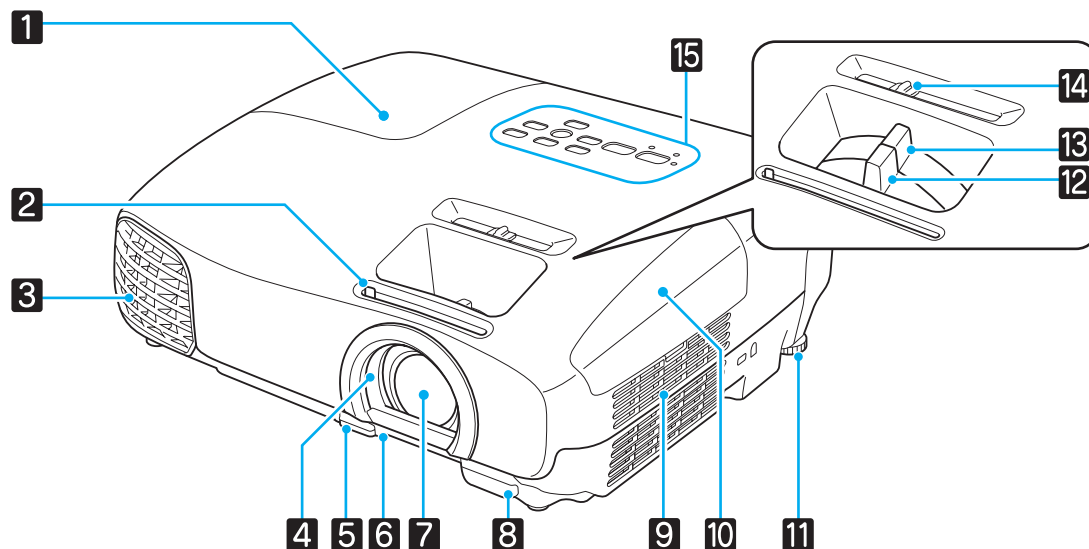
- Din moment ce puteți reda semnalul audio prin difuzoarele încorporate, nu sunt necesare difuzoare externe.
- Puteți viziona expuneri de diapozitive prin conectarea unei memorii USB la proiector. Dacă este conectat un aparat foto digital, puteți viziona fotografiile din aparat folosind funcția **Expunere diapozitive**.  [p.45](#)






# Denumirea și funcțiile componentelor

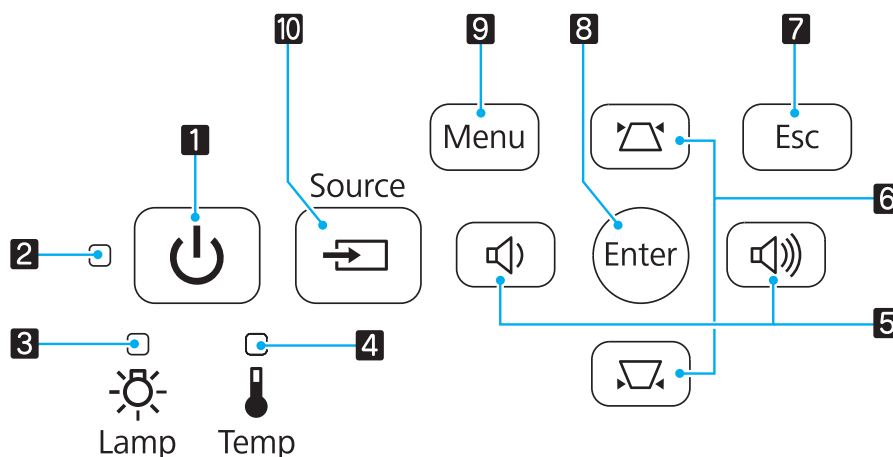
## În Față/pe Carcasă




Nume		Funcție
<b>1</b>	Capac lampă	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiecteurului. ➡ <a href="#">p.73</a>
<b>2</b>	Mânerul cursorului A/V mute	Culisați butonul pentru a deschide și închide capacul obiectivului. Închideți-l în timpul proiecției pentru a șterge semnalul audio și video. ➡ <a href="#">p.29</a>
<b>3</b>	Gură de evacuare a aerului	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.  <div>  <b>Atenție</b>  <p>În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald provenit de la gura de evacuare poate produce arsuri, curbarea suprafețelor sau se pot produce accidente.</p> </div>
<b>4</b>	Capac obiectiv	Se închide în cazul în care nu folosiți proiectorul, pentru a proteja lentilele contra zgârierii sau murdăririi. ➡ <a href="#">p.24</a>
<b>5</b>	Manetă de reglare a picioarelor	Apăsați maneta de reglare a piciorului pentru a ajusta înălțimea picioarelor frontale. ➡ <a href="#">p.27</a>
<b>6</b>	Picior frontal reglabil	La instalarea pe o suprafață, de exemplu pe o masă, extindeți piciorul pentru a regla înălțimea imaginii. ➡ <a href="#">p.27</a>
<b>7</b>	Obiectiv proiector	Imaginile sunt proiectate de aici.
<b>8</b>	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă. ➡ <a href="#">p.23</a>
<b>9</b>	Gură de ventilare	Gura de ventilare este utilizată pentru răcirea proiecteurului.
<b>10</b>	Capac filtru de aer	La înlocuirea filtrului de aer, deschideți acest capac și scoateți filtrul de aer. ➡ <a href="#">p.73</a>
<b>11</b>	Piciorul din spate	La instalarea pe o suprafață, de exemplu pe o masă, extindeți piciorul pentru a regla înclinarea față de orizontală. ➡ <a href="#">p.27</a>

Nume		Funcție
12	Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. 🖱️ p.26
13	Inel de zoom	Reglează dimensiunile imaginii. 🖱️ p.26
14	Reglajul trapezoidal orizontal	Realizează corecția trapezoidală orizontală. 🖱️ p.28
15	Panou de comandă	Panoul de comandă de pe proiector. 🖱️ p.9

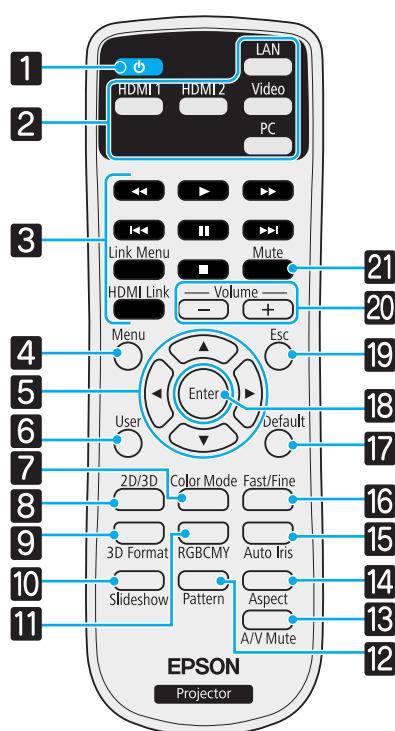
## Panou de comandă



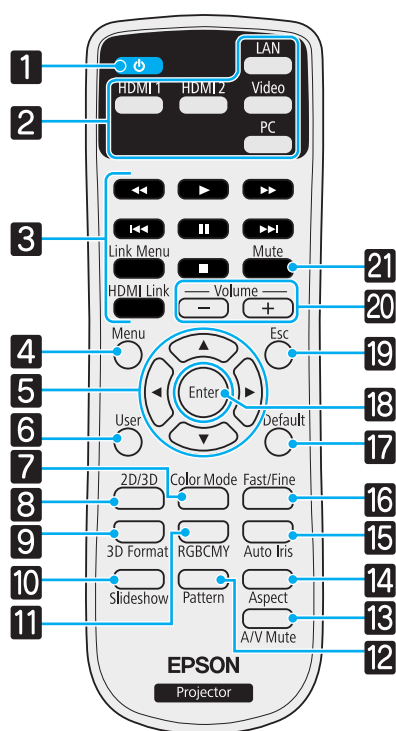
Butoane/Indicatoare		Funcție
1		Pentru pornirea și oprirea proiectorului. 🖱️ p.24 Este aprins dacă proiectorul este pornit. 🖱️ p.61
2	 Indicator de funcționare	Luminează intermitent pentru a indica faptul că operația de încălzire sau de răcire este în curs de execuție. Afișează starea proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. 🖱️ p.59
3	 Lamp	Luminează intermitent și are culoarea portocaliu dacă trebuie să înlocuiți lampa. Afișează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. 🖱️ p.59
4	 Temp	Luminează intermitent și are culoarea portocaliu dacă temperatura internă este prea mare. Afișează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. 🖱️ p.59
5		Selectează valoarea de ajustare a volumului și a elementelor din meniu. 🖱️ p.29 Permite selectarea valorii de ajustare a corecției trapezoidale pe orizontală dacă este afișat ecranul Corecție Trapez. 🖱️ p.28
6		Selectează valoarea de ajustare a corecției trapezoidale și a elementelor din meniu. 🖱️ p.28
7	 Esc	Revine la afișarea nivelului anterior al meniului, dacă pe ecran este afișat un meniu. 🖱️ p.47
8	 Enter	Selectează funcțiile și setările dacă pe ecran este afișat un meniu. 🖱️ p.47
9	 Menu	Permite afișarea și închiderea meniului Configurare. Din meniul Configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine, Semnal intrare ș.a.m.d. 🖱️ p.47

	Butoane/Indicatoare	Funcție
10	<div data-bbox="311 208 379 280"> <div>Source</div>  </div>	Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. 🖱️ <a href="#">p.24</a>

## Telecomanda

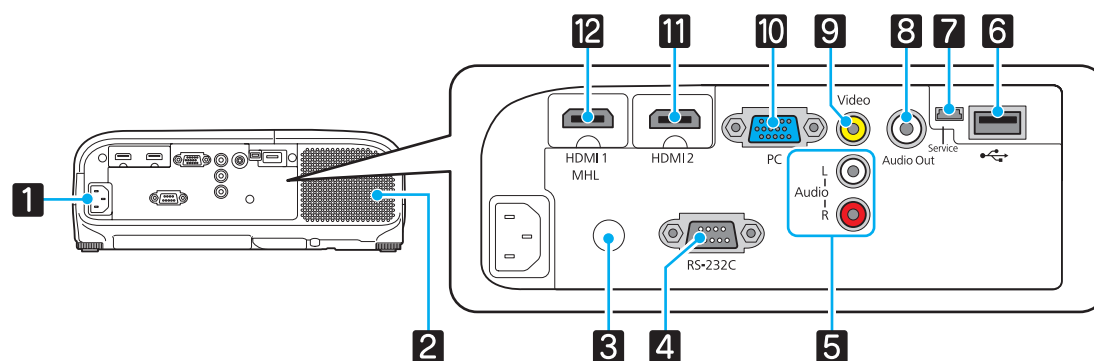


Buton	Funcție
<b>1</b>	Permit pornirea proiectorului. ➡ <a href="#">p.24</a>
<b>2</b>	Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. ➡ <a href="#">p.24</a>
<b>3</b>	Acest buton afișează meniul de setări al funcției Conexiune HDMI. Alte butoane controlează ajustările de redare, oprire sau de volum sonor ale dispozitivelor conectate compatibile cu standardele CEC sau MHL HDMI. ➡ <a href="#">p.43</a>
<b>4</b>	Permite afișarea și închiderea meniului Configurare. Din meniul Configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine, Semnal intrare ș.a.m.d. ➡ <a href="#">p.47</a>
<b>5</b>	Permite selectarea elementelor din meniu și a valorilor de ajustare. ➡ <a href="#">p.47</a>
<b>6</b>	Execută funcția alocată butonului utilizatorului. ➡ <a href="#">p.51</a>
<b>7</b>	Schimbă opțiunea selectată pentru <b>Mod culoare</b> . ➡ <a href="#">p.31</a>
<b>8</b>	Trece de la redarea 2D la redarea 3D. ➡ <a href="#">p.37</a>
<b>9</b>	Modificarea formatului 3D. Acest proiector acceptă următoarele formate 3D. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambalare cadre</li> <li>• Juxtapuse</li> <li>• Sus și jos</li> </ul> ➡ <a href="#">p.37</a>
<b>10</b>	Trece la imaginea primită de la portul USB. ➡ <a href="#">p.45</a>
<b>11</b>	Permite ajustarea valorii definite pentru nuanță, saturație și strălucire pentru fiecare culoare RGBCMY. ➡ <a href="#">p.34</a>



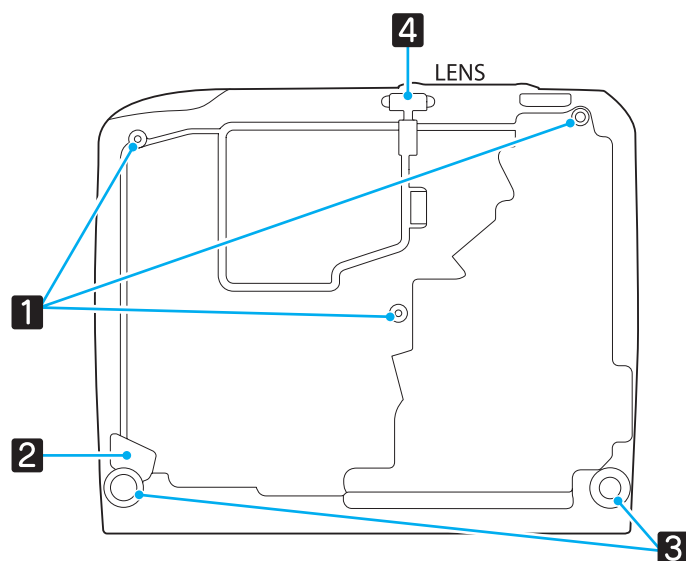
Buton	Funcție
<b>12</b>	Permite afișarea și închide șablonul de test. ➡ <a href="#">p.26</a>
<b>13</b>	Permite ascunderea sau afișarea temporară a imaginii și semnalului audio. ➡ <a href="#">p.29</a>
<b>14</b>	Permite selectarea modului aspect în funcție de semnalul de intrare. ➡ <a href="#">p.32</a>
<b>15</b>	Permite ajustarea valorii funcției Diafragmă automată. ➡ <a href="#">p.36</a>
<b>16</b>	Această funcție permite proiecția uniformă a jocurilor și a altor activități. ➡ <a href="#">p.36</a>
<b>17</b>	Valoarea ajustată revine la valoarea implicită dacă apăsați pe acest buton în timp ce este afișat meniul ecranului de ajustare. ➡ <a href="#">p.47</a>
<b>18</b>	Dacă este afișat un meniu, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ➡ <a href="#">p.47</a>
<b>19</b>	Revine la afișarea nivelului anterior al meniului, dacă pe ecran este afișat un meniu. ➡ <a href="#">p.47</a>
<b>20</b>	Reglează volumul. ➡ <a href="#">p.29</a>
<b>21</b>	Oprește temporar sau reîncepe redarea semnalului audio. ➡ <a href="#">p.29</a>

## Sparte



Nume		Funcție
<b>1</b>	Mufă de alimentare	Conectați cablul de alimentare. ➡ <a href="#">p.24</a>
<b>2</b>	Boxă	Difuzorul încorporat al proiectorului. Ieșire audio.
<b>3</b>	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă. ➡ <a href="#">p.23</a>
<b>4</b>	Portul RS-232C	Pentru a controla proiectorul, conectați proiectorul la calculator folosind un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal. ➡ <a href="#">p.80</a>
<b>5</b>	Port Audio (L-R)	Permite recepția semnalului audio de la echipamentul conectat la portul Video sau portul PC. ➡ <a href="#">p.18</a>
<b>6</b>	Port USB	Permite conectarea unor dispozitive USB sau a unei camere digitale și proiectarea imaginilor ca o expunere de diapozitive. ➡ <a href="#">p.19</a> De asemenea, conectează o unitate de rețea fără fir opțională. ➡ <a href="#">p.20</a>
<b>7</b>	Port Service	Port de service. De regulă, acesta nu este folosit.
<b>8</b>	Port Audio Out	Permite transmiterea semnalului audio în timpul redării prin difuzoarele externe.
<b>9</b>	Portul Video	Permite conectarea la portul ieșirii video compozit a echipamentului video. ➡ <a href="#">p.18</a>
<b>10</b>	Port PC	Permite conectarea la portul ieșirii RGB a unui calculator. ➡ <a href="#">p.18</a>
<b>11</b>	Port HDMI2	Permite conectarea echipamentelor video compatibile HDMI și a calculatoarelor. ➡ <a href="#">p.18</a>
<b>12</b>	Port HDMI1	Permite conectarea echipamentelor video compatibile HDMI și a calculatoarelor. ➡ <a href="#">p.18</a> De asemenea, permite conectarea smartphone-urilor și tabletelor compatibile MHL. ➡ <a href="#">p.19</a>

## La bază

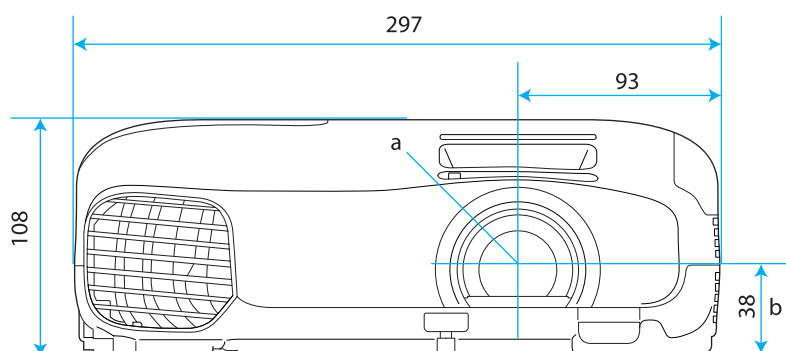


Nume		Funcție
<b>1</b>	Puncte de fixare ale suportului pe tavan (trei puncte)	Dacă suspendați proiectorul de tavan, înșurubați suportul de fixare pe tavan în aceste puncte. ➡ <a href="#">p.77</a>
<b>2</b>	Fixarea cablului de securizare	Treceți un lacăt cu cablu antifurt disponibil pe piață prin această deschidere pentru a fixa și asigura proiectorul. ➡ <a href="#">p.20</a>
<b>3</b>	Piciorul din spate	La instalarea pe o suprafață, de exemplu pe o masă, extindeți piciorul pentru a regla înclinarea față de orizontală. ➡ <a href="#">p.27</a>
<b>4</b>	Picior frontal reglabil	La instalarea pe o suprafață, de exemplu pe o masă, extindeți piciorul pentru a regla înălțimea imaginii. ➡ <a href="#">p.27</a>

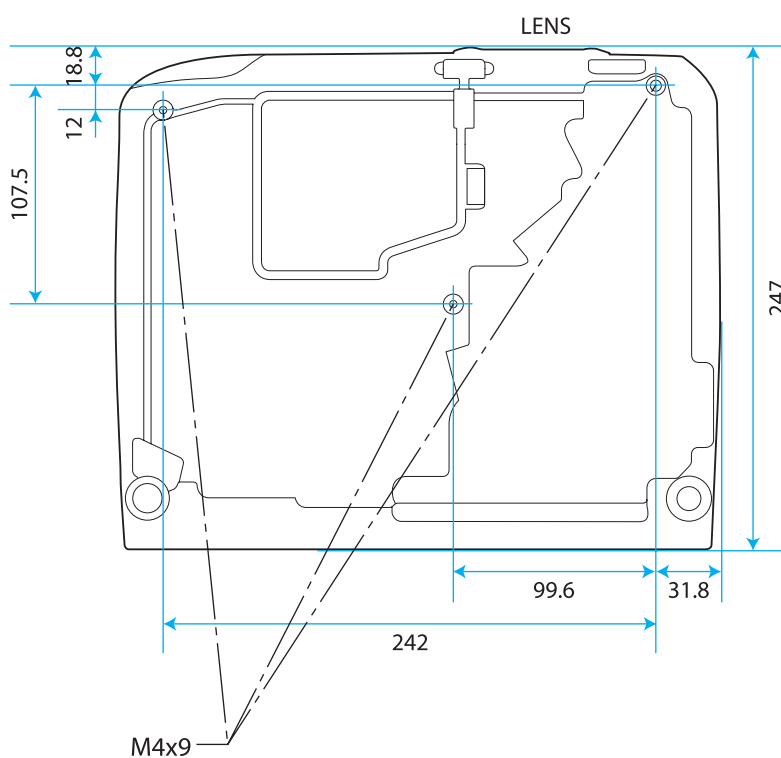


# Aspect

Unități: mm



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







# Instalarea

## Diferite metode de proiectie



### Avertisment

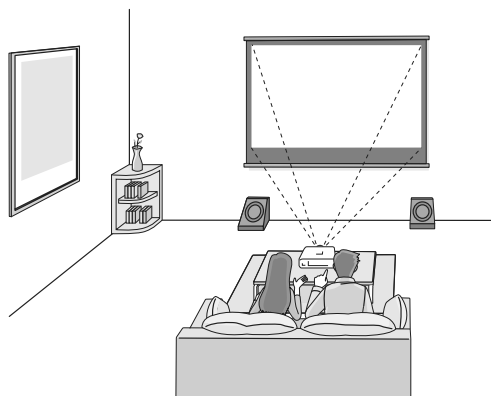
- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de tavan (montare pe tavan). Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Dacă la montare, în punctele de fixare ale suportului pe tavan, folosiți adezivi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

### Atenție

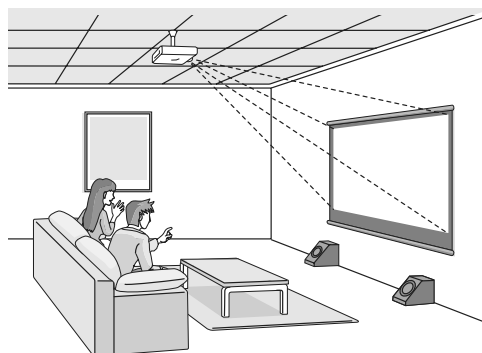
Curățați filtrul de aer o dată la trei luni. Curățați-l mai des, dacă în mediul de utilizare este mai mult praf.

☞ p.71

### Așezarea pe o masă etc. și proiectarea



### Suspendarea pe tavan și proiectarea



- Dacă proiectorul este fixat pe tavan, selectați pentru **Proiecție** setările pentru proiectarea de pe tavan. ☞ **Setări - Proiecție** p.51
- Dacă proiectorul nu poate fi instalat chiar în fața ecranului, puteți corecta distorsiunile trapezoidale folosind cursorul de reglaj trapezoidal pe orizontală. ☞ p.28
- La proiecția de pe tavan, nu utilizați reglajul trapezoidal pe orizontală pentru a regla ecranul, ci **V-Keystone** și **H-Keystone** din meniul Configurare. ☞ **Settings - Keystone - H/V-Keystone - V-Keystone/H-Keystone** p.51  
Când utilizați **V-Keystone** sau **H-Keystone**, setați **Auto V-Keystone** sau **H-Keystone Adjuster** pe **Off**. ☞ **Settings - Keystone - Auto V-Keystone/H-Keystone Adjuster** p.51

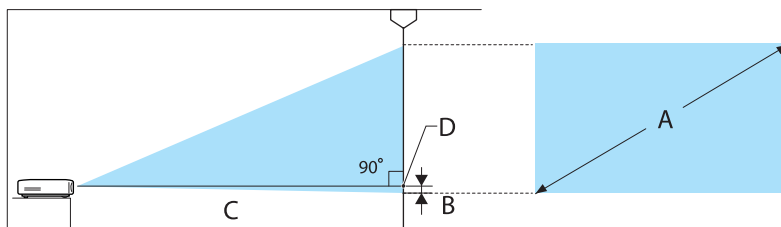
## Ajustarea dimensiunii imaginii proiectate

Dimensiunea imaginii proiectate crește dacă proiectorul se află mai departe de ecran.

Utilizați tabelul de mai jos pentru a instala proiectorul la distanța optimă față de ecran. Valorile prezentate sunt oferite numai ca valori de referință.



Ecranul proiectat se va micșora în cazul în care folosiți corectarea distorsiunilor trapezoidale orizontale. Măriți distanța de proiecție pentru a adapta dimensiunile imaginii proiectate la dimensiunile ecranului.



B Distanța de la centrul obiectivului la baza ecranului de proiecție

D Centrul lentilei

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Distanță de proiecție (C)		Distanță (B)
A	L x H	Minimum (Lat)	Maximum (Tele)	
60"	130 x 75	162	195	-7
80"	180 x 100	217	261	-9
100"	220 x 120	272	327	-11
120"	270 x 150	327	393	-14
150"	330 x 190	410	492	-17
180"	440 x 250	492	592	-20

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		Distanță de proiecție (C)		Distanță (B)
A	L x H	Minimum (Lat)	Maximum (Tele)	
40"	81 x 61	132	159	-6
60"	120 x 90	199	240	-8
80"	160 x 120	266	320	-11
100"	200 x 150	334	401	-14
120"	240 x 180	401	482	-17
150"	300 x 230	502	603	-21
200"	410 x 300	671	806	-28



## Conectarea unui dispozitiv

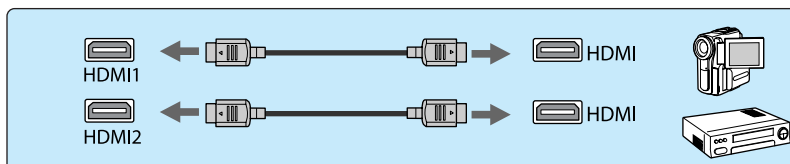
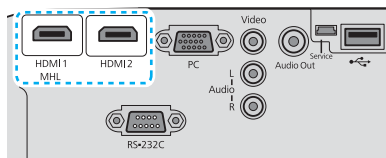
### Atenție

- Conectați cablurile înainte de racordarea la o priză electrică.
- Verificați forma conectorului cablului și forma portului și apoi conectați cablul. Dacă forțați introducerea unui conector având o formă diferită în port, acesta se poate strica și se poate produce o defecțiune.

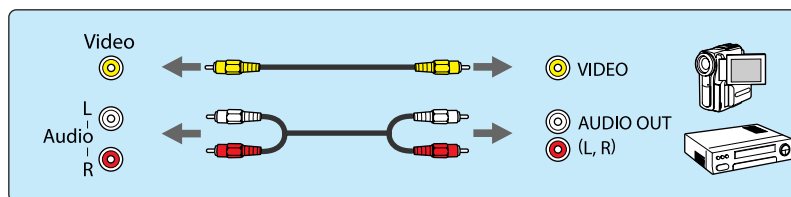
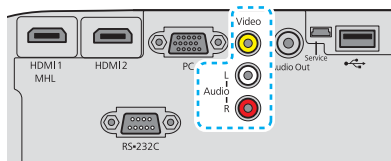
### Conectarea echipamentelor video

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

Dacă utilizați un cablu HDMI



Dacă utilizați un cablu video

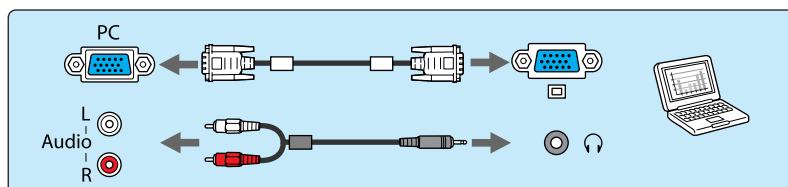
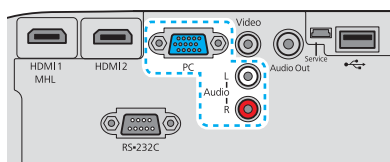


- Cablul diferă în funcție de semnalul de ieșire primit de la echipamentul video conectat.
- Anumite tipuri de echipamente video sunt capabile să redea diferite tipuri de semnale. Verificați ghidul utilizatorului primit la cumpărarea echipamentului video pentru a verifica ce semnale pot fi redade.

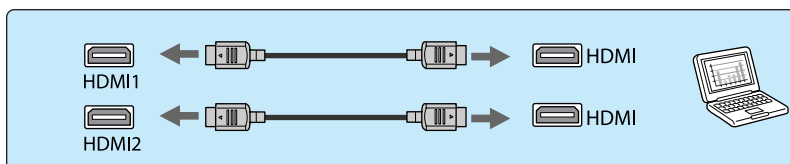
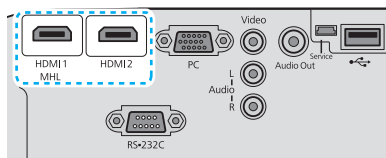
### Conectarea unui calculator

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

Dacă utilizați un cablu de calculator



Dacă utilizați un cablu HDMI

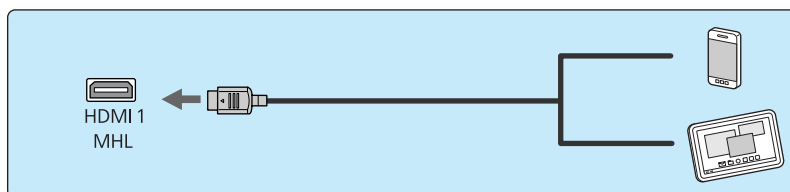
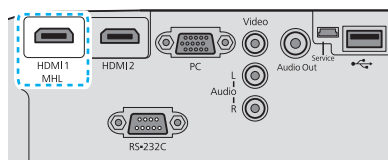


## Conectarea dispozitivelor externe

### Conectarea smartphone-urilor sau tabletelor

Puteți conecta smartphone-urile sau tabletele compatibile MHL.

Utilizați un cablu compatibil MHL pentru a conecta portul micro USB al smartphone-urilor sau tabletelor la portul HDMI1 din proiector.



Puteți urmări materiale video și puteți asculta muzică în timp ce încărcați un smartphone sau o tabletă.

#### Atenție

- Nu omiteți să utilizați un cablu compatibil MHL pentru efectuarea conexiunilor. În timpul încărcării, smartphone-ul sau tableta ar putea emana căldură, ar putea provoca scurgeri de lichid, ar putea exploda sau ar putea crea alte situații ce pot provoca incendii.
- Când se efectuează o conexiune printr-un adaptor-transformator MHL-HDMI, este posibil ca dispozitivul să nu poată fi încărcat sau controlat din telecomandă.

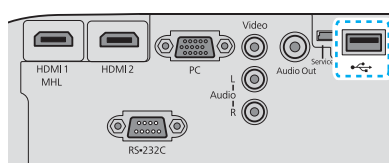


- Anumite dispozitive consumă mai multă energie electrică în timpul redării decât cea furnizată, nepermițând prin urmare încărcarea în timpul redării video sau al altor operații.
- Acest proiector nu va încărca dispozitive în modul standby sau când bateria dintr-un smartphone sau o tabletă este consumată.

### Conectarea dispozitivelor USB

Puteți conecta dispozitive USB, de exemplu memorii USB și camere digitale compatibile USB.

Utilizând cablul USB furnizat împreună cu dispozitivul USB, conectați dispozitivul USB la portul USB (Tip A) de pe proiector.



Dacă dispozitivul USB este conectat, puteți proiecta fișierele imagine de pe dispozitivul de memorie USB sau din aparatul foto digital ca expunere de diapositive. ➡ [p.45](#)

După terminarea proiecției, deconectați dispozitivele USB de la proiector. Pentru dispozitivele prevăzute cu buton de pornire, nu uitați să opriți dispozitivul de la buton înainte de a deconecta dispozitivul USB.

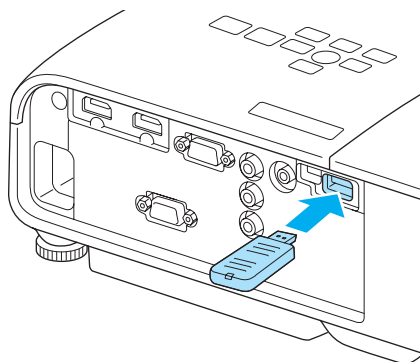
### Atenție

- Dacă utilizați un hub USB, conexiunea s-ar putea să nu funcționeze corespunzător. Dispozitivele, cum ar fi camere digitale și dispozitive USB, trebuie conectate direct la proiector.
- Pentru conectarea unui aparat foto digital folosiți cablul USB specificat pentru utilizarea cu dispozitivul respectiv.
- Utilizați un cablu USB cu o lungime mai mică de 3 m. Dacă lungimea cablului depășește 3 m, este posibil ca expunerea de diapozitive să nu se realizeze corect.

## Instalarea unității de rețea fără fir

Instalați o unitate de rețea fără fir (ELPAP07) pentru a utiliza funcția de rețea fără fir.

Introduceți unitatea de rețea fără fir în portul USB (tip A).



Va trebui să descărcați următoarea aplicație pentru a efectua proiecții folosind rețeaua locală fără fir. Pentru detalii, consultați site-ul de descărcări.

- **Proiectarea unui ecran de calculator prin conexiunea fără fir**

EasyMP Network Projection vă permite să proiectați un ecran de computer printr-o rețea.

Descărcați EasyMP Network Projection de pe următorul site web.

<http://www.epson.com>

- **Proiectarea semnalului video de pe un dispozitiv portabil printr-o rețea**

Prin instalarea „Epson iProjection” pe smartphone-ul sau tableta dvs, puteți proiecta semnalul pe dispozitiv fără a avea nevoie de cabluri. Astfel, puteți vizualiza imagini de pe un smartphone sau o tabletă.

Puteți descărca „Epson iProjection” gratuit de pe App Store sau Google Play. Orice taxe suportate în timpul comunicării cu App Store sau Google Play îi revin clientului.

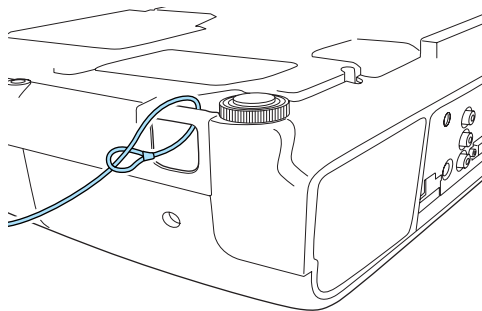


- Când unitatea de rețea fără fir este lăsată în proiector, setați **Wireless LAN Power** pe **Off** în timpul neutilizării. Astfel, puteți preveni accesul neavizat al terților. ➡ p.56
- Utilizați setarea de securitate pentru Epson iProjection sau EasyMP Network Projection din modul **Quick**. ➡ p.57

## Instalarea lacătului cu cablu

Un lacăt cu cablu antifurt disponibil pe piață poate fi trecut prin punctul de instalare pentru a fixa proiectorul pe o bancă sau un stâlp.

Consultați documentația care însoțește lacătul cu cablu pentru instrucțiuni privind fixarea.



# Pregătirea telecomenzii

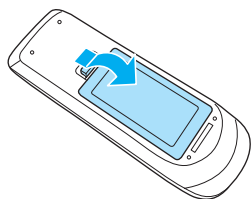
## Instalarea bateriilor telecomenzii

### Atenție

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

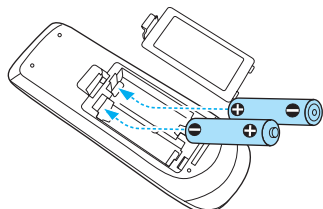
**1** Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

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



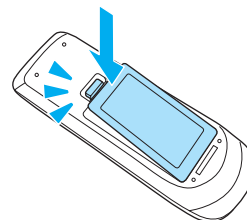
**2** Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.

Înainte de instalare, verificați polaritatea bateriilor (+) și (-).



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

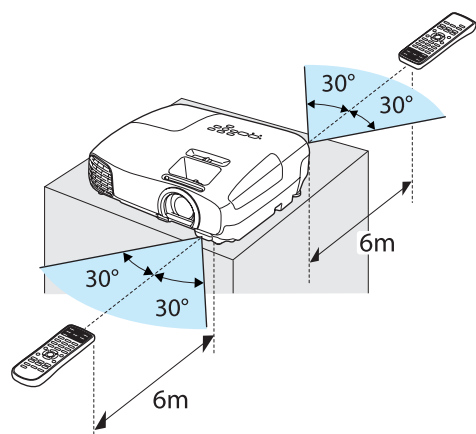
Apăsați pe capacul compartimentului pentru baterii până când acesta se închide; veți auzi un declic.



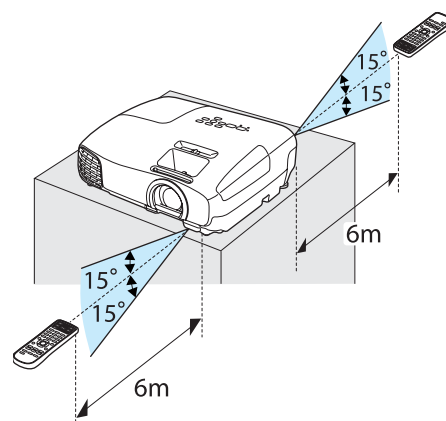
Dacă telecomanda nu mai transmite comenzile sau apar întârzieri sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii AA alcaline sau cu mangan.

## Intervalul de funcționare a telecomenzii

Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta)



Intervalul de funcționare (de sus în jos)







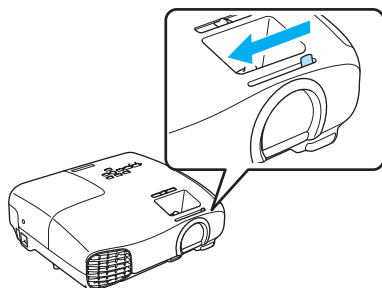
# Începerea și terminarea proiecției

## Punerea în funcțiune a proiectorului și efectuarea proiecției

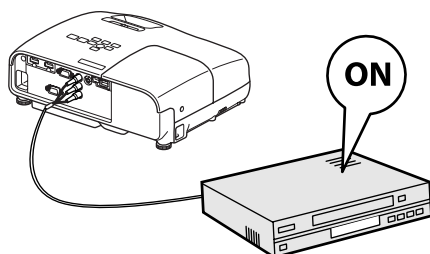
**1** Conectați echipamentul la proiector.

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

**3** Deschideți capacul obiectivului.



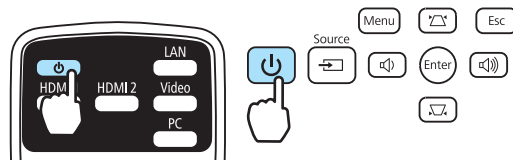
**4** Porniți echipamentul conectat.



**5** Porniți proiectorul.

Telecomanda

Panou de comandă



Dacă **Direct Power On** este setat pe **On**, puteți începe proiecția prin simpla conectare a cablului de alimentare la proiector fără a mai fi nevoie să apăsați pe alte butoane. ➡ **Extins - Funcționare - Pornire directă** p.53



### Avertisment

În timpul proiecției, nu priviți direct în obiectiv.



- Acest proiector este prevăzut cu funcția Blocare pt. copii pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii și cu funcția Blocare funcționare pentru a preveni orice operații accidentale, etc. ➡ **Settings - Lock Setting - Child Lock/Control Panel Lock** p.51
- Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul **Mod altitudine mare** opțiunea **Pornit**. ➡ **Extins - Funcționare - Mod altitudine mare** p.53
- Acest proiector este prevăzut cu funcția Config. automată pentru selectarea automată a setărilor optime în cazul schimbării semnalului de intrare al calculatorului conectat. ➡ **Semnal - Config. automată** p.49

## Dacă imaginea țintă nu este proiectată


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

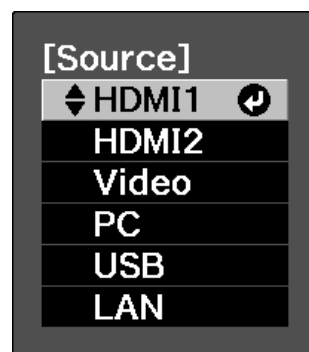
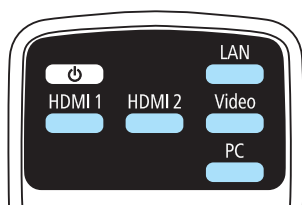
Telecomanda

Apăsați pe butonul corespunzător portului respectiv.

Panou de comandă

Apăsați pe butonul  și selectați portul dorit.

Apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.




- Pentru echipamente video, începeți mai întâi redarea și apoi schimbați sursa.
- În cazul în care culorile au un aspect artificial, după selectarea ca sursă a opțiunii **Video** sau **PC**, verificați dacă portul la care sunteți conectat este același cu cel definit pentru **Input Signal**. ➡ **Extended - Input Signal - Video Signal/PC Signal** p.53

## Oprirea

1

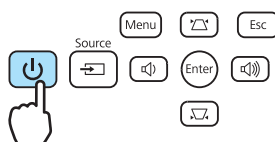
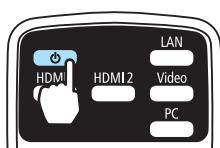
Opriți echipamentul conectat.

2

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


Telecomanda

Panou de comandă



Va fi afișat un mesaj de confirmare.

3

Apăsați din nou pe butonul .

Power Off?

Yes : Press  button

No : Press any other button

4

Așteptați până când răcirea s-a terminat.

Indicatorul de funcționare de pe panoul de control al proiectorului nu va mai lumina intermitent.

5

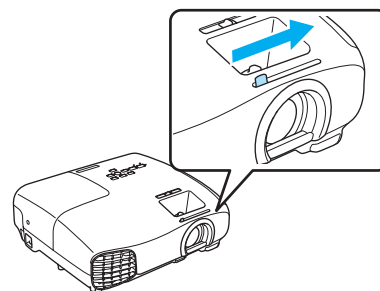
Deconectați cablul de alimentare.



În cazul în care cablul de alimentare este conectat, se va consuma puțin curent electric chiar dacă nu se efectuează nicio operație.

6

Închideți capacul obiectivului.



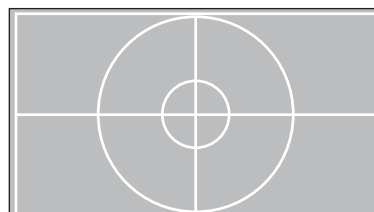
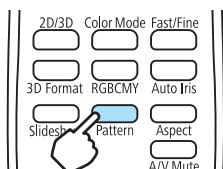


## Ajustarea ecranului proiectat

### Afișarea șablonului de test

Pentru reglarea zoomului/focalizării sau a poziției de proiecție imediat după instalarea proiectorului, puteți afișa un șablon de test fără a mai conecta un echipament video.

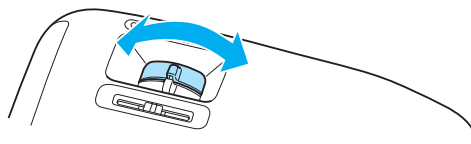
Apăsați pe butonul  de pe telecomandă pentru a afișa șablonul de test.



Apăsați din nou pe butonul  pentru a încheia afișarea șablonului de test.

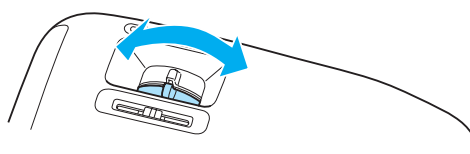
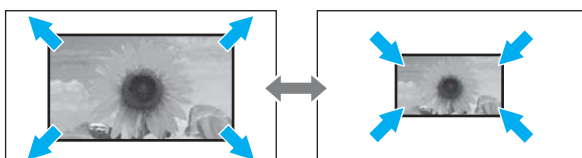
### Reglarea focalizării

Rotiți inelul de focalizare pentru a ajusta focalizarea.



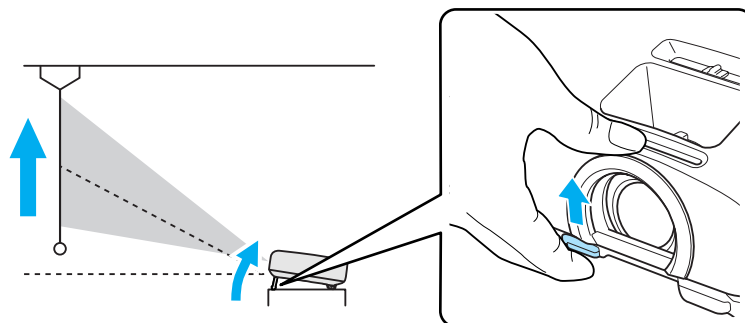
### Ajustarea dimensiunii imaginii proiectate (Reglare zoom)

Rotiți inelul de zoom pentru a ajusta dimensiunea ecranului proiectat.



## Ajustează înălțimea imaginii

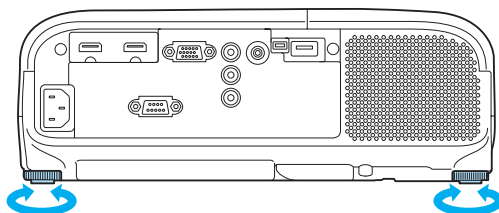
Apăsați maneta de reglare a picioarelor pentru a extinde picioarele frontale ajustabile. Puteți înclina proiectorul până la 12° pentru a ajusta înălțimea imaginii.



Focalizarea devine mai dificilă cu cât unghiul de înclinare este mai ridicat. Recurgeți la un unghi de înclinare moderat.

## Ajustarea înclinării proiectorului

Dacă ecranul de proiecție este înclinat (partea din stânga și cea din dreapta a proiectorului sunt la înălțimi diferite) în timp ce proiectorul este instalat pe o masă, reglați piciorul din spate astfel încât ambele laterale ale proiectorului să fie la același nivel.



## Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Puteți corecta distorsiunile trapezoidale utilizând una din următoarele metode.

Corectare automată	Corecție auto T.vert	Corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale.
Corectare manuală	Regl. trapez oriz.	Utilizați reglajul trapezoidal pe orizontală pentru a corecta distorsiunile trapezoidale orizontale.
	Corecție T-H/V	Corecțați manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.

Ecranul proiectat se va micșora în cazul în care folosiți corectarea distorsiunilor trapezoidale orizontale. Măriți distanța de proiecție pentru a adapta dimensiunile imaginii proiectate la dimensiunile ecranului.

### Corectare automată (Corecție auto T.vert)

Dacă proiectorul detectează o mișcare în timpul instalării, distorsiunea trapezoidală verticală va fi corectată automat. Dacă proiectorul detectează o mișcare după ce a rămas în aceeași poziție timp de minimum două secunde, va fi afișat ecranul de reglare pentru a putea defini corecțiile dorite.

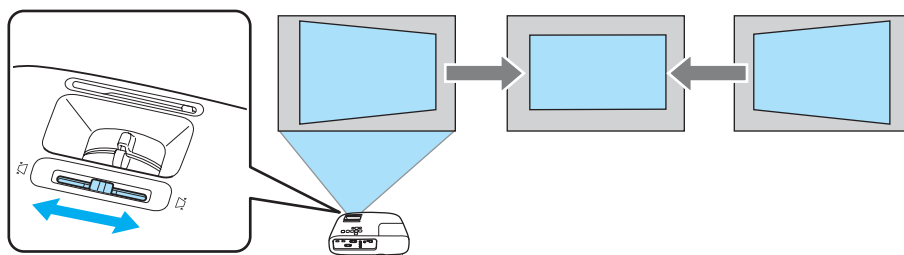
Funcția Corecție auto T.vert poate efectua corecții eficiente pentru un unghi de proiecție de până la 30° de sus în jos.



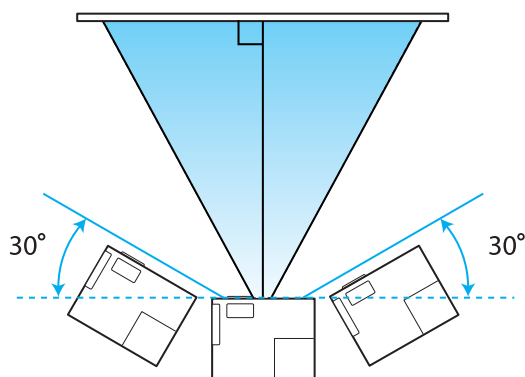
- Corecție auto T.vert poate fi utilizat numai dacă opțiunea **Față** este selectată pentru modul **Proiecție**.  
**Setări - Proiecție** p.51
- Dacă nu doriți să utilizați funcția Corecție auto T.vert, selectați pentru **Corecție auto T.vert** opțiunea **Oprit**. **Setări - Corecție Trapez - Corecție auto T.vert** p.51

## Corectare manuală (Regl. trapez oriz.)

Deplasați reglajul trapezoidal pe orizontală la dreapta sau la stânga pentru a efectua corecția trapezoidală pe orizontală.



Puteți aplica în mod eficient corecțiile dacă unghiul de proiecție este de până la 30° de la stânga la dreapta.



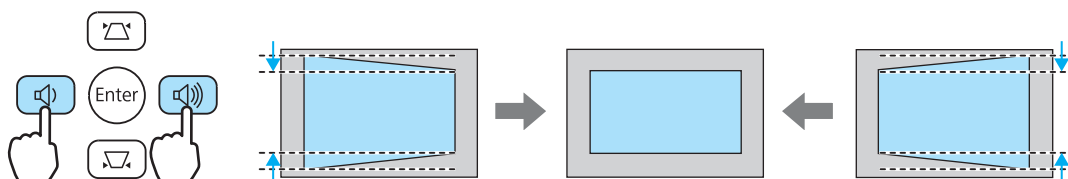
Când utilizați reglajul trapezoidal pe orizontală, setați **H-Keystone Adjuster** pe **On**. **Setări - Corecție Trapez - Regl. trapez oriz.** p.51

## Corectare manuală (Corecție T-H/V)

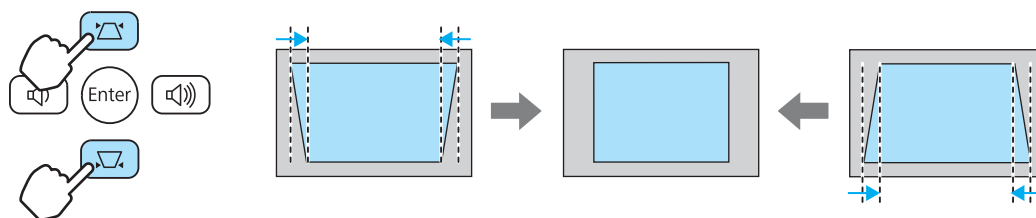
Puteți utiliza butoanele de pe panoul de comandă pentru a corecta distorsiunea trapezoidală.

Apăsați pe butoanele pentru a afișa indicatorii de calibrare Corecție T. vert/Corecție T. oriz. Dacă indicatorii de calibrare sunt afișați, apăsați pe butoanele pentru a efectua corectarea verticală și apăsați pe butoanele pentru a efectua corectarea orizontală.

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



**Dacă partea din stânga sau cea din dreapta este prea lată**

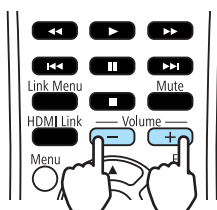


- Puteți regla volumul apăsând pe butoanele dacă indicatorii de calibrare nu sunt afișați. ➔ [p.29](#)
- Puteți defini funcția Corecție T-H/V din meniul Configurare. ➔ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Corecție T. vert/Corecție T. oriz** [p.51](#)
- Valorile implicite din fabrică ale Corecției T-H/V sunt resetate când se întrerupe alimentarea. Pentru a păstra setarea, setați **Auto V-Keystone** și **H-Keystone Adjuster** pe **Off**. ➔ **Settings - Keystone - Auto V-Keystone/H-Keystone Adjuster** [p.51](#)
- Puteți aplica în mod eficient corecțiile dacă unghiul de proiecție este de până la 30° de sus în jos și de la stânga la dreapta.

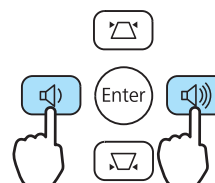
## Ajustarea volumului

Puteți regla volumul folosind butoanele de pe telecomandă sau butoanele de pe panoul de comandă al proiecteurului.

Telecomanda



Panou de comandă



- De asemenea, puteți regla volumul din meniul Configurare. ➔ **Settings - Volume** [p.51](#)
- În condiții normale, puteți regla volumul difuzorului încorporat în proiector. Cu toate acestea, prin conectarea unui sistem AV la proiector și setarea **HDMI Link** pe **On** și **Audio Out Device** pe **AV System**, puteți ajusta volumul sistemului AV când proiectați din surse **HDMI1** și **HDMI2**. ➔ [p.43](#)



### Atenție

Nu porniți proiectorul cu volumul ridicat.

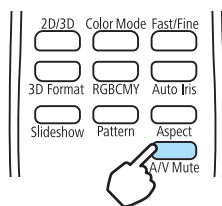
Un volum ridicat care pornește brusc poate cauza pierderea auzului. Reduceți întotdeauna volumul înainte de oprirea proiecteurului, pentru a putea crește gradual nivelul acestuia la următoarea pornire.

## Ascunderea temporară a imaginii și oprirea temporară a sunetului

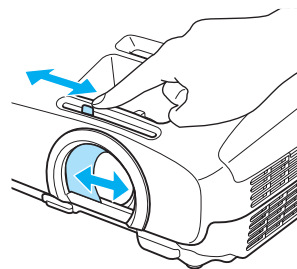
Puteți utiliza această funcție pentru a ascunde temporar imaginea de pe ecran și pentru a întrerupe difuzarea semnalului audio.

Apăsați sau rotiți capacul obiectivului în poziția de pornire și oprire pentru a activa și dezactiva proiecția. Simultan, va fi activat sau dezactivat și semnalul audio.

### Telecomanda



### Unitatea principală




- Din moment ce redarea filmelor continuă chiar dacă imaginea este ascunsă, nu veți putea reveni la punctul în care ați ascuns imaginea și ați întrerupt semnalul sonor.
- De asemenea, butonul **Mute** activează sau dezactivează redarea semnalului audio.
- În condiții normale, puteți regla volumul difuzorului încorporat în proiector. Cu toate acestea, prin conectarea unui sistem AV la proiector și setarea **HDMI Link** pe **On** și **Audio Out Device** pe **AV System**, puteți ajusta volumul sistemului AV când proiectați din surse **HDMI1** și **HDMI2**. ➡ p.43

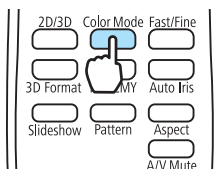


# Reglarea imaginii

## Selectarea calității de proiecție (Mod culoare)




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

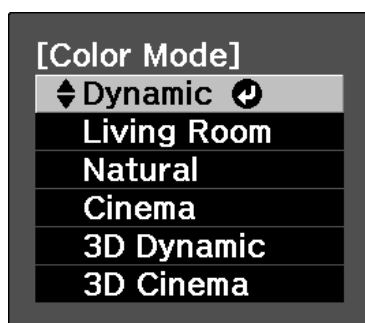
1 Apăsați pe butonul .



Puteți defini setările din meniul Configurare.  **Imagine - Mod culoare** [p.48](#)

2 Selectați **Mod culoare**.

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



### La proiectarea imaginilor 2D

Puteți selecta **Dynamic**, **Living Room**, **Natural** și **Cinema**.


**3D Dynamic** și **3D Cinema** sunt indicate cu gri și nu pot fi selectate.

### La proiectarea imaginilor 3D

Puteți selecta **3D Dynamic** și **3D Cinema**.

**Dynamic**, **Living Room**, **Natural** și **Cinema** sunt indicate cu gri și nu pot fi selectate.

Opțiuni disponibile la proiectarea imaginilor 2D

Mod	Aplicație
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase.
Living Room	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Imaginile sunt clare și cu detalii precise.
Natural	Acest mod este ideal pentru a fi utilizat în camerele neluminate. Vă recomandăm să folosiți acest mod pentru a efectua ajustarea culorilor.  <a href="#">p.34</a>
Cinema	Ideal pentru vizionarea filmelor și a concertelor într-o încăpere neluminată.

Opțiuni disponibile la proiectarea imaginilor 3D



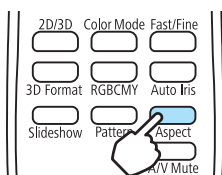
Mod	Aplicație
Dinamic 3D	Se utilizează la proiectarea imaginilor 3D. Imaginile sunt mai strălucitoare și mai precise decât cele proiectate folosind Cinema 3D.
Cinema 3D	Se utilizează la proiectarea imaginilor 3D.


## Trecerea de la modul de afișare plin la modul zoom (Aspect)




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

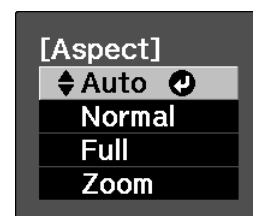
Opțiunile disponibile pentru **Aspect** diferă în funcție de semnalul de imagine proiectat în prezent.


1 Apăsați pe butonul .



Puteți defini setările din meniul Configurare.  **Semnal - Aspect** p.49

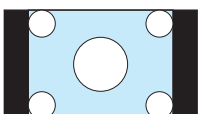
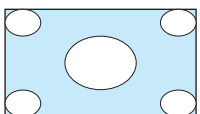
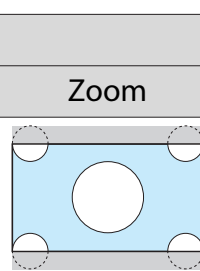
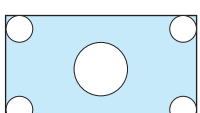
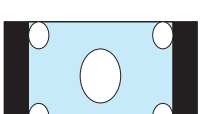
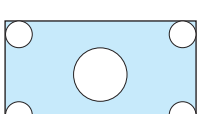
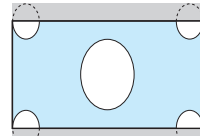
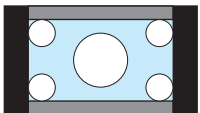
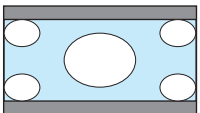
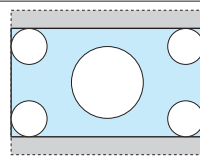
2 Utilizați butoanele   pentru a selecta numele setării respective și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.



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

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

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

Imagine de intrare	Nume setare (Aspect)		
	Normal	Plin	Zoom
Imagini 4:3			
Imagini 16:9		Când proiectați imagini 16:9, Full și Zoom nu pot fi selectate.	
Imagini înregistrate prin compresie			
Imagini Letterbox*			

Imagine de intrare	Nume setare (Aspect)		
	Normal	Plin	Zoom
Note	Se adaptează la dimensiunea verticală a ecranului de proiecție. Formatul imaginii diferă în funcție de imaginea de intrare.	Utilizează în totalitate panoul de proiecție.	Păstrează formatul semnalului de intrare și se adaptează la dimensiunea orizontală a panoului de proiecție. Este posibil ca partea de sus și cea de jos a imaginii să fie truncate.

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



Țineți cont de faptul că utilizând funcția Raport imagine a proiecteurului pentru a reduce, mări sau diviza imaginea proiectată în scopuri comerciale sau pentru a fi vizionată de public poate încălca drepturile deținătorului drepturilor de autor al respectivei imagini în conformitate cu legea drepturilor de autor.



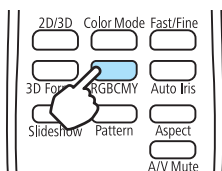
# Efectuarea ajustărilor absolute ale culorii

## Ajustarea nuanței, a saturației și a strălucirii




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

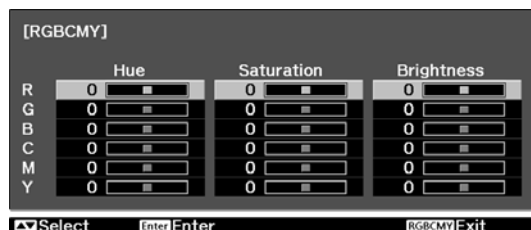
Nuanță	Permite ajustarea culorii globale din imagine spre albastru, verde sau roșu.
Saturație	Permite ajustarea intensității globale a culorilor din imagine.
Strălucire	Permite ajustarea strălucirii globale a culorilor din imagine.



1 Apăsați pe butonul .





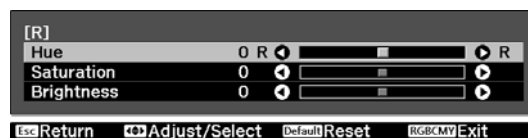
Puteți defini setările din meniul Configurare.  **Imagine - Avansat - RGBCMY** p.48

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




3 Utilizați butoanele   pentru a selecta **Nuanță**, **Saturație** sau **Strălucire**.

4 Utilizați butoanele   pentru a face ajustările dorite.



Apăsați pe butonul  pentru a ajusta o altă culoare.

Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.

5 Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.





## Ajustarea valorilor RGB (Offset/Câștig)

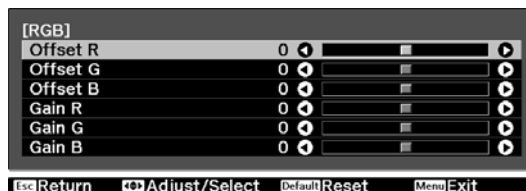
Pentru strălucirea imaginii puteți ajusta zonele întunecate (Offset) și zonele luminoase (Câștig) pentru R (roșu), G (verde) și B (albastru). Imaginea va deveni mai luminoasă dacă deplasați cursorul spre dreapta (pozitiv) și mai închisă dacă deplasați cursorul spre stânga (negativ).


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

Meniul este afișat în ordinea următoare.

### Image - Avansat - RGB

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





Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.

## Color Temp.

Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Efectuați ajustările dacă imaginea are o tentă albastruie sau roșiatică, etc.

Meniul este afișat în ordinea următoare.

### Image - Color Temp.

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



Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.



# Efectuarea ajustărilor detaliate ale imaginii

## Ajustarea valorii pentru Claritate

Puteți îmbunătăți claritatea imaginii.

Meniul este afișat în ordinea următoare.

### Image - Sharpness

Utilizați butoanele   pentru a face ajustările dorite.

Imaginea devine mai clară pe măsură ce crește și valoarea, devenind mai difuză pe măsură ce valoarea scade.



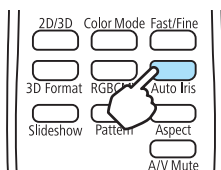
## Setarea Auto Iris


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

Puteți selecta urmărirea ajustării luminanței pentru modificarea luminozității imaginii afișate selectând pentru **Normal** opțiunea **Viteză mare**.

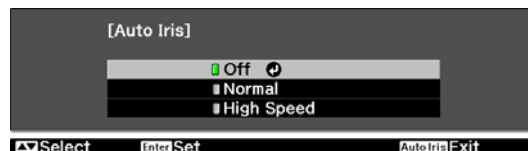
(În funcție de imagine, puteți auzi funcționarea diafragmei automate, fără ca acest lucru să fie o defecțiune.)

### 1 Apăsați pe butonul .



Puteți defini setările din meniul Configurare.  **Image - Diafragmă automată** p.48

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

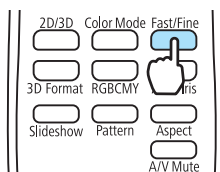



## Procesare imagine

Permite îmbunătățirea vitezei de răspuns a imaginilor proiectate cu viteză mare, precum jocurile.

Aceasta este disponibilă doar când se recepționează semnal de la portul Video, HDMI1 sau HDMI2.

Apăsați butonul  pentru a comuta **Fine** și **Fast**.



- Această opțiune nu este compatibilă cu imaginile 3D.
- Dacă pentru **Procesare imagine** este selectată imaginea **Rapid**, **Reducere zgomot** este fixată la Oprit.
- Puteți defini setările din meniul Configurare.  **Signal - Image Processing** p.49



## Vizionarea imaginilor 3D

### Configurarea imaginilor 3D

Setați sursa pe HDMI1 sau pe HDMI2 pentru a vizualiza imagini 3D.


Proiectorul acceptă următoarele formate 3D.

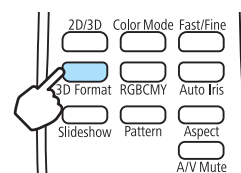
- Combinare cadre
- Juxtapuse
- Sus și jos

#### Când proiectorul detectează un format 3D

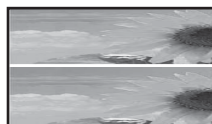
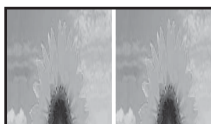
Proiectorul proiectează automat o imagine 3D când detectează un format 3D.

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

Este posibil ca anumite emisiuni televizate 3D să nu conțină semnale în format 3D. În acest caz, setați manual formatul 3D. Apăsăți butonul  pentru a seta formatul 3D pe dispozitivul AV.






- Pentru detalii privind setările formatului 3D pe dispozitivul AV, consultați documentația care însoțește dispozitivul AV.
- Când formatul 3D nu a fost configurat corect, imaginea nu va fi proiectată corect, ca în imaginea de mai jos.



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

În cazul în care efectul 3D nu este afișat corect chiar și după ce ați setat formatele 3D, verificați instrucțiunile de mai jos.

- Este posibil ca durata de sincronizare a ochelarilor 3D să fie inversată. Inversați sincronizarea folosind **Inversare ochelari3D** și apoi reîncercați.  **Semnal - Configurare 3D - Inversare ochelari3D p.49**
- Imaginea nu este afișată în format 3D dacă pentru **Ecran 3D** este selectată opțiunea **Oprit**. Apăsăți pe butonul  de pe telecomandă.  **Semnal - Configurare 3D - Ecran 3D p.49**



- Modul în care imaginea 3D este percepută diferă de la o persoană la alta.
- Dacă o imagine 3D este afișată, pe ecran va fi afișat un mesaj de avertizare referitor la vizionarea imaginilor 3D. Puteți dezactiva afișarea acestui mesaj selectând pentru **Notă:vizualizarea 3D** opțiunea **Oprit**. **Semnal - Configurare 3D - Notă:vizualizarea 3D** p.49
- În timpul unei proiecții 3D, următoarele funcții din meniul Configurare nu pot fi modificate. Aspect (setat pe Normal), Noise Reduction (setat pe Oprit), Overscan (setat pe Oprit)
- Modul în care imaginea 3D este vizionată se poate modifica în funcție de temperatura mediului înconjurător și de durata de utilizare a lămpii. Evitați să utilizați proiectorul dacă imaginea nu este proiectată normal.

## Utilizarea ochelarilor 3D

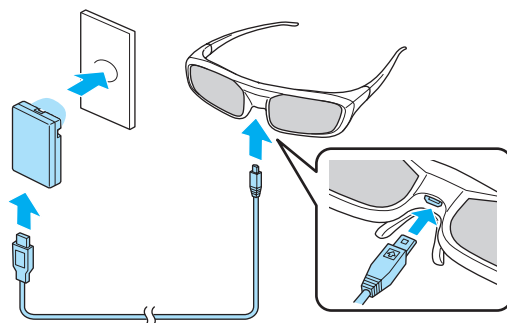
Utilizați ochelarii 3D (ELPGS03) pentru a vizualiza imagini 3D. p.77



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

## Încărcarea ochelarilor 3D

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



De asemenea, puteți încărca ochelarii 3D conectându-i la portul USB (tip A) din spatele proiectorului folosind cablul USB (numai dacă proiectorul este pornit).

## Atenție

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

## Asocierea ochelarilor 3D

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

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



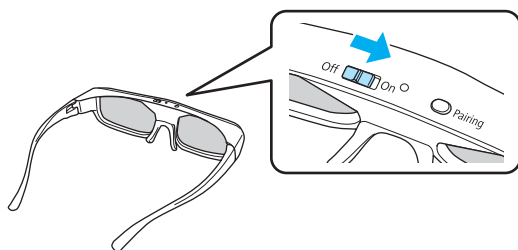
- Dacă ochelarii 3D nu au mai fost utilizați, asocierea ochelarilor 3D se va face la pornirea acestora. Nu este necesar să efectuați operația de Pairing dacă imaginile 3D pot fi vizualizate corect.
- După efectuarea operației de pairing, puteți viziona imaginile 3D după următoarea pornire a dispozitivelor.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

## ■ Purtarea ochelarilor 3D

1

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

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



2

Puneți-vă ochelarii 3D și distracție plăcută!



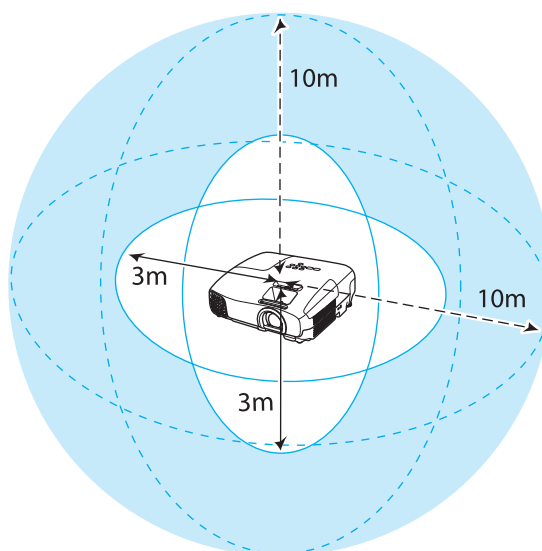
- Dacă ați terminat de utilizat ochelarii 3D, opriți funcționarea lor împingând butonul [Power] în poziția Off.
- Dacă ochelarii 3D nu sunt utilizați minimum 30 de secunde, se vor închide automat. Pentru a reporni ochelarii 3D, împingeți întrerupătorul [Power] în poziția Off și apoi înapoi în poziția On.

## Intervalul de vizionare a imaginilor 3D

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

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

Distanța de asociere este de trei metri.







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

## Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D

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



### Avertisment

#### Demontarea sau modificarea

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

#### Depozitarea

- Nu lăsați ochelarii 3D Glasses sau componentele incluse la îndemâna copiilor.  
Acestea pot fi înghițite accidental. Dacă sunt înghițite accidental, contactați imediat medicul.

#### Comunicații wireless (Bluetooth)

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

#### Încălzirea

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

#### Încărcarea

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

### Atenție

#### Ochelarii 3D

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

### Atenție

#### Purtarea ochelarilor 3D

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

### Atenție

#### Durata de utilizare

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

## Atenție

### Vizionarea imaginilor 3D

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

## Atenție

### Riscuri pentru sănătate

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

## Atenție

### Vârsta de utilizare recomandată

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



# Utilizarea funcției Conexiune HDMI

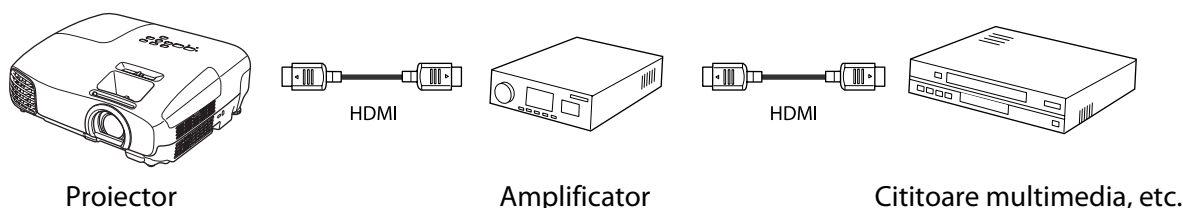
## Funcția Conexiune HDMI

Dacă un dispozitiv AV care îndeplinește standardele HDMI CEC este conectat la portul HDMI al proiectorului, puteți efectua operațiuni legate între ele precum pornirea și reglarea volumului sistemului AV folosind o singură telecomandă.



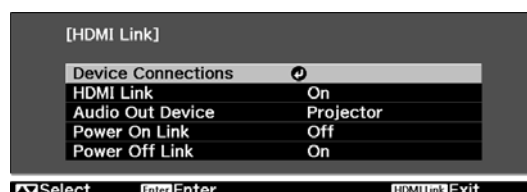
- Cât timp dispozitivul AV îndeplinește standardele HDMI CEC, puteți utiliza funcția Conexiune HDMI chiar dacă sistemul AV intermediar nu îndeplinește standardele HDMI CEC.
- Puteți conecta simultan maximum 3 cititoare multimedia care îndeplinesc standardele HDMI CEC.

### Exemplu de conectare



## Configurarea conexiunii HDMI

Apăsând pe butonul **HDMI Link** al telecomenzii și setând **HDMI Link** pe **On**, puteți utiliza următoarele funcții.



Funcție	Explicație
Pornire conexiune	Pornește proiectorul în momentul în care conținutul este redat pe dispozitivul conectat. Sau, pornește dispozitivul conectat dacă proiectorul este pornit.
Oprire conexiune	Oprește dispozitivul conectat dacă proiectorul este oprit. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Această funcție nu poate fi utilizată dacă funcția CEC de pornire legată a dispozitivului conectat este activată.</li> <li>• Țineți cont de faptul că în funcție de starea dispozitivului conectat (de exemplu, dacă înregistrează), este posibil ca dispozitivul să nu se închidă.</li> </ul>
Disp. ieșire audio	Dacă este conectat un sistem AV, puteți selecta ca semnalul audio să fie redat de difuzorul proiectorului sau de difuzorul sistemului AV.
Schimbare intrare conexiune	Permite schimbarea sursei de intrare a proiectorului, fiind selectată opțiunea HDMI, la redarea conținutului pe dispozitivul conectat.
Funcționarea dispozitivelor conectate	Permite utilizarea telecomenzii proiectorului pentru efectuarea unor operații precum: Redare, Opre, Derulare rapidă înainte, Derulare înapoi, Capitolul următor, Capitolul anterior și Pauză.



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

## Conexiuni dispozitiv

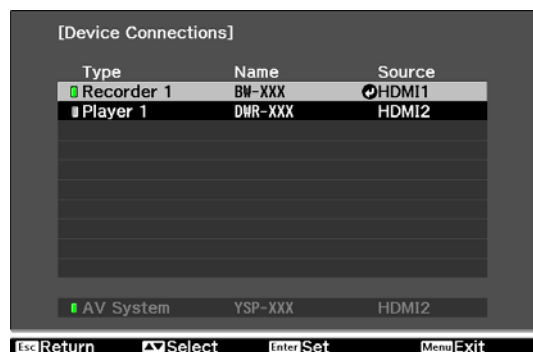
Puteți verifica ce dispozitive conectate sunt disponibile pentru Conexiune HDMI și puteți selecta dispozitivul de la care doriți să proiectați imaginea. Dispozitivele care pot fi controlate folosind funcția Conexiune HDMI vor deveni automat dispozitive selectate.

- 1 Apăsați pe butonul  și apoi selectați **Device Connections**.
- 2 Selectați dispozitivul pe care doriți să îl comandați folosind funcția Conexiune HDMI.

Este afișată lista **Conexiuni dispozitiv**.

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

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



- În cazul în care cablul nu îndeplinește standardele HDMI, transmiterea comenzilor este imposibilă.
- Este posibil ca anumite dispozitive conectate sau funcții ale acestor dispozitive să nu funcționeze corect chiar dacă acestea îndeplinesc standardele HDMI CEC. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc.



## Redarea datelor imaginii (Expunere diapozitive)

### Date compatibile

Următoarele tipuri de fișiere stocate pe dispozitive de stocare USB precum memorii USB și aparatele foto digitale care sunt conectate la portul USB al proiectorului pot fi afișate ca o expunere de diapozitive.

#### Tipurile de fișiere compatibile cu funcția Expunere diapozitive

Tip fișier (extensie)	Note
.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imaginile care utilizează modul de culoare CMYK nu sunt compatibile.</li> <li>Imaginile în format progresiv nu sunt compatibile.</li> <li>Imaginile a căror rezoluție este mai mare decât 8192 x 8192 nu sunt compatibile.</li> <li>Datorită anumitor caracteristici ale fișierelor JPEG, este posibil ca imaginile proiectate să nu fie clare, dacă rata de compresie este prea mare.</li> </ul>

### Redarea folosind funcția Expunere diapozitive

1


Conectați un dispozitiv de stocare USB.

Fișierele sunt afișate ca miniaturi.






Pentru a deschide un director, selectați directorul respectiv și apoi apăsați pe butonul .



Dacă miniaturile fișierelor nu sunt afișate, apăsați pe butonul  de pe telecomandă pentru a schimba sursa.






2

Selectați **Expunere diapozitive**.

Utilizați butoanele   pentru a selecta **Expunere diapozitive** din colțul din dreapta jos al ecranului și apoi apăsați pe butonul .







Operația Expunere diapozitive va începe.




- Pentru a închide operația Expunere diapozitive, deconectați dispozitivul de stocare USB.
- Selectați o imagine din miniaturi și apăsați pe butonul  pentru a mări imaginea selectată. Apăsați pe butoanele   de pe telecomandă în timp ce vizualizați o imagine mărită, pentru a schimba imaginea. De asemenea, puteți roti imaginea folosind butoanele  .

## Afișarea setărilor definite pentru fișierele de imagine și setările definite pentru expunerea diapozitivelor






Puteți defini ordinea de afișare a fișierelor și operațiile efectuate în timpul expunerii diapozitivelor în ecranul de opțiuni.

1 Utilizați butoanele     pentru a poziționa cursorul pe directorul în care doriți să definiți condițiile de afișare și apoi apăsați pe butonul . Selectați **Opțiuni** din submeniul afișat și apoi apăsați pe butonul .

2 Dacă este afișat ecranul de opțiuni, definiți fiecare dintre aceste elemente.

Activați setările poziționând cursorul pe elementul țintă și apăsând butonul . Următorul tabel arată detaliile pentru fiecare element.

Ordine afișare	Puteți selecta să afișați fișierele fie după <b>Ordine nume</b> , fie după <b>Ordine date</b> .
Direcția de sortare	Puteți selecta să sortați fișierele în ordine <b>Ascendentă</b> sau <b>Descendentă</b> .
Redare continuă	Puteți defini o opțiune de repetare Slideshow.
Timp modificare ecran	La redarea unei expuneri de diapozitive, puteți defini durata de afișare a unui singur fișier. Puteți defini o durată cuprinsă între <b>Oprit</b> (0) și 60 de secunde. Dacă ați selectat <b>Oprit</b> , atunci redarea automată este dezactivată.
Efect	Puteți seta efectele pentru ecran la schimbarea diapozitivelor.

3 Dacă ați terminat definirea setărilor, utilizați butoanele     pentru a poziționa cursorul pe **OK** și apăsați pe butonul .

Sunt aplicate setările.

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




# Funcțiile din meniul Configurare

## Utilizarea meniului Configurare

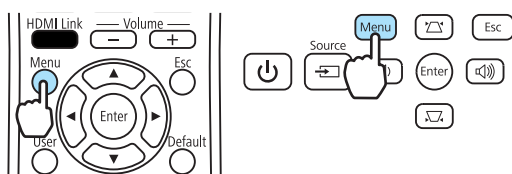
Din meniul Configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine, Semnal intrare ș.a.m.d.

1

Apăsați pe butonul .




Telecomanda

Panou de comandă

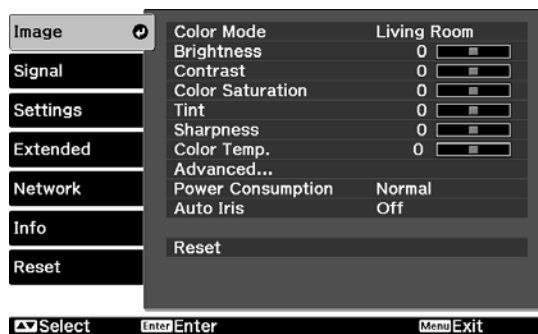


Este afișat meniul Configurare.

2




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

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



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

3

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



Va fi afișat ecranul de modificare al funcției selectate.

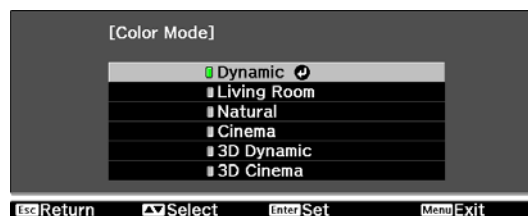
4



Utilizați butoanele     pentru a modifica setările.

De ex.) Bara de reglare




De ex.) Opțiuni




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

Apăsați pe butonul  pentru a reveni la nivelul anterior.



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












Pentru elementele ale căror valori sunt modificate folosind cursorul, de exemplu pentru nivelul de strălucire, puteți apăsa pe butonul  în timp ce ecranul este afișat pentru a restabili valorile la valorile implicite.

## Tabelul meniului Configurare

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

### Meniul Imagine

Funcție	Meniu/Setări			Explicație	
Mod culoare	Dynamic, Living Room, Natural, Cinema, 3D Dynamic, 3D Cinema			Selectați modul culoare în funcție de mediul de lucru și de imaginea proiectată. 👉 p.31	
Strălucire				Permite ajustarea strălucirii dacă imaginea este prea întunecată.	
Contrast				Permite ajustarea contrastului dintre zonele luminoase și umbrite din imagini. Prin mărirea contrastului, imaginile sunt mai vii.	
Color Saturation*				Reglează nivelul de saturație al culorilor din imagine.	
Tint*				Permite ajustarea tentei imaginilor.	
Claritate				Reglează claritatea imaginii.	
Color Temp.				Permite ajustarea tentei imaginilor. Imaginea are o tentă albastruie dacă această valoare este ridicată și o tentă roșiatică dacă valoarea este scăzută.	
Advanced	RGB	Offset R/G/B			Permite ajustarea valorilor pentru offset și gain (câștig) pentru fiecare culoare R, G și B. 👉 p.34
		Câștig R/G/B			
	RGBCMY	R/G/B/C/M/Y	Nuanță, Saturație, Strălucire		Permite ajustarea nuanței, saturației și a strălucirii pentru fiecare culoare R, G, B, C, M și Y. 👉 p.34
	EPSON Super White		Pornit, Oprit		(Se poate seta doar când <b>Color Mode</b> este setat pe <b>Natural</b> , <b>Cinema</b> sau <b>3D Cinema</b> și când se recepționează semnal de la porturile HDMI1 sau HDMI2.) Selectați <b>Pornit</b> dacă zonele albe din imagine sunt supraexpuse în imagine. Dacă este selectată opțiunea <b>Pornit</b> , setările pentru <b>Interval video HDMI</b> vor fi dezactivate.



Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Consum energie	Normal, ECO	Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări. Selectați <b>ECO</b> dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare. Dacă opțiunea <b>ECO</b> este selectată, consumul de energie în timpul proiecției scade, iar zgomotul produs de rotirea ventilatorului este diminuat.
Diafragmă automată	Oprit, Normal, Viteză mare	Puteți selecta urmărirea modificării luminanței la modificarea luminozității imaginii afișate. Selectați <b>Off</b> pentru ca luminanța să nu fie ajustată. ➡ p.36
Reset	Da, Nu	Puteți reseta toate valorile de ajustare ale funcției <b>Imagine</b> la setările implicite.

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

## Meniul Semnal

Niciun submeniu nu este afișat pentru meniul Semnal în cazul recepționării unui semnal **USB**.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
3D Setup* <sup>1</sup>	Ecran 3D	Pornit, Oprit	Permite activarea sau dezactivarea funcției Ecran 3D. ➡ p.37
	Format 3D	Auto, Juxtapuse, Sus și jos, 2D	Permite definirea formatului 3D al semnalului de intrare. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b> , formatul va fi recunoscut automat.
	Adâncime 3D	-10 - 10	Permite definirea adâncimii imaginii 3D.
	Dimens. Diag. Ecran.	60 - 300	Permite definirea dimensiunii proiecției imaginii 3D. Pentru a obține un efect 3D optim, definiți această valoare în funcție de dimensiunile reale.
	Strălucire 3D	Mic, Mediu, Mare	Permite definirea strălucirii imaginii 3D.
	Inversare ochelari 3D	Da, Nu	Permite inversarea timpilor de sincronizare a obturatorilor stâng/drept de pe ochelarii 3D și a imaginilor din stânga/dreapta. Activați această funcție dacă efectul 3D nu este afișat corect.
	Notă: vizualizarea 3D	Pornit, Oprit	Activează sau dezactivează afișarea mesajului de notificare la vizionarea unui conținut 3D.
Aspect* <sup>2</sup>	Auto, Normal, Full, Zoom		Permite selectarea modului aspect. ➡ p.32
Urmărire* <sup>2</sup> * <sup>3</sup>	Diferă în funcție de semnalul de intrare.		Ajustați imaginile provenite de la un calculator dacă în imagini apar dungii verticale.
Sincro.* <sup>2</sup> * <sup>3</sup>	0 - 31		Ajustați imaginile provenite de la un calculator dacă în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe. <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajustarea valorilor definite pentru <b>Strălucire</b>, <b>Contrast</b> sau <b>Claritate</b> poate provoca scintilarea imaginii sau imaginea poate deveni neclară.</li> <li>Ajustarea sincronizării după ce folosirea funcției de urmărire a ajutărilor permite efectuarea unor ajustări mai precise.</li> </ul>

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Position <sup>*2 *4</sup>		Ajustați poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta dacă lipsește o porțiune din imagine, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată.
Config. automată <sup>*3</sup>	Pornit, Oprit	Permite ajustarea automată sau nu a imaginii la fiecare schimbare a semnalului de intrare. Dacă este activată, funcția de urmărire, poziția de afișare și sincronizarea vor fi configurare automat.
Noise Reduction <sup>*2 *5</sup>	Oprit, 1, 2, 3	(Se poate seta numai când <b>Image Processing</b> este setat pe <b>Fine</b> .) Netezește imaginile brute. Sunt disponibile trei moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca pentru acest parametru să setați valoarea <b>Oprit</b> dacă vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, ca în cazul discurilor DVD.
Overscan <sup>*1 *2</sup>	Auto, Oprit, 2%, 4%, 6%, 8%	Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off, 2% - 8%</b>: permite definirea intervalului imaginii. <b>Oprit</b> proiectează toate intervalele. În funcție de semnalul de imagine puteți observa interferențe la partea de sus și de jos a imaginii.</li> <li>• <b>Auto</b>: se poate seta doar când se recepționează semnal de la portul HDMI1 sau HDMI2. Opțiunea <b>Oprit</b> sau <b>8%</b> poate fi definită automat în funcție de semnalul de intrare.</li> </ul>
HDMI Video Range <sup>*1 *2</sup>	Auto, Normal, Expandat	(Aceasta poate fi definită numai dacă pentru <b>EPSON Super White</b> este selectată opțiunea <b>Oprit</b> .) Dacă este setat pe <b>Auto</b> , nivelul video pentru semnalul de intrare DVD la portul HDMI1 sau HDMI2 este detectat și setat automat. Dacă folosiți opțiunea <b>Auto</b> și observați o subexpunere sau o supraexpunere, definiți nivelul video al proiectorului în funcție de nivelul cititorului de discuri DVD. Cititorul DVD poate fi configurat în modul Normal sau Expandat. Opțiunea <b>Auto</b> nu va fi afișată în cazul unei conexiuni la portul DVI al dispozitivului conectat.
Image Processing	Fin, Rapid	Permite efectuarea procesării pentru îmbunătățirea imaginii.  p.36
Reset	Da, Nu	Resetează toate setările <b>Signal</b> cu excepția <b>Diagonal Screen Size</b> , <b>3D Viewing Notice</b> , <b>Aspect</b> și <b>Image Processing</b> .

\*1 Această opțiune este afișată numai dacă este recepționat un semnal imagine de la HDMI1 sau HDMI2.

\*2 Setările sunt salvate pentru fiecare tip de sursă sau semnal de intrare.

\*3 Această opțiune este afișată numai dacă este recepționat un semnal imagine de la un PC.







\*4 Această opțiune nu poate fi selectată dacă semnalul de imagine este recepționat de la HDMI1 sau HDMI2.



\*5 Această opțiune nu este afișată dacă este recepționat un semnal de la un PC.

\*6 Această opțiune nu este afișată dacă este recepționat un semnal Video.


## Meniul Setări

Funcție	Meniu/Setări			Explicație
Corecție Trapez	Corecție T-H/V	Corecție T. vert	-60 - 60	Realizează corecția trapezoidală verticală. 🖱️ p.28
		Corecție T. oriz	-60 - 60	Realizează corecția trapezoidală orizontală. 🖱️ p.28
	Corecție auto T.vert	Pornit, Oprit		Activează sau dezactivează funcția <b>Corecție auto T.vert.</b> 🖱️ p.27
	Regl. trapez oriz.	Pornit, Oprit		Activează sau dezactivează funcția <b>Regl. trapez oriz..</b> 🖱️ p.28
Volume	0 - 10			Reglează volumul.
Conexiune HDMI	Conexiuni dispozitiv	-		Afișează o listă de dispozitive conectate prin porturile HDMI1 sau HDMI2.
	Conexiune HDMI	Pornit, Oprit		Activează sau dezactivează funcția Conexiune HDMI.
	Disp. ieșire audio	Proiector, Sistem AV		Dacă este conectat un sistem AV, puteți selecta ca semnalul audio să fie redat de difuzorul proiecteurului sau de difuzorul sistemului AV.
	Pornire conexiune	Oprit, Bidirecțional, Disp.->PJ, PJ->Disp.		Permite definirea funcției Link la pornirea aparatului. Permite pornirea proiecteurului la redarea unui conținut de la un dispozitiv conectat (Bidirecțional sau Disp.->PJ) sau pornirea unui dispozitiv conectat la pornirea proiecteurului (Bidirecțional sau PJ->Disp.).
	Oprire conexiune	Pornit, Oprit		Permite oprirea sau nu a dispozitivelor conectate la oprirea proiecteurului.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Setare blocare	Blocare pt. copii	Pornit, Oprit	<p>Această funcție permite blocarea butonului  de pe panoul de comandă al proiectorului pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii. Dacă această opțiune este activată, puteți porni proiectorul apăsând pe butonul  pentru circa trei secunde. De asemenea, puteți opri dispozitivul de la butonul  sau folosind telecomanda.</p> <p>Dacă este modificată, această opțiune va fi activată după oprirea proiectorului și după finalizarea procesului de răcire.</p> <p>Rețineți că, și în situația în care <b>Child Lock</b> este setat pe <b>On</b>, proiectorul continuă să pornească când cablul de alimentare dacă <b>Direct Power On</b> este setat pe <b>On</b>.</p>
	Blocare funcționare	Pornit, Oprit	<p>Dacă este selectată opțiunea <b>On</b>, toate butoanele de pe panoul de comandă cu excepția butonului  vor fi dezactivate.  va fi afișat pe ecran la apăsarea oricărui buton. Pentru deblocare, apăsați și țineți apăsat butonul  de pe panoul de comandă pentru cel puțin 7 secunde.</p> <p>Dacă este modificată, această opțiune va fi activată la închiderea meniului Configurare.</p>
Proiecție	Față, Față/Plafon, Spate, Spate/Plafon		<p>Modificarea acestor setări depinde de modul de instalare al proiectorului.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Front:</b> selectați această opțiune dacă proiectorul se află în fața ecranului.</li> <li>• <b>Front/Ceiling:</b> selectați această opțiune dacă proiectorul se află în fața ecranului, suspendat pe tavan.</li> <li>• <b>Rear:</b> selectați această opțiune dacă efectuați o retroproiecție, din spatele ecranului.</li> <li>• <b>Rear/Ceiling:</b> selectați această opțiune dacă efectuați o retroproiecție, din spatele ecranului, iar proiectorul este suspendat pe tavan.</li> </ul>

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Buton utilizator	3D Format, 3D Depth, 3D Brightness, Inverse 3D Glasses, Brightness Control, About	<p>Selectați un element din meniul Configurare care va fi atribuit butonului  de pe telecomandă.</p> <p>Apăsând pe butonul , se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce permite efectuarea setărilor/reglărilor printr-o singură atingere de buton.</p>
Reset	Da, Nu	Resetează toate setările <b>Settings</b> cu excepția <b>Audio Out Device, Power On Link, Power Off Link, Projection</b> și <b>User Button</b> .

## Meniul Extins

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Funcționare	Pornire directă	Pornit, Oprit	<p>Puteți configura proiectorul astfel încât proiecția să înceapă imediat ce cablul de alimentare a fost conectat fără acționarea vreunui buton.</p> <p>Țineți cont de faptul că dacă este selectată opțiunea <b>On</b>, proiecția va începe la restabilirea alimentării după o pană de curent sau o întrerupere a alimentării cu energie, în cazul în care cablul de alimentare este conectat la proiector.</p>
	Mod inactivare	Oprit, 5 min., 10 min., 30 min.	<p>Dacă timpul definit este depășit și nu este recepționat niciun semnal, proiectorul se va opri automat și va intra în modul standby (veghe). Dacă este selectată opțiunea <b>Oprit</b>, proiectorul nu va intra niciodată în modul inactivare. În modul standby, apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a începe proiecția.</p>
	Iluminare	Pornit, Oprit	<p>Selectați opțiunea <b>Oprit</b> dacă indicatorii de pe panoul de control vă deranjează în timpul vizionării unui film într-o încăpere în care nu este lumină.</p>
	Mod altitudine mare	Pornit, Oprit	<p>Selectați opțiunea <b>Pornit</b> dacă utilizați proiectorul la altitudini mai mari de 1500 de metri.</p>

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Display	Mesaje	Pornit, Oprit	Permite afișarea sau nu a următoarelor mesaje (Pornit sau Oprit). <ul style="list-style-type: none"> <li>Numele elementelor pentru semnalele de imagine, modurile de culoare și formatele de imagine.</li> <li>Dacă temperatura internă crește și niciun semnal nu este recepționat sau este detectat un semnal incompatibil.</li> </ul>
	Fundal Ecran	Negru, Albastru, Logo	Permite selectarea stării ecranului în cazul în care nu este recepționat niciun semnal de imagine.
	Ecran pornire	Pornit, Oprit	Permite selectarea afișării sau nu a unui ecran de pornire la începerea proiecției (Pornit sau Oprit). Dacă este modificată, această opțiune va fi activată după oprirea proiecteurului și după finalizarea procesului de răcire.
Input Signal	Semnal video	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60, SECAM	Permite definirea tipului de semnal în funcție de dispozitivul video conectat la portul Video. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b> , semnalul video va fi definit automat. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b> și observați apariția unor interferențe în imagine sau dacă imaginea nu poate fi vizualizată, selectați corect tipul de semnal din opțiunile disponibile.
	PC Signal	Auto, RGB, Component	Permite definirea semnalului de ieșire al dispozitivului video conectat la portul PC. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b> , semnalul de ieșire va fi definit automat. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b> și aveți probleme cu afișarea culorilor, selectați corect tipul de semnal din opțiunile disponibile.
Limbă	-		Permite selectarea limbii de afișare.
Reset	Da, Nu		Resetează toate setările <b>Extended</b> cu excepția <b>High Altitude Mode</b> , <b>PC Signal</b> și <b>Language</b> .

## Meniu Network

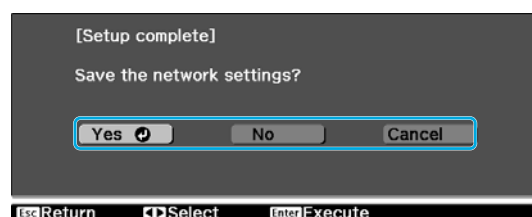
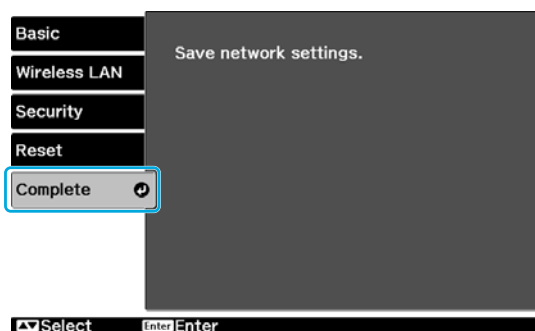
Funcție	Explicație
Net. Info. - Wireless LAN	<p>Afișează următoarele setări de rețea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connection Mode</li> <li>• Wireless LAN system</li> <li>• Antenna Level</li> <li>• Projector Name</li> <li>• SSID</li> <li>• DHCP</li> <li>• IP Address</li> <li>• Subnet Mask</li> <li>• Gateway Address</li> <li>• MAC Address</li> <li>• Region Code*</li> </ul>
Network Configuration	Afișează ecranul destinat setării rețelei. ➡ <a href="#">p.56</a>

\* Aici se indică informațiile regionale ce pot fi accesate de unitatea de rețea fără fir de care dispuneți. Pentru detalii, trimiteți un mesaj la următoarea adresă. ➡ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

### Note privind utilizarea meniului Network

Operațiile de bază sunt realizate în același mod ca atunci când se utilizează meniul Configurare.

Cu toate acestea, nu omiteți să selectați meniul **Setup complete** pentru a vă salva setările după ce ați încheiat.











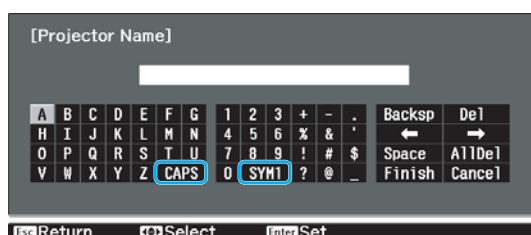
**Yes:** Se salvează setările și se iese din meniul Network.

**No:** Se iese din meniul Network fără salvarea setărilor.

**Cancel:** Se continuă afișarea meniului Network.

### Operații cu tastatura soft

În meniul Network, tastatura soft apare când se introduc caractere alfanumerice. Utilizați    de pe telecomandă sau     de pe panoul de comandă pentru a selecta tasta dorită și apoi apăsați butonul  pentru accesare. Apăsați **Finish** pentru a confirma comanda introdusă sau pe **Cancel** pentru a anula comanda.



**Tasta CAPS:** se comută între litere mari și litere mici.






Tasta **SYM1/2**: Comută tastele simbol.

## Meniu Basic

Funcție	Explicație
Projector Name	Afișează denumirea proiectorului utilizat la identificarea proiectorului în timpul conectării la o rețea. În timpul editării, puteți introduce până la 16 caractere alfanumerice pe un singur octet.

## Meniu Wireless LAN

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Wireless LAN Power	On, Off	Permite utilizarea sau nu a rețelei locale fără fir (On sau Off). Dacă este setat pe <b>Off</b> , previne accesul neautorizat al altor persoane.
Connection Mode	Quick, Advanced	Stabilește modul de conectare al rețelei locale fără fir. <b>Quick</b> : proiectorul devine punctul de acces care permite unui computer sau unui smartphone să acceseze direct proiectorul. <b>Advanced</b> : dacă s-a instalat o rețea locală fără fir, conectați proiectorul la punctul de acces.
Channel	1ch, 6ch, 11ch	(Se poate seta numai când <b>Connection Mode</b> este setat pe <b>Quick</b> .) Permite selectarea benzii de frecvență utilizate de rețeaua locală fără fir.
SSID	-	(Se poate seta numai când <b>Connection Mode</b> este setat pe <b>Advanced</b> .) Introduceți un SSID. Când un SSID este furnizat pentru sistemul de rețea locală fără fir în care este integrat proiectorul, introduceți SSID. Puteți introduce până la 32 caractere alfanumerice pe un singur octet.
Search Access Point	-	(Se poate seta numai când <b>Connection Mode</b> este setat pe <b>Advanced</b> .)  indică punctele de acces conectate la momentul respectiv.  indică punctele de acces securizate. Dacă selectați un punct de acces securizat, apare meniul Security.  <a href="#">p.57</a>

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
<b>IP Settings</b> (Se poate seta numai când <b>Connection Mode</b> este setat pe <b>Advanced</b> .)	DHCP	Permite utilizarea sau nu a DHCP (On sau Off). În cazul setării pe <b>On</b> , nu mai puteți seta și alte adrese.
	IP Address	Se introduce adresa pentru proiector. Nu se pot utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255)
	Subnet Mask	Se introduce masca de subrețea pentru proiector. Nu se pot utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
	Gateway Address	Se introduce adresa IP de gateway pentru proiector. Nu se pot utiliza următoarele adrese de gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255)
SSID Display	On, Off	Se setează dacă să se afișeze sau nu SSID pe ecranul de așteptare pentru rețeaua locală (On sau Off).
IP Address Display	On, Off	Se setează dacă să se afișeze sau nu adresa IP pe ecranul de așteptare pentru rețeaua locală (On sau Off).

## Meniu Security


Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Security	No, WPA2-PSK, WPA/WPA2-PSK	Setează securitatea. Selectați <b>WPA2-PSK</b> în <b>Quick</b> și <b>WPA/WPA2-PSK</b> în <b>Advanced</b> .
Passphrase	-	Se introduce fraza de acces. Se poate defini o frază de acces între 8 și 32 de caractere, cu diferențiere între litere mari și litere mici. În scopuri de siguranță, se recomandă schimbarea periodică a frazei de acces.

## Meniu Reset

Funcție	Explicație
Reset network settings.	Puteți reseta toate valorile de ajustare ale funcției <b>Network</b> la setările implicite.

## Meniul Informații

Funcție	Explicație
Durată lampă	Permite afișarea duratei globale de funcționare a lămpii*.
Sursă	Permite afișarea denumirii sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
Semnal intrare	Permite afișarea conținutului funcției <b>Input Signal</b> definite în meniul <b>Extended</b> în funcție de sursă.
Rezoluție	Afișează recepția.
Mod scan	Permite afișarea modului de scanare folosit.
Rată refresh	Permite afișarea ratei refresh.

Funcție	Explicație
Format 3D	Permite afișarea formatului 3D al semnalului de intrare în timpul efectuării unei proiecții 3D (Combinare cadre, Juxtapuse sau Sus și jos).
Info Sincro	Permite afișarea informațiilor semnalului de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Culoare închisă	Permite afișarea culorilor închise.
Semnal video	Afișează setările <b>Video Signal</b> în meniul <b>Extended</b> .
Stare	Acest meniu conține informațiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Număr de serie	Afișează numărul de serie al proiectorului.
Version	Afișează versiunea firmware a proiectorului.
Event ID	Apare jurnalul cu erori al aplicației.  <a href="#">p.70</a>

\* Durata globală de utilizare este afișată ca „0H” în primele 10 ore. O durată de 10 ore sau mai mult este afișată ca „10H”, „11H” etc.





## Meniul Reset

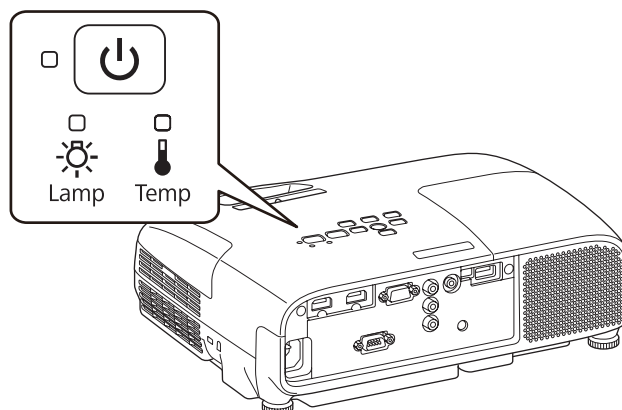
Funcție	Explicație
Reset toate	Permite resetarea tuturor elementelor din meniul Configurare la valorile implicite. Următoarele elemente nu sunt resetate la valorile implicite: <b>PC Signal, Lamp Hours, Language</b> și toate valorile de ajustare pentru meniul <b>Network</b> .
Resetați Durată Lampă	Permite resetarea duratei globale de funcționare a lămpii la valoarea <b>0H</b> . Resetați când înlocuiți lampa.



# Rezolvarea problemelor





## Citirea indicatoarelor







Puteți verifica starea proiectorului urmărind indicatorii de funcționare  ,  (care luminează intermitent sau sunt aprinși) și indicatorii  și  de pe panoul de comandă.

















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

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

 : aprins  : intermitent  : stare menținută  : stins






Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)   (portocaliu)	Înlocuiți lampa	Trebuie înlocuită lampa. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil. ➡ <a href="#">p.73</a> Lampa poate exploda dacă veți continua să o folosiți în acest caz.
 (albastru)   (portocaliu)	Avertism temp înaltă	Puteți continua proiecția. Dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se va opri automat. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dacă proiectorul este instalat în apropierea unui perete, asigurați-vă că între perete și gura de ventilare a proiectorului este o distanță de minimum 20 de cm.</li> <li>• Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curățați-l. ➡ <a href="#">p.71</a></li> </ul>

Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)  (portocaliu)	Eroare internă	Proiectorul are o defecțiune. Scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
 (albastru)  (portocaliu)	Eroare ventilator Eroare de senzor	
 (albastru)  (portocaliu)	Auto Iris Error	
 (albastru)  (portocaliu)	Power Err. (Ballast)	
 (albastru)  (portocaliu)	Eroare lampă Eșec lampă Lamp Cover Open	Lampa prezintă o defecțiune sau nu a reușit să se aprindă. <ul style="list-style-type: none"> <li>Scoateți cablul de alimentare din priză și verificați dacă lampa nu este spartă. ➡ <a href="#">p.73</a> Dacă lampa nu este spartă, reintroduceți lampa și porniți proiectorul.</li> <li>Dacă după reinstalarea lămpii problema persistă sau dacă lampa este spartă, scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></li> <li>Verificați dacă s-a închis corect capacul lămpii.</li> <li>Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curățați-l. ➡ <a href="#">p.71</a></li> <li>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul <b>Mod altitudine mare</b> opțiunea <b>Pornit</b>. ➡ <b>Extins - Funcționare - Mod altitudine mare</b> <a href="#">p.53</a></li> </ul>




Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)  (portocaliu)	Eroare temp înaltă (Supraîncălzire)	Temperatura internă este prea mare. <ul style="list-style-type: none"> <li>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. Dacă ventilatorul nu funcționează, scoateți cablul de alimentare din priză.</li> <li>Dacă proiectorul este instalat în apropierea unui perete, asigurați-vă că între perete și gura de ventilare a proiectorului este o distanță de minimum 20 de cm.</li> <li>Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curățați-l.  <a href="#">p.71</a></li> <li>Dacă la repornirea aparatului problema persistă, opriți utilizarea proiectorului și scoateți cablul de alimentare din priză. Contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></li> </ul>

## Starea indicatorului în cazul funcționării normale

 : intermitent  : aprins  : stins

Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)	Starea de standby	Dacă apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă, proiecția va începe în câteva momente.
 (albastru)	Încălzire în curs de execuție	Încălzirea durează circa 30 de secunde. Operația de oprire este dezactivată în timpul ce proiectorul se încălzește.
	Răcire în curs de execuție	Toate operațiile sunt dezactivate în timp ce proiectorul se răcește. Proiectorul intră în starea de standby după terminarea operației de răcire. Dacă din diferite motive cablul de alimentare a fost scos din priză în timpul efectuării operației de răcire, așteptați ca lampa să se răcească suficient (circa 10 minute), reconectați cablul de alimentare și apoi apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.
 (albastru)	Proiecție în curs de execuție	Proiectorul funcționează normal.



- În condiții normale de funcționare, indicatorii  și  sunt stinși.
- Dacă pentru funcția **Iluminare** este selectată opțiunea **Oprit**, toți indicatorii sunt stinși în condiții normale de desfășurare a proiecției.  **Extins - Funcționare - Iluminare** [p.53](#)

## Când indicatoarele nu vă pot ajuta

### Verificați problema


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





Problema		Pagina
Probleme cu imaginile	Imaginile nu sunt vizibile.	p.62
	Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră.	
	Imaginile animate proiectate de la un calculator nu sunt proiectate.	p.63
	Este afișat mesajul <b>"Nu e acceptat."</b>	p.63
	Se afișează <b>"No Signal"</b>	p.64
	Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate.	p.64
	În imagini apar interferențe sau distorsiuni.	p.65
	Imaginea este truncată (prea mare) sau mică sau numai o parte din imagine este proiectată.	p.65
	Culorile din imagine nu sunt corecte.	p.66
	Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt terne.*	
	Imaginile sunt închise.	p.66
	Proiecția se oprește automat.	p.66
Probleme la pornirea proiecției	Proiectorul nu pornește.	p.67
Probleme cu telecomanda	Telecomanda nu funcționează.	p.67
Probleme la proiectarea imaginilor 3D	Proiecția 3D nu se poate realiza.	p.67
	Imaginea 3D este mărită și trunchiată.	p.68
Probleme HDMI	Conexiune HDMI nu funcționează.	p.68
	Numele dispozitivului nu este afișat în lista cu conexiunile dispozitivelor.	p.69
Probleme cu dispozitivele de stocare USB	Expunerea de diapozitive nu pornește	p.69
Alte probleme	Sonorul nu se aude deloc sau este prea încet.	p.69
	Nu se pot realiza setări pe panoul de comandă.	p.69
	Nu se poate accesa rețeaua prin rețeaua locală fără fir.	p.70

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

## Probleme cu imaginile

### Imaginile nu apar



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

Verificare	Rezolvare
Este recepționat un semnal de imagine?	Verificați dacă dispozitivul conectat este pornit. Dacă <b>Messa-</b> <b>ges</b> este setat pe <b>On</b> din meniul Configurare, vor fi afișate me- sajele privind semnalul de imagine.  <b>Extins - Ecran - Mesa-</b> <b>je</b> <a href="#">p.53</a>
Formatul semnalului de imagine este setat corect?	Dacă este recepționat un semnal Video Dacă pe ecran nu se proiectează nimic când <b>Video Signal</b> este setat pe <b>Auto</b> din meniul Configurare, selectați un semnal co- respunzător dispozitivului conectat.  <b>Extins - Semnal intra-</b> <b>re - Semnal video</b> <a href="#">p.53</a> Dacă este recepționat un semnal PC Dacă pe ecran nu se proiectează nimic când <b>PC Signal</b> este setat pe <b>Auto</b> din meniul Configurare, selectați un semnal cores- punzător dispozitivului conectat.  <b>Extended - Input Signal -</b> <b>PC Signal</b> <a href="#">p.53</a>
Setările meniului Configurare sunt corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate.  <b>Reset -</b> <b>Reset toate</b> <a href="#">p.58</a>
(Numai dacă se proiectează imagini prove- nind de la calculator) Conexiunea a fost stabilită în timp ce proiec- torul sau calculatorul erau deja pornite?	Dacă se realizează conexiunea în timp ce alimentarea este deja pornită, este posibil ca tasta (tasta funcțională, etc.) care transferă semnalul de imagine de la calculator către destinația externă să nu funcționeze. Opriti calculatorul și proiectorul și apoi reporniți- le.


### Imaginile animate nu sunt afișate

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




### Se afișează "Not supported".

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect?	Dacă este recepționat un semnal Video Dacă pe ecran nu se proiectează nimic când <b>Video Signal</b> este setat pe <b>Auto</b> din meniul Configurare, selectați un semnal co- respunzător dispozitivului conectat.  <b>Extended - Input Sig-</b> <b>nal - Video Signal</b> <a href="#">p.53</a> Dacă este recepționat un semnal PC Dacă pe ecran nu se proiectează nimic când <b>PC Signal</b> este setat pe <b>Auto</b> din meniul Configurare, selectați un semnal cores- punzător dispozitivului conectat.  <b>Extended - Input Signal -</b> <b>PC Signal</b> <a href="#">p.53</a>






Verificare	Rezolvare
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Rezoluția și frecvența semnalului de imagine corespund modului selectat?	Verificați setările semnalului de imagine recepționat, <b>Resolu-tion</b> din meniul Configurare și verificați dacă aceasta corespunde cu rezoluția proiectorului.  <a href="#">p.78</a>






Este afișat mesajul "**Fără semnal.**"

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  <a href="#">p.18</a>
Este selectat corect portul de intrare a imaginii?	Modificați imaginea folosind butoanele pentru sursă de pe telecomandă sau butonul  de pe panoul de comandă.  <a href="#">p.24</a>
Dispozitivul conectat este pornit?	Porniți dispozitivul.
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Semnalul de imagine este transmis către proiector?	Modificați această opțiune astfel încât semnalul de imagine să fie transmis la ieșirea externă și nu numai la monitorul LCD al calculatorului. La anumite modele, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai poate fi vizualizat pe monitorul LCD. Pentru informații referitoare la specificațiile calculatorului, consultați documentația calculatorului.  Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriți calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le.






## Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea a fost modificată?	Reglați focalizarea.  <a href="#">p.26</a>
Este închis capacul obiectivului?	Deschideți capacul obiectivului.  <a href="#">p.24</a>
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Verificați intervalul recomandat de proiecție.  <a href="#">p.16</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 proiectorul este umed datorită condensării, opriți proiectorul, scoateți cablul de alimentare din priză și așteptați.








## În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect?	<p>Dacă este recepționat un semnal Video Dacă pe ecran nu se proiectează nimic când <b>Video Signal</b> este setat pe <b>Auto</b> din meniul Configurare, selectați un semnal corespunzător dispozitivului conectat.  <b>Extended - Input Signal - Video Signal</b> p.53</p> <p>Dacă este recepționat un semnal PC Dacă pe ecran nu se proiectează nimic când <b>PC Signal</b> este setat pe <b>Auto</b> din meniul Configurare, selectați un semnal corespunzător dispozitivului conectat.  <b>Extended - Input Signal - PC Signal</b> p.53</p>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  p.18
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul.
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Sunt setările <b>Sincro.</b> și <b>Urmărire</b> ajustate corect?	Proiectorul utilizează funcțiile de ajustare automată pentru proiectarea optimă a imaginilor. Totuși, în funcție de semnal, este posibil ca anumite reglaje să nu fie corecte chiar și după efectuarea operației de corectare automată. În acest caz, ajustați setările definite pentru <b>Tracking</b> și <b>Sync.</b> din meniul Configurare.  <b>Semnal - Urmărire/Sincro.</b> p.49
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Este selectată rezoluția corectă?	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  p.78




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

Verificare	Rezolvare
Este selectată opțiunea corectă pentru <b>Aspect</b> ?	Apăsați pe butonul  și apoi selectați opțiunea pentru <b>Aspect</b> în funcție de semnalul de intrare.  <b>Semnal - Aspect</b> p.49
Este definită corect opțiunea pentru <b>Poziție</b> a imaginii?	Ajustați setarea pentru <b>Position</b> din meniul Configurare.  <b>Semnal - Poziție</b> p.49
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Este selectată rezoluția corectă?	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  p.78
Este <b>3D Format</b> fixat pe altă setare decât <b>Auto</b> ?	Cu excepția cazului în care formatul 3D al dispozitivului AV și <b>3D Format</b> al proiectorului coincid, este posibil să nu se afișeze o parte din imagine. Verificați dacă <b>Auto</b> este setat în timpul proiecției video 3D.  <b>Semnal - Configurare 3D - Format 3D</b> p.49



## Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect?	<p>Dacă este recepționat un semnal Video Dacă pe ecran nu se proiectează nimic când <b>Video Signal</b> este setat pe <b>Auto</b> din meniul Configurare, selectați un semnal corespunzător dispozitivului conectat.  <b>Extended - Input Signal - Video Signal</b> p.53</p> <p>Dacă este recepționat un semnal PC Dacă pe ecran nu se proiectează nimic când <b>PC Signal</b> este setat pe <b>Auto</b> din meniul Configurare, selectați un semnal corespunzător dispozitivului conectat.  <b>Extended - Input Signal - PC Signal</b> p.53</p>
Cablurile sunt conectate corect?	<p>Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  p.18</p> <p>Pentru porturile Video și PC, asigurați-vă că ați asociat corect conectorul și portul corespunzător; acestea trebuie să aibă aceeași culoare.  p.18</p>
Contrastul este reglat corect?	Ajustați setarea pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Contrast</b> p.48
Culoarea este reglată corect?	Ajustați setarea pentru <b>Advanced</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Avansat</b> p.48
(Numai dacă se proiectează imagini de la un dispozitiv video) Saturația culorii și tenta sunt reglate corect?	Ajustați setarea pentru <b>Color Saturation</b> și <b>Tint</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Color Saturation/Tint</b> p.48

## Imaginile sunt închise



Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setarea pentru <b>Brightness</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Strălucire</b> p.48
Contrastul este reglat corect?	Ajustați setarea pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Contrast</b> p.48
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă.  p.73

## Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Este activată opțiunea <b>Mod inactivare</b> ?	<p>Dacă nu este recepționat niciun semnal de intrare și nu se efectuează nicio operație pentru timpul setat în prealabil, lampa se va închide automat, iar proiectorul va intra în starea standby. Proiectorul va reveni din starea de standby dacă apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.</p> <p>Dacă nu doriți să utilizați <b>Mod inactivare</b>, modificați setarea la <b>Oprit</b>.  <b>Extins - Funcționare - Mod inactivare</b> p.53</p>

## Probleme la pornirea proiecției

### Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Alimentarea este pornită?	Apăsați butonul  de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.
Pentru funcția <b>Blocare pt. copii</b> este selectată opțiunea <b>Pornit</b> ?	Dacă pentru <b>Child Lock</b> este setat pe <b>On</b> din meniul Configurare, țineți apăsat butonul  de pe panoul de control pentru circa trei secunde sau efectuați operațiile folosind telecomanda. 🔍 <b>Setări - Setare blocare - Blocare pt. copii</b> <a href="#">p.51</a>
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Opriti proiectorul și apoi deconectați și reconectați cablul de alimentare al proiectorului. Dacă problema persistă, opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de informații. 🔍 <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>

## Probleme cu telecomanda





### Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor. De asemenea, verificați intervalul de funcționare. 🔍 <a href="#">p.23</a>
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Verificați intervalul de funcționare. 🔍 <a href="#">p.23</a>
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă.
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie. 🔍 <a href="#">p.22</a>


## Probleme la proiectarea imaginilor 3D

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

Verificare	Rezolvare
Ochelarii 3D sunt porniți?	Porniți ochelarii 3D.
Imaginea 3D este proiectată?	Dacă se proiectează o imagine 2D sau dacă s-a produs o eroare la proiector care împiedică proiectarea imaginilor 3D, nu puteți viziona imaginile 3D chiar dacă purtați ochelari 3D.
Imaginea recepționată este în format 3D?	Verificați dacă imaginea recepționată este compatibilă 3D. Din moment ce majoritatea emisiunilor televizate nu conțin un semnal în format 3D, recepția 3D trebuie să fie setată manual.




Verificare	Rezolvare
Pentru funcția <b>Ecran 3D</b> este selectată opțiunea <b>Oprit</b> ?	Dacă <b>3D Display</b> este setat pe <b>Off</b> din meniul Configurare, proiectorul nu va trece automat în modul 3D chiar dacă este recepționată o imagine 3D. Apăsați pe butonul  .  <b>Semnal - Configurare 3D - Ecran 3D</b> p.49
Formatul 3D este definit corect?	Proiectorul selectează automat formatul 3D adecvat, dar dacă imaginea 3D nu este afișată corect, utilizați <b>3D Format</b> din meniul Configurare pentru a selecta un alt format.  <b>Semnal - Configurare 3D - Format 3D</b> p.49
Vă aflați în intervalul de recepție?	Verificați intervalul în care ochelarii 3D pot să comunice cu proiectorul și păstrați distanța.  p.39
Operația de pairing a fost efectuată corect?	Pentru a efectua operația de pairing (asociere), consultați Ghidul utilizatorului ochelarilor 3D.
În vecinătate se găsesc diapozitive care pot produce interferențe cu undele radio?	Dacă utilizați simultan și alte dispozitive pe aceeași bandă de frecvență (2,4 GHz) de exemplu dispozitive de comunicare Bluetooth, rețele LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau cuptoare cu microunde, se pot produce interferențe ale undelor radio, iar imaginea se poate întrerupe sau comunicarea nu se poate efectua. Nu utilizați proiectorul în apropierea acestor dispozitive.

Imaginea 3D este mărită și trunchiată.

Verificare	Rezolvare
Formatul video 3D este definit corect?	Semnalul video poate fi trunchiat dacă se setează un format 3D incorect. Setati formatul 3D corect.  p.37

## Probleme HDMI

Conexiunea HDMI nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Utilizați un cablu care îndeplinește standardele HDMI?	Funcționarea nu este posibilă dacă utilizați un cablu care nu respectă standardele HDMI.
Dispozitivul conectat îndeplinește standardele HDMI CEC?	Dacă dispozitivul conectat nu îndeplinește standardele HDMI CEC, acesta nu poate funcționa chiar dacă este conectat la portul HDMI. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc. De asemenea, apăsați pe butonul  și apoi verificați dacă dispozitivul este disponibil în <b>Device Connections</b> .  p.44
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru Conexiune HDMI sunt conectate corect.  p.43
Dacă amplificatorul sau recorderul DVD, etc. sunt pornite?	Puneți toate dispozitivele în starea de standby. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc. Dacă ați conectat difuzorul, etc. configurați echipamentul conectat pentru ieșirea PCM.

Verificare	Rezolvare
A fost conectat un dispozitiv nou sau conexiunea a fost modificată?	Dacă funcția CEC a unui dispozitiv conectat trebuie să fie reconfigurată, de exemplu la conectarea unui nou dispozitiv sau dacă o conexiune a fost modificată, probabil va trebui să reporniți dispozitivul.
Sunt conectate mai multe cititoare multimedia?	Puteți conecta simultan maximum 3 cititoare multimedia care îndeplinesc standardele HDMI CEC.

### Numele dispozitivului nu este afișat Conexiuni dispozitiv

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


### Probleme cu dispozitivele de stocare USB

#### Expunerea de diapozitive nu pornește



Verificare	Rezolvare
Dispozitivul de stocare USB utilizează o funcție de securitate?	Este posibil ca dispozitivele de stocare USB care dispun de funcții de securitate să nu poată fi utilizate.

### Alte probleme


#### Sonorul nu se aude deloc sau este prea încet

Verificare	Rezolvare
Cablul audio este conectat corect?	Încercați să deconectați cablul de la portul Audio (L-R) și apoi reconectați-l.
Volumul este prea slab?	Reglați volumul pentru a putea auzi semnalul audio.  <a href="#">p.29</a>
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.

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

Verificare	Rezolvare
Pentru funcția <b>Blocare funcționare</b> este selectată opțiunea <b>Porțit</b> ?	Dacă pentru <b>Control Panel Lock</b> este setat pe <b>On</b> din meniul Configurare, toate butoanele de pe panoul de comandă cu excepția butonului  sunt dezactivate. Efectuați operațiile folosind telecomanda.  <b>Setări - Setare blocare - Blocare funcționare</b> <a href="#">p.51</a>


## Nu se poate accesa rețeaua prin rețeaua locală fără fir

Verificare	Rezolvare
Este corectă fraza de acces?	Rețineți că la fraza de acces se face diferențierea între literele mari și mici, acestea fiind tratate drept caractere diferite. Dacă nu vă puteți aminti fraza de acces, setați o frază de acces nouă.
Ați verificat Event ID?	Verificați numărul Event ID și efectuați următorii pași.  <b>Info - Event ID</b> <a href="#">p.57</a>

## Despre Event ID

Verificați Event ID și aplicați rezolvarea indicată mai jos. Dacă nu puteți remedia problema, luați legătura cu distribuitorul local sau cu cel mai apropiat centru de reparații Epson.

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

Event ID	Cauză	Rezolvare
0432 0435	Nu s-a putut porni proiecția în rețea EasyMP.	Reporniți proiectorul.
0434 0481 0482 0485	Comunicarea prin rețea este instabilă.	Verificați starea comunicărilor prin rețea și re-conectați-vă după ce ați așteptat puțin.
0433	O imagine transferată nu poate fi reprodușă.	Reporniți proiecția în rețea EasyMP.
0484	Comunicațiile de la computer au fost întrerupte.	
0483 04FE	Proiecția în rețea EasyMP a fost încheiată neașteptat.	Verificați starea comunicațiilor prin rețea. Așteptați puțin timp și apoi încercați să vă conectați din nou.
0479 04FF	A survenit o eroare de sistem la nivelul proiectorului.	Reporniți proiectorul.
0891	Nu se poate găsi același punct de acces SSID.	Definiți același SSID pentru calculator, punctul de acces și proiector.
0892	Nu corespund tipurile autentificărilor WPA și WPA2.	Verificați setarea de securizare a rețelei locale fără fir pentru a vedea dacă este corectă.
0894	Comunicațiile au fost întrerupte deoarece conexiunea s-a realizat la punctul de acces incorrect.	Consultați-vă cu administratorul de rețea și urmați-i instrucțiunile.
0898	Nu s-a putut prelua DHCP.	Verificați serverul DHCP pentru a vedea dacă funcționează corect. Opriți DHCP dacă nu este utilizat.
0899	Alte erori de conexiune	Dacă problema nu este rezolvată prin repornirea proiectorului sau a proiecției în rețea EasyMP, trimiteți un mesaj la una dintre următoarele adrese de contact.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>



# Întreținerea

## Curățarea componentelor

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



### Avertisment

Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea mizeriei și a prafului de pe obiectivul proiectorului, etc. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii.




### Curățarea filtrului de aer

Curățați filtrul de aer dacă pe acesta s-a acumulat praf sau dacă pe ecran este afișat următorul mesaj. **"Proiectorul este supraîncălzit. Asigurați-vă că nimic nu blochează priza de aer și curățați sau înlocuiți filtrul de aer."**

### Atenție

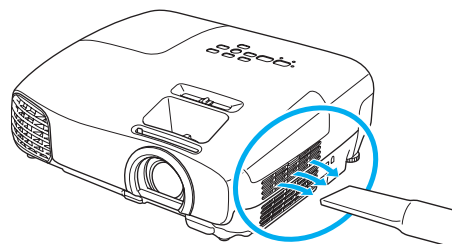
- Acumularea de praf pe filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului și, ca urmare, vor apărea probleme de funcționare a aparatului, iar durata de viață a motorului optic se poate reduce. Este recomandat să curățați filtrul de aer cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.
- Periați ușor filtrul de aer, pentru a-l curăța. Dacă periați prea tare, se va depune praf în filtrul de aer și acesta nu mai poate fi îndepărtat.

1

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

2

Îndepărtați praful din filtrul de aer cu ajutorul unui aspirator pentru a curăța partea frontală.



### Curățarea unității principale

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

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

### Atenție

Nu folosiți substanțe volatile precum ceara, alcoolul sau diluantul pentru a curăța suprafața proiectorului. Carcasa se poate deteriora sau vopseaua se poate coji.



### ■ Curățarea lentilelor

Folosiți o lavetă specială pentru curățarea sticlei pentru a șterge delicat murdăria de pe obiectiv.

#### Atenție

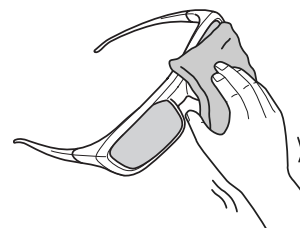
Nu ștergeți lentilele cu materiale aspre și manevrați obiectivul cu mare atenție, deoarece acesta este extrem de fragil.

### ■ Curățarea ochelarilor 3D

Utilizați laveta inclusă pentru a șterge lentilele ochelarilor 3D.

#### Atenție

- Nu ștergeți lentilele cu materiale aspre și manevrați lentilele cu mare atenție, deoarece acesta sunt extrem de fragile.
- Dacă trebuie să efectuați operații de întreținere, scoateți adaptorul de încărcare USB din priză și verificați dacă toate cablurile au fost deconectate.



Ochelarii 3D conțin baterii reîncărcabile. Respectați normele locale când îi eliminați.

## Intervalele de înlocuire a consumabilelor

### ■ Intervalul de înlocuire a filtrului de aer

- Mesajul este afișat, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat  [p.71](#)

### ■ Perioada de înlocuire a lămpii

- La începerea proiecției, pe ecran va fi afișat următorul mesaj  
**"Trebuie să înlocuiți lampa. Pentru cumpărare, vă rugăm să contactați distribuitorul proiecteurului Epson sau să vizitați [www.epson.com](http://www.epson.com)."**
- Imaginea proiectată devine mai întunecată sau începe să se deterioreze.



- Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după 4900H, pentru a păstra strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate. Durata de afișare a mesajului diferă în funcție de utilizare ale aparatului, de exemplu de setările definite pentru modul culoare, etc.  
Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- În funcție de caracteristicile lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.

## Înlocuirea Consumabilelor


### ■ Înlocuirea filtrului de aer



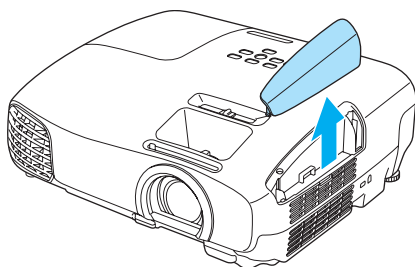
Aruncați corespunzător filtrele de aer folosite, conform regulamentelor locale.

Cadru filtru: ABS

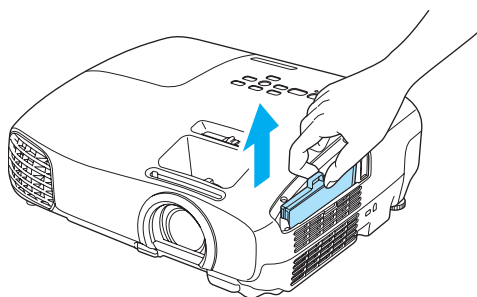
Filtru: spumă poliuretanică

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

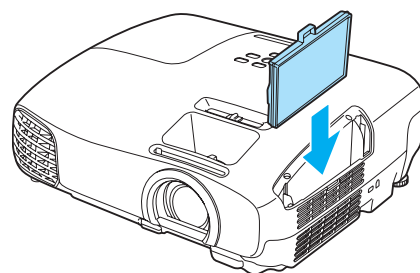
- 2 Deschideți capacul filtrului de aer.



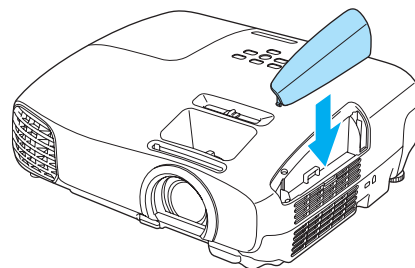
- 3 Scoateți vechiul filtru de aer.  
Prindeți filtrul de aer de urechea capacului și trageți-l drept în sus.



- 4 Instalați noul filtru de aer.  
Culisați în interior filtrul de aer până ce se angrenează în locaș.



- 5 Închideți capacul filtrului de aer.



### ■ Înlocuirea lămpii




#### Avertisment

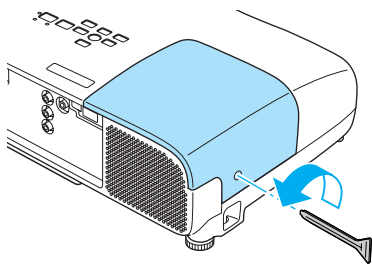
Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă. La înlocuirea unei lămpi instalate pe un proiector suspendat de tavan, presupuneți întotdeauna că lampa este spartă și scoateți cu atenție capacul lămpii. La deschiderea capacului lămpii, pot cădea mici cioburi de sticlă. Dacă cioburile vă intră în ochi sau în gură, mergeți imediat la doctor.

## ⚠ Atenție

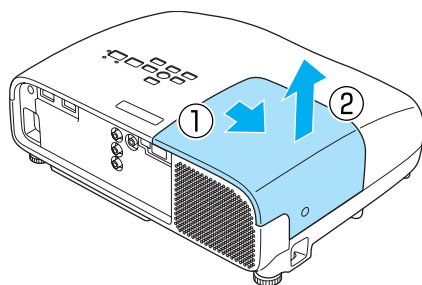
- Nu atingeți capacul lămpii imediat după oprirea proiecteurului deoarece acesta este încă fierbinte. Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. În caz contrar, vă puteți arde.
- Vă recomandăm să utilizați lămpi opționale EPSON autentice. Utilizarea unor lămpi neautentice poate afecta calitatea proiecției și siguranța.  
Este posibil ca orice deteriorări sau defecțiuni care survin prin utilizarea de lămpi neautentice să nu fie acoperite de garanția Epson.

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

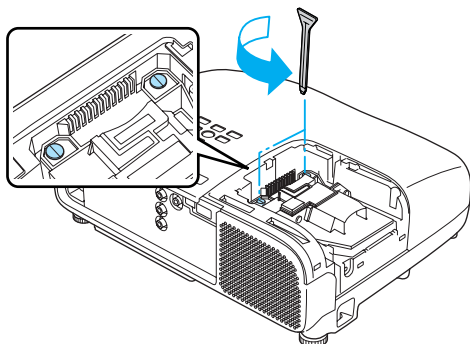
- 2 Deșurubați șurubul care fixează capacul lămpii.



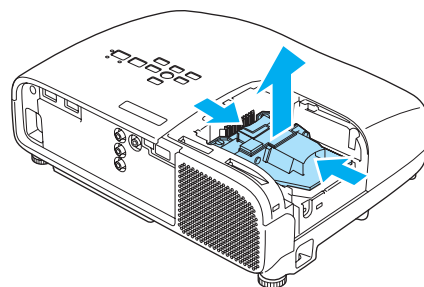
- 3 Scoateți capacul lămpii.  
Împingeți capacul lămpii înainte și scoateți-l.



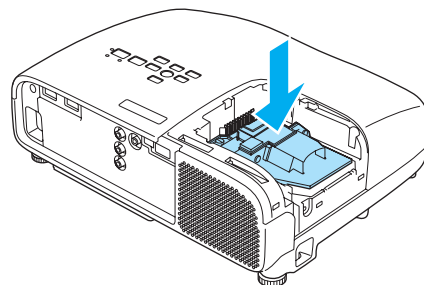
- 4 Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



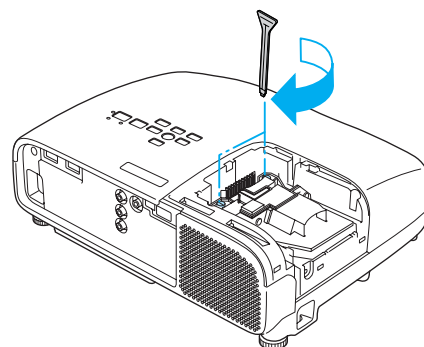
- 5 Scoateți lampa veche.  
Prindeți ferm proeminența și scoateți lampa.



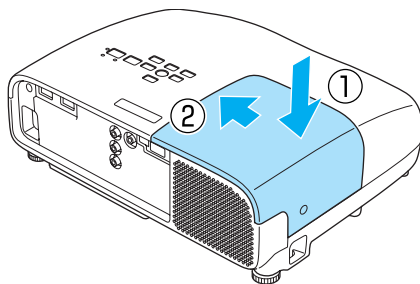
- 6 Montați noua lampă.  
Asigurați-vă că lampa este orientată în direcția corectă și apăsați pentru a o fixa.



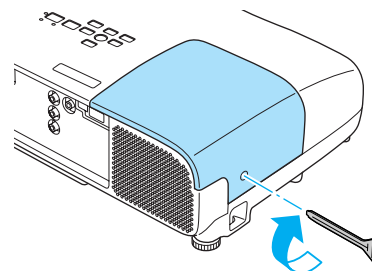
- 7 Strângeți cele două șuruburi de fixare a lămpii.



- 8** Instalați capacul lămpii la loc.  
Împingeți capacul la loc pe poziție.



- 9** Strângeți șurubul de fixare a capacului lămpii.



### Avertisment

Nu demontați și nu modificați niciodată lampa. Dacă se instalează și se utilizează o lampă modificată sau dezasamblată în proiector, aceasta ar putea provoca un incendiu, electrocutări sau un accident.


### Atenție

- Asigurați-vă că ați instalat în siguranță lampa și capacul lămpii. Dacă acestea nu sunt instalate corect, proiectorul nu va funcționa.
- Lampa conține mercur (Hg). Aruncați lămpile folosite respectând legislația și regulamentele locale privind colectarea tuburilor fluorescente.

## Resetarea duratei de funcționare a lămpii

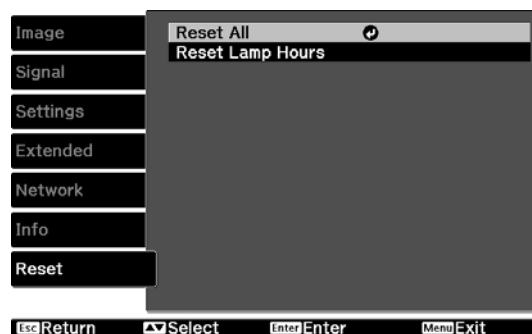
După înlocuirea lămpii, trebuie să reseați contorul care înregistrează numărul de ore de funcționare al lămpii. Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul mesajului și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa.

- 1** Porniți aparatul.




- 2** Apăsați pe butonul  .  
Este afișat meniul Configurare.

- 3** Selectați **Reset - Resetați Durată Lampă**.

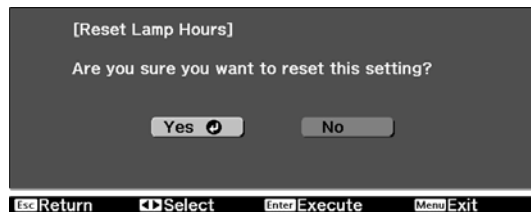
Va fi afișat un mesaj de confirmare operației de resetare.



4

Utilizați butoanele   pentru a selecta **Da** și apoi apăsați pe butonul  pentru a executa.

Contorul care înregistrează numărul de ore de funcționare al lămpii a fost resetat.





## Accesorii Opționale și Consumabile

Următoarele accesorii/consumabile opționale pot fi cumpărate dacă aveți nevoie. Această listă cu accesorii/consumabile opționale este valabilă începând din: iulie 2013. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Diferă în funcție de țara de cumpărare.

### Articole opționale

Nume	Nr. model	Explicație
Montare pe tavan*	ELPMB23	Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.
Tub pentru montare pe tavan 450 (450 mm alb)*	ELPFP13	Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.
Tub pentru montare pe tavan 700 (700 mm alb)*	ELPFP14	
Ochelari 3D cu sistem prin radiofrecvență	ELPGS03	A se utiliza la vizualizarea imaginilor 3D.
Adaptor de încărcare USB	ELPAC01	Se utilizează la încărcarea ochelarilor 3D.
Unitatea de rețea fără fir 802.11b/g/n(2,4 GHz)	ELPAP07	A se utiliza când proiectați semnal video de la un dispozitiv extern conectat la proiector prin rețeaua locală fără fir.

\* Este necesară experiență specială pentru a suspenda proiectorul pe tavan. Contactați distribuitorul local.

### Consumabile

Nume	Nr. model	Explicație
Unitate de lampă	ELPLP78	Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate. (1 lampă)
Filtru de aer	ELPAF32	Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate. (1 filtru de aer)



## Rezoluții Acceptate

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

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SVGA	60	800 x 600
XGA	60	1024 x 768
SXGA	60	1280 x 960
	60	1280 x 1024
WXGA	60	1280 x 768
	60	1366 x 768
	60	1280 x 800
WXGA++	60	1600 x 900

### Video compozit

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

### Semnal de intrare HDMI1/HDMI2

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SDTV (480i)	60	720 x 480
SDTV (576i)	50	720 x 576
SDTV (480p)	60	720 x 480
SDTV (576p)	50	720 x 576
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 x 1080

### Semnal de intrare MHL

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV (480i)	60	720 x 480
SDTV (576i)	50	720 x 576

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

### Semnal de intrare HDMI 3D

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Format 3D		
			Combinare cadre	Juxtapuse	Sus și jos
HDTV750p (720p)	50/60	1280 x 720	✓	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920 x 1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920 x 1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920 x 1080	✓	✓	✓

### Semnal de intrare MHL 3D

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Format 3D		
			Ambalare cadre	Juxtapuse	Sus și jos
HDTV750p (720p)	50/60	1280 x 720	-	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920 x 1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920 x 1080	-	-	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920 x 1080	-	✓	✓





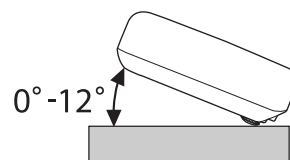
## Specificații

Denumirea produsului		EH-TW5200
Aspect		297 (L) x 108 (H) x 247 (A) mm
Dimensiune panou		Lățime 0,61"
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă
Rezoluție		1920 (L) x 1080 (H) x 3
Frecvența de scanare	Digital	Ceas pixeli: 13,5 - 150 MHz
		Orizontal: 15 - 80 kHz
		Vertical: 24, 30, 50 - 85 Hz
	Analogic	Ceas pixeli: 13,5 - 150 MHz
		Orizontal: 15 - 80 kHz
		Vertical: 24, 50 - 85 Hz
Reglare focalizare		Manual
Reglare zoom		Manual (cca. 1 până la 1,2)
Lampă (sursă de lumină)		Lampă UHE 200 W, nr. model: ELPLP78
Sursă de alimentare		100 până la 240 V c.a. ±10%, 50/60 Hz, 3,0 până la 1,4 A
Putere consu- mată	circa 100 până la 120 V	În stare de funcționare: 300 W
		Consum energie în standby: 0,28 W
	circa 220 până la 240 V	În stare de funcționare: 287 W
		Consum energie în standby: 0,31 W
Altitudinea de funcționare		Altitudine cuprinsă între 0 și 3.000 m
Temperatură de funcționare		de la +5 la 35°C* (fără condensare)
Temperatură de depozitare		de la -10 la +60°C (fără condensare)
Greutate		Aprox. 2,8 kg
Conectori		Port PC x 1, Mini D-Sub15-pini (mamă) albastru
		Port HDMI x 2, HDMI
		Pentru HDCP, pentru semnale CEC, pentru semnale MHL (nu- mai portul HDMI1), pentru PCM liniar, culori închise
		Port Video x 1, mufă jack cu pini RCA
		Port RS-232C x 1, D-sub 9-pini (tată)
		Port audio-S/D x 1, mufă jack cu pini RCA
		Port USB 2.0 tip A x 1
		Port Audio Out x 1, minijack stereo
Boxă		Putere maximă de intrare 2 W x 1

\* Temperatura de funcționare este de +5 până la 30°C la o altitudine de 2.287 până la 3.000 m.

### Unghi de înclinare

Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 12°, acesta se poate deteriora sau se pot produce accidente.



## ESC/VP21

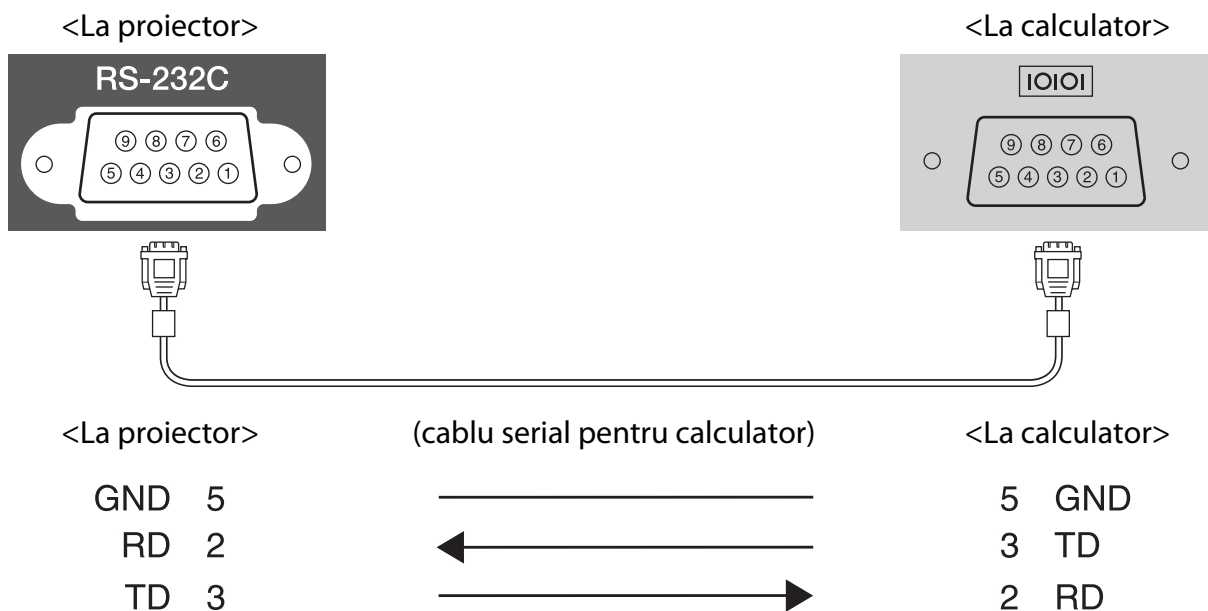
Prin utilizarea ESC/VP21, este posibil controlul proiectorului de la un dispozitiv extern. Pentru detalii suplimentare, consultați următorul site web.

<http://www.epson.com>

## Amplasarea cablurilor RS-232C

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

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



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



## Glosar

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

HDCP	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece portul HDMI al proiectorului este compatibil cu tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate folosind tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de criptare HDCP.
HDMI™	Este o abreviere pentru High Definition Multimedia Interface. Acesta este un standard prin care imaginile HD și semnalele audio multicanal sunt transmise digital.  HDMI™ este un standard destinat aparaturii electronice digitale și calculatoarelor. Dacă semnalul digital nu este comprimat, imaginea poate fi transferată la cea mai bună calitate posibilă. De asemenea, acest standard oferă și o funcție de criptare a semnalului digital.
HDTV	Este o abreviere pentru High-Definition Television. Acesta se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = Progresiv, i = Întreșesere)</li> <li>• Format ecran 16:9, recepție și redare audio în format Dolby Digital (sau ieșire)</li> </ul>
MHL	O abreviere pentru Mobile High-definition Link, care este o interfață de înaltă definiție standard care permite transferul de semnale video la înaltă viteză pe dispozitivele mobile.  Acest standard vizează smartphone-urile și tabletele care transferă semnale digitale ne-comprimate fără pierderea calității și care permite și încărcarea simultană a unor astfel de dispozitive.
NTSC	Este o abreviere pentru National Television Standards Committee. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în Japonia, America de Nord și America Latină.
PAL	Este o abreviere pentru Phase Alternation by Line. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în diferite țări din Europa de Vest (cu excepția Franței), în țări din Asia precum China și în Africa.
SDTV	Este o abreviere pentru Standard Definition Television. Acesta se referă la sistemele de televiziune standard care nu îndeplinesc condițiile impuse pentru HDTV High-Definition Television.
SECAM	Este o abreviere pentru SEquential Couleur A Memoire. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în Franța, în Europa de Est, în fosta Uniune Sovietică, în Orientul Mijlociu, în Africa, etc.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.
YCbCr	În semnalele pentru imaginea Component pentru SDTV, Y este strălucirea, în timp ce Cb și Cr indică diferența de culoare.

YPbPr	În semnalele pentru imaginea Component pentru HDTV, Y este strălucirea, în timp ce Pb și Pr indică diferența de culoare.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV și cele generale de calculator au un format de imagine de 4:3.
Întrețesere	Transmite informații necesare pentru a crea un ecran trimițând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispușe la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
Asociere	Este folosit pentru înregistrarea în avans a dispozitivelor la conectarea cu dispozitive Bluetooth pentru a asigura o comunicare mutuală.



## Informații Generale

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

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

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

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


Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

### Restricție de utilizare

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

## Notificare generală

EPSON și ELPLP sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Seiko Epson Corporation.

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

Sigla ochelarilor Full HD 3D Glasses™ și Full HD 3D Glasses™ sunt mărci comerciale ale Full HD 3D Glasses Initiative™.

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

Bluetopia® is provided for your use by Stonestreet One, LLC® under a software license agreement. Stonestreet One, LLC® is and shall remain the sole owner of all right, title and interest whatsoever in and to Bluetopia® and your use is subject to such ownership and to the license agreement. Stonestreet One, LLC® reserves all rights related to Bluetopia® not expressly granted under the license agreement and no other rights or licenses are granted either directly or by implication, estoppel or otherwise, or under any patents, copyrights, mask works, trade secrets or other intellectual property rights of Stonestreet One, LLC®.

© 2000-2012 Stonestreet One, LLC® All Rights Reserved.

MHL și sigla MHL sunt marcă comercială, marcă comercială înregistrată sau o marcă de serviciu a MHL, LLC în Statele Unite și/sau în alte țări.

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

App Store este marcă de serviciu a Apple Inc.

Google Play este marcă comercială a Google 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 2013. All rights reserved.

**A**

Adresă Gateway .....	57
Adresă IP .....	57
Afișaj .....	54
Afișaj SSID .....	57
Afișare adresă IP .....	57
Afișarea șablonului de test .....	26
Ajustare înclinare .....	27
Ajustarea înălțimii .....	27
Ajustarea valorilor RGB .....	34
Alim. rețea fără fir .....	56
Asociere .....	38
Aspect .....	15, 32, 49
Avansat .....	48

**B**

Baleiaj în exces .....	50
Blocare funcționare .....	52
Blocare pt. copii .....	52
Buton utilizator .....	53

**C**

Canal .....	56
Capac filtru de aer .....	73
Capac lampă .....	8, 74
Câștig .....	48
Căutare punct de acces .....	56
Claritate .....	36, 48
Comenzi ESC/VP21 .....	81
Conectarea .....	18
Conectarea dispozitivelor compatibile MHL .....	19
Conectarea dispozitivelor USB .....	19
Conectarea echipamentelor video .....	18
Conectarea smartphone-urilor sau tabletelor .....	19
Conectarea unui calculator .....	18
Conexiune HDMI .....	43
Config. automată .....	50
Consum energie .....	49
Contrast .....	48
Corecție auto T.vert .....	27, 51
Corecție T. oriz .....	51
Corecție T. vert .....	51
Corecție T-H/V .....	28, 51
Corecție Trapez .....	27, 51
Culoare închisă .....	58
Curățare filtru de aer .....	71
Curățarea lentilelor .....	72
Curățarea ochelarilor 3D .....	72
Curățarea unității principale .....	71

**D**

DHCP .....	57
Diafragmă automată .....	36, 49
Dimensiune imagine proiectată .....	26
Dimensiune proiecție .....	16
Durată de funcționare .....	75
Durată lampă .....	57

**E**

Ecran 3D .....	49
Ecran pornire .....	54
Event ID .....	58, 70
Expunere diapozitive .....	45

**F**

Filtru de aer .....	71
Focalizarea .....	64
Format 3D .....	49
Frază de acces .....	57
Funcționare .....	53
Fundal ecran .....	54

**G**

Gain (Câștig) .....	34
---------------------	----

**I**

Iluminare .....	53
Imagine .....	31
Imagini .....	45
Imagini 3D .....	37
Indicatoare .....	59
Indicatori de eroare/avertizare .....	59
Inel de focalizare .....	8, 26
Inel de zoom .....	8
Info Sincro .....	58
Interferențe .....	65
Interval video HDMI .....	50
Intervalul de funcționare .....	23
Intervalul de înlocuire .....	72
Intervalul de înlocuire a filtrului de aer .....	72
Inversare ochelari3D .....	49

**Î**

Înlocuirea consumabilelor .....	73
Înlocuirea filtrului de aer .....	73
Înlocuirea lămpii .....	73
Înlocuirea periodică a consumabilelor .....	72

**L**

Limbă ..... 54

**M**

Mască subrețea ..... 57  
 Meniu ..... 47  
 Meniu de configurare ..... 47  
 Meniu principal ..... 56  
 Meniu rețea ..... 55  
 Meniu rețea locală fără fir ..... 56  
 Meniu securitate ..... 57  
 Meniu superior ..... 47  
 Meniul Extins ..... 53  
 Meniul Imagine ..... 48  
 Meniul Informații ..... 57  
 Meniul Reset ..... 57, 58  
 Meniul Semnal ..... 49  
 Meniul Setări ..... 51  
 Mesaje ..... 54  
 Mod altitudine mare ..... 53  
 Mod conectare ..... 56  
 Mod culoare ..... 31, 48  
 Mod inactivare ..... 53  
 Mod scan ..... 57

**N**

Notă privind vizualizarea 3D ..... 49  
 Nuanță ..... 34, 48  
 Număr de serie ..... 58

**O**

Ochelari 3D ..... 37  
 Offset ..... 34, 48

**P**

Panou de comandă ..... 8, 9  
 Perioada de înlocuire a lămpii ..... 72  
 Plin ..... 32  
 Pornire directă ..... 53  
 Port HDMI ..... 43  
 port HDMI1 ..... 18, 19  
 port HDMI2 ..... 18  
 port PC ..... 18  
 Port USB ..... 19  
 port Video ..... 18  
 Power ..... 25  
 Poziție ..... 50  
 Procesare imagine ..... 50  
 Proiecție ..... 52

**R**

Rată refresh ..... 57  
 Răcire ..... 25  
 Reducere zgomot ..... 50  
 Regl. trapez oriz. .... 28, 51  
 Reglajul trapezoidal orizontal ..... 9  
 Reglare focalizare ..... 26  
 Reglare zoom ..... 26  
 Reglarea focalizării ..... 26  
 Reset ..... 49, 50, 53, 54  
 Reset toate ..... 58  
 Resetați Durată Lampă ..... 58, 75  
 Rezoluție ..... 57  
 Rezoluțiile acceptate ..... 78  
 RGB ..... 48  
 RGBCMY ..... 34, 48

**S**

Saturare culoare ..... 48  
 Saturație ..... 34, 48  
 Securitate ..... 57  
 Semnal intrare ..... 54, 57  
 Semnal PC ..... 54  
 Semnal video ..... 54, 58  
 Setare blocare ..... 52  
 Setări 3D ..... 49  
 Setări IP ..... 57  
 Sincro. .... 49  
 Specificații ..... 80  
 SSID ..... 56  
 Standarde CEC ..... 43  
 Stare ..... 58  
 Strălucire ..... 34, 48  
 Strălucire 3D ..... 49  
 Submeniu ..... 47  
 Suprafață de vizionare ..... 39  
 Sursă ..... 24, 57  
 Sursă de alimentare ..... 24

**Ș**

Șurub pentru fixarea capacului lămpii  
 ..... 74

**T**

Tastatură soft ..... 55  
 Telecomanda ..... 11, 22  
 Temp. Culoare ..... 48  
 Tentă ..... 48  
 Trapez ..... 27



## **U**

Urmărire .....	49
USB .....	45

## **V**

Versiune .....	58
Volum .....	29, 51

## **Z**

Zoom .....	32
------------	----