



Ghidul utilizatorului

EB-W16

EH-TW550



EH-TW510

Notatii Utilizate în Acest Ghid





• Măsuri de siguranță

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

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

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

• Indicații referitoare la informațiile generale

Atenție	Indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  "Glosar" p.120
[Nume]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul [Esc]
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: Selectați Strălucire din meniul Imagine . Imagine - Strălucire

Notății Utilizate în Acest Ghid 2

Introducere

Caracteristicile Proiectorului 7

Proiecții imagini realiste 3D	7
Configurare, proiectare și depozitare rapide și ușoare	7
Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)	7
Detectarea mișcărilor proiectorului și corectarea automată a distorsiunilor de imagine	7
Reglare corecție trapez orizontală (numai EH-TW550/EH-TW510)	7
Ajutor focalizare (numai EB-W16)	8
Ajustare automată pentru a se încadra în ecran (Screen Fit) (numai EB-W16)	8
Funcții utile pentru proiecția imaginilor	8
Creșterea conținutului de proiectare pe ecrane late (WXGA)	8
Valorificarea la maximum a telecomenzii	8
Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente	8
Conectați un dispozitiv de stocare USB și proiectați filme și imagini (PC Free)	9
Funcții avansate de securitate	9

Denumirea și funcțiile componentelor 10

În Față/pe Carcasă	10
Spate	11
La bază	13
Panou de control	14
Telecomandă	15
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	18
Distanța de funcționare a telecomenzii	19

Pregătirea proiectorului

Instalarea proiectorului 21

Metode de Instalare	21
Metode de instalare	22
Dimensiunea ecranului și distanța aproximativă de proiecție	22

Conectarea echipamentului 24

Conectarea unui calculator	24
Conectarea surselor de imagini	25
Conectarea dispozitivelor USB	27
Conectarea echipamentelor externe (numai EB-W16)	28

Utilizarea de bază

Proiectarea imaginilor 30

De la instalare la proiecție	30
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)	31
Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda	32
Proiectarea cu USB Display	32
Cerințe de sistem	32
La prima conectare	33
Dezinstalarea	34

Ajustarea imaginilor proiectate 36

Corectarea distorsiunilor trapezoidale	36
Corectarea automată	36
Corectarea manuală	37
Ajustare automată pentru a se încadra în ecran (Screen Fit) (numai EB-W16)	40
Ajustarea dimensiunii imaginii	42
Ajustarea poziției imaginii	43
Ajustarea înclinării orizontale	43
Corectarea focalizării	43
Ajustarea volumului	44
Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)	44
Pentru EB-W16	45
Pentru EH-TW550/EH-TW510	45
Setare Diafragmă automată	46
Modificarea formatului imaginii pentru imaginea proiectată	47
Metodele de modificare	47
Modificarea modului de aspect	47

Funcții utile

Funcții de proiecție	50
Proiectarea imaginilor 3D	50
Pregătirea pentru a vizualiza imagini 3D	50
Vizualizarea imaginilor 3D	51
Zona de vizualizare pentru imagini 3D	52
Avertismente privind vizualizarea imaginilor 3D	53
Proiectarea fără calculator (PC Free)	55
Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției PC Free	56
Exemple PC Free	56
Metode de operare PC Free	56
Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate	58
Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Expunere diapozitive)	59
Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Expunere diapozitive	60
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)	61
Înghețarea imaginii (Freeze)	61
Funcția indicator (Pointer)	62
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)	63
Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)	64
Salvarea unui logo utilizator	65
Funcții de Securitate	67
Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	67
Tipuri de Protejat de parolă	67
Setarea funcției Protejat de parolă	67
Introducerea parolei	68
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)	69
Blocare antifurt	70
Instalarea firului de blocare	70
Monitorizarea și controlul	71
ESC/VP21 (numai EB-W16)	71
Înainte de a începe	71
Lista comenzilor	71
Protocol de comunicare	72

Meniul Configurare

Utilizarea Meniul Configurare	74
Lista cu Funcții	75
Tabelul meniului Configurare	75
Meniul Imagine	76
Meniul Semnal	77
Meniul Setări	79
Meniul Extins	81
Meniul Informații (numai afișare)	82
Meniul Reset	83

Depanarea

Utilizarea funcției Ajutor	85
Rezolvarea problemelor	87
Citirea indicatoarelor	87
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	91
Probleme cu imaginile	92
Imaginile nu apar	92
Imaginile animate nu sunt afișate	93
Proiecția se oprește automat	93
Este afișat mesajul Nu e acceptat	93
Este afișat mesajul Fără semnal	94
Nu pot vizualiza imagini 3D	94
Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate	95
În imagini apar interferențe sau distorsiuni	96
Cursorul de mouse tremură (numai când se proiectează în mod USB Display)	96
Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată	97
Culorile din imagine nu sunt corecte	97
Imaginile sunt închise	98
Probleme la pornirea proiecției	99
Proiectorul nu pornește	99
Alte probleme	99

Sunetul nu se aude sau este slab	99
Telecomanda nu funcționează	100
Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri	100

Întreținerea

Curățarea	102
Curățarea suprafeței proiectorului	102
Curățarea lentilelor	102
Curățarea ochelarilor 3D	102
Curățarea filtrului de aer	102
Înlocuirea Consumabilelor	104
Înlocuirea lămpii	104
Perioada de înlocuire a lămpii	104
Cum se înlocuiește lampa	104
Resetarea duratei lămpii	107
Înlocuirea filtrului de aer	107
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	107
Cum se înlocuiește filtrul de aer	107

Apendice

Accesorii Opționale și Consumabile	110
Accesorii opționale	110
Consumabile	111
Dimensiune ecran și Distanța de proiecție	112
Distanța de proiecție pentru EB-W16/EH-TW550/EH-TW510	112
Ecrane acceptate	114
Rezoluții Acceptate	114
Semnale de la calculator (RGB analogic)	114
Video pe componente	114
Video compozit	114
Semnal de intrare de la portul HDMI	114

Semnal intrare 3D	115
-------------------------	-----

Specificații	116
Specificații Generale ale Proiectorului	116
Aspect	119
Glosar	120
Informații Generale	122
Referitor la notații	122
Mărci comerciale și drepturi de autor	122
Index	124



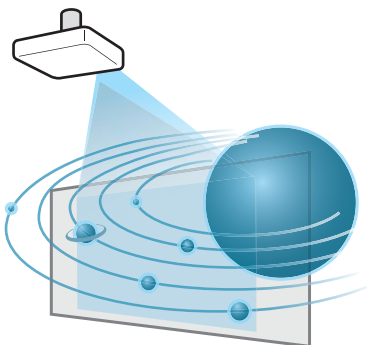
Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

Proiectați imagini realiste 3D

Proiectați conținut 3D uimitor de pe suporturi media, cum ar fi discuri 3D Blu-ray sau jocuri 3D. Aveți nevoie de ochelari 3D activi opționali (ELPGS03) pentru a vizualiza imagini 3D.

👉 "Proiectarea imaginilor 3D" [p.50](#)



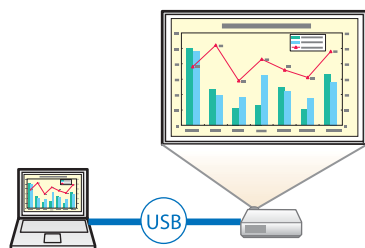
Configurare, proiectare și depozitare rapide și ușoare

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

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

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

👉 "Proiectarea cu USB Display" [p.32](#)

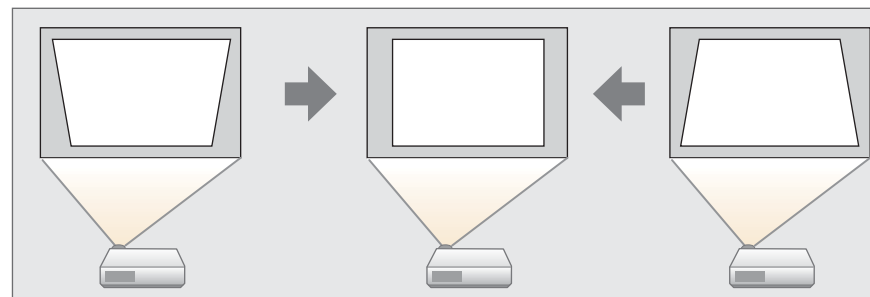


Detectarea mișcărilor proiectorului și corectarea automată a distorsiunilor de imagine

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

Pentru EH-TW550/EH-TW510, numai distorsiunea corecției trapez verticale este corectată.

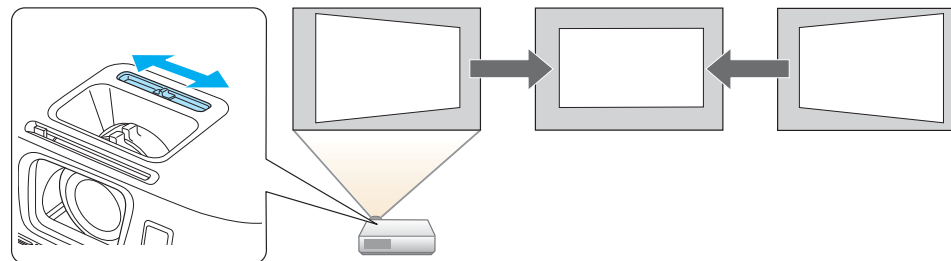
👉 "Corectarea automată" [p.36](#)



Reglare corecție trapez orizontală (numai EH-TW550/EH-TW510)

Vă permite să corectați rapid distorsiunea de pe orizontală din imaginea proiectată. Această funcție este utilă dacă nu reușiți să instalați proiectorul paralel cu ecranul.

👉 "Corectarea manuală" [p.37](#)



Ajutor focalizare (numai EB-W16)

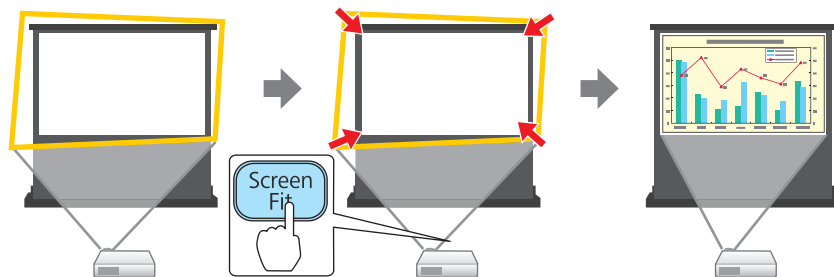
Acest proiector este livrat cu o funcție încorporată pentru a ajuta la realizarea reglărilor de focalizare.

☛ "Corectarea focalizării" [p.43](#)

Ajustare automată pentru a se încadra în ecran (Screen Fit) (numai EB-W16)

Apăsând pe butonul [Screen Fit], puteți ajusta automat imaginea proiectată pentru a se încadra în ecran prin corectarea distorsiunilor de imagine.

☛ "Ajustare automată pentru a se încadra în ecran (Screen Fit) (numai EB-W16)" [p.40](#)

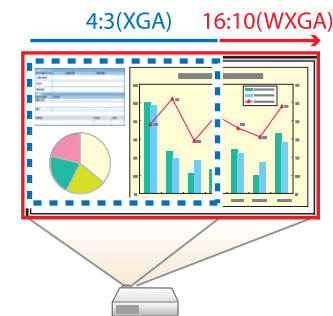


Funcții utile pentru proiecția imaginilor

Creșterea conținutului de proiectare pe ecrane late (WXGA)

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

☛ "Modificarea formatului imaginii pentru imaginea proiectată" [p.47](#)



Valorificarea la maximum a telecomenzii

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

☛ "Funcția indicator (Pointer)" [p.62](#)

☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.63](#)

☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" [p.64](#)

Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente

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

☛ "Accesorii opționale" [p.110](#)

Conectați un dispozitiv de stocare USB și proiectați filme și imagini (PC Free)

Puteți să conectați dispozitive de stocare USB sau camere digitale la proiector și să proiectați imagini salvate.

Se acceptă o gamă largă de formate de fișiere, cum ar fi filme și imagini.

☛ "Proiectarea fără calculator (PC Free)" [p.55](#)

Funcții avansate de securitate

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

Prin definirea unei Parole, puteți restricționa accesul unor persoane la proiector.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.67](#)

- **Blocare funcționare pentru a restricționa funcționarea butoanelor aflate pe panoul de control**

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

☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.69](#)

- **Este echipat cu diferite dispozitive antifurt**

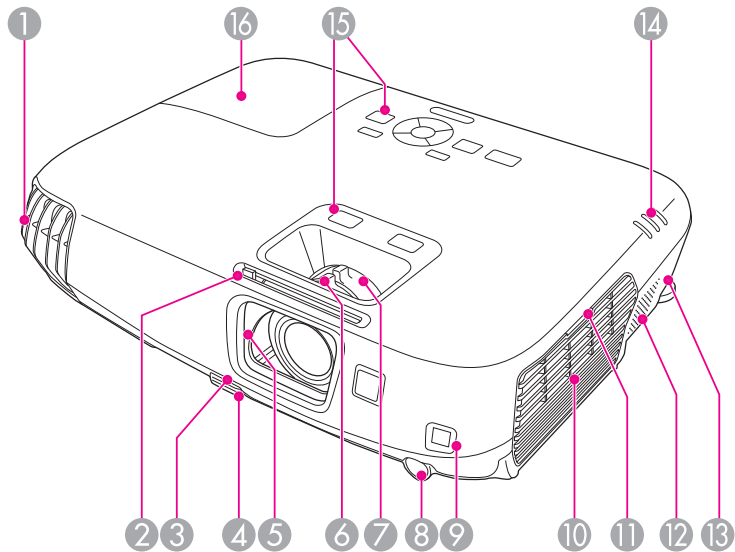
Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate.

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

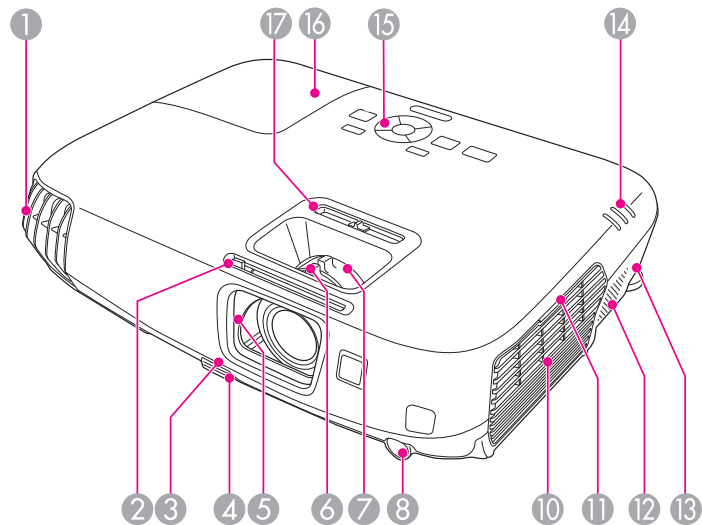
☛ "Blocare antifurt" [p.70](#)



În Față/pe Carcasă

EB-W16



EH-TW550/EH-TW510



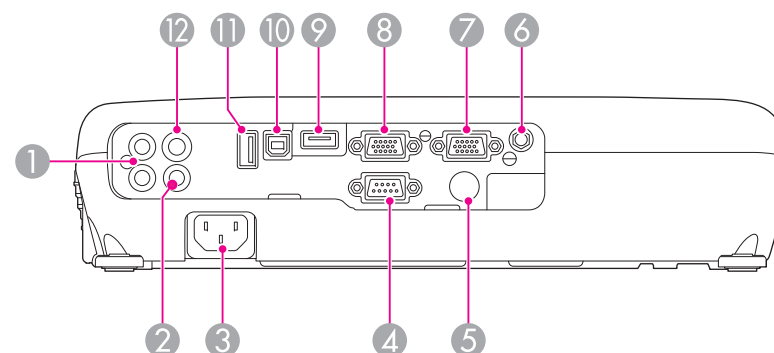
Nume		Funcție
1	Gură de evacuare a aerului	<p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <div> Atenție În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald din gura de evacuare a aerului poate determina producerea de arsuri, deformare sau accidente.</div>
2	Mânerul cursorului A/V mute	Trageți de mâner pentru a deschide sau închide cursorul A/V mute.
3	Maneta de reglare a piciorului	<p>Apăsați pe maneta de reglare piciorului pentru a extinde și a retrage piciorul frontal reglabil.</p> <p> "Ajustarea poziției imaginii " p.43</p>

Nume	Funcție
4 Picior frontal reglabil	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.43
5 Cursorul A/V mute	Pentru a proteja lentilele, închideți obturatorul când nu utilizați proiectorul. Prin închiderea în timpul proiecției, puteți ascunde imaginea și sunetul. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.61
6 Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. ☛ "Corectarea focalizării" p.43
7 Inel de zoom	Reglează dimensiunile imaginii. ☛ "Ajustarea dimensiunii imaginii" p.42
8 Receptor dist.	Primește semnalul de la telecomandă.
9 Senzor (numai EB-W16)	Senzor pentru detectarea cadrului ecranului.
10 Gură de ventilare (filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiectorului. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.102
11 Secțiune capac filtru de aer	Puneți degetul pentru a deschide capacul filtrului de aer. ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.107
12 Boxă	Ieșire audio.
13 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. ☛ "Blocare antifurt" p.70
14 Indicatoare	Indică starea proiectorului. ☛ "Citirea indicatoarelor" p.87
15 Panou de comandă	Operează proiectorul. ☛ "Panou de control" p.14
16 Capacul lămpii	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiectorului. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.104

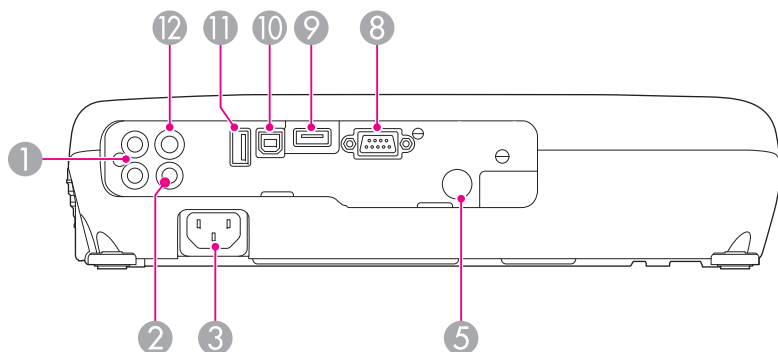
Nume	Funcție
17 Reglare corecție trapez orizontală (numai EH-TW550/ EH-TW510)	Corectează distorsiunea pe orizontală din imaginea proiectată. ☛ "Corectarea manuală" p.37

Spate

EB-W16



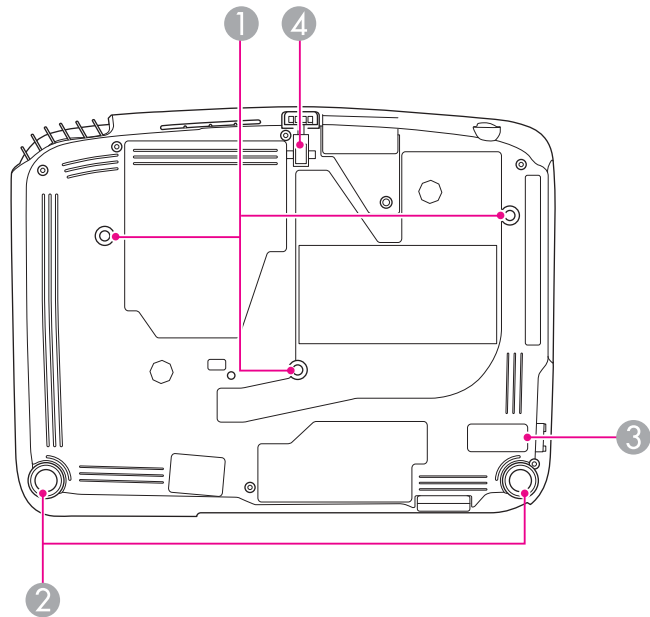
EH-TW550/EH-TW510



Nume	Funcție
1 Port Audio-L/R	Intrare audio de la echipamentul conectat la portul Computer, portul S-Video sau portul Video.
2 Port Video	Introduce semnale video compozite de la surse video.
3 Mufă alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiector. ☛ "De la instalare la proiecție" p.30
4 Port RS-232C (numai EB-W16)	Atunci când manevrați dispozitivul cu ajutorul unui calculator, conectați-l la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal. ☛ "ESC/VP21 (numai EB-W16)" p.71
5 Receptor dist.	Primește semnalul de la telecomandă.
6 Port Audio Out (numai EB-W16)	Redă semnal audio de la imaginea proiectată la un moment dat pe o boxă externă.
7 Port Monitor Out/Computer2 (numai EB-W16)	<ul style="list-style-type: none"> Transmite intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 la un monitor extern. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente. Când Port ieșire monitor este setat la Calculator 2 din meniul Configurare, semnalele de imagine de la un calculator și semnalele video pe componente din alte surse video sunt transmise la intrare.

Nume	Funcție
8 Port Computer1 sau Computer	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
9 Port HDMI	Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP . ☛ "Conectarea echipamentului" p.24
10 Port USB(TypeB)	<ul style="list-style-type: none"> Conectează proiectorul la un calculator printr-un cablu USB și proiectează imaginile pe calculator. ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.32 Conectează proiectorul la un calculator utilizând un cablu USB pentru a utiliza funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.64
11 Port USB(TypeA)	<ul style="list-style-type: none"> Conectează un dispozitiv de memorie USB sau o cameră digitală și proiectează filme sau imagini utilizând PC Free. ☛ "Proiectarea fără calculator (PC Free)" p.55 Conectează camera pentru documente opțională.
12 Port S-Video	Transmite semnale de intrare S-Video de la surse video.

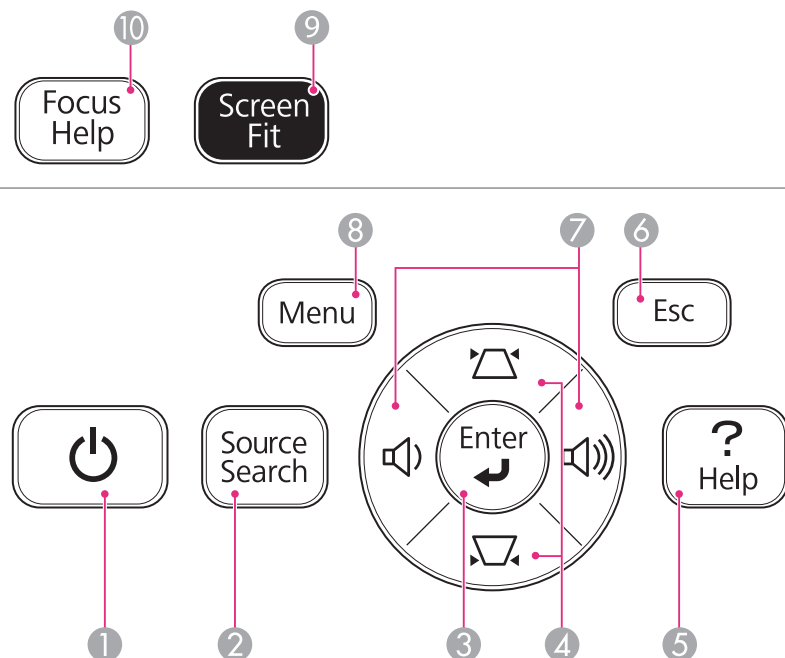
La bază



Nume		Funcție
4	Picior frontal reglabil	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii. ☛ "Ajustarea poziției imaginii " p.43

Nume		Funcție
1	Puncte de fixare a suportului pe tavan (trei puncte)	Dacă suspendați proiectorul de tavan, fixați în aceste puncte Suportul de suspendare pe tavan opțional. ☛ "Instalarea proiectorului" p.21 ☛ "Accesorii opționale" p.110
2	Picioare din spate	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, rotiți pentru a extinde și retrageți pentru a regla înclinarea față de orizontală. ☛ "Ajustarea înclinării orizontale" p.43
3	Punct de instalare a cablului de securitate	Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul. ☛ "Instalarea firului de blocare" p.70

Panou de control

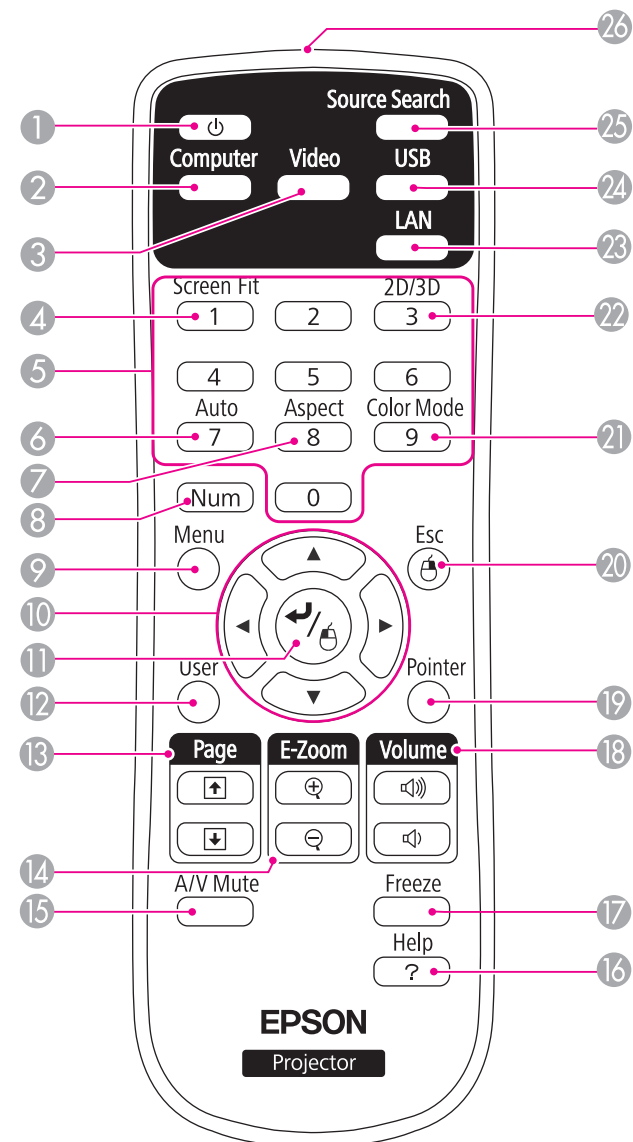


Nume	Funcție
1 Butonul [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. ☛ "De la instalare la proiectie" p.30
2 Butonul [Source Search]	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.31
3 Butonul [Enter] [↵]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.

Nume	Funcție
4 Butoanele [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Afișează ecranul Corecție Trapez și vă permite să corectați distorsiunea pentru Corecție Trapez pe verticală și orizontală. ☛ "Corectarea manuală" p.37 Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.74 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.85
5 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.85
6 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior al meniului. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.74
7 Butoane [⏮][⏭]	<ul style="list-style-type: none"> Reglează volumul difuzorului. [⏭] Crește volumul. [⏮] Reduce volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.44 Corectează distorsiunea pentru corecție trapez pe orizontală când se afișează ecranul Corecție Trapez. ☛ "Corecție T-H/V" p.37 Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.74 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.85
8 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.74

Nume	Funcție
9 Butonul [Screen Fit] (numai EB-W16)	Reglează imaginea proiectată pentru a se încadra în ecran. ☞ "Ajustare automată pentru a se încadra în ecran (Screen Fit) (numai EB-W16)" p.40 Acest buton este dezactivat când proiectorul este suspendat pe tavan.
10 Butonul [Focus Help] (numai EB-W16)	Deschide caseta de dialog pentru a furniza asistență la reglarea focalizării. ☞ "Corectarea focalizării" p.43

Telecomandă



Nume	Funcție
① [⏻] buton	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.30
② Butonul [Computer]	Modificări aduse imaginii de la portul Computer.
③ Butonul [Video]	De fiecare dată când butonul este apăsat, imaginea comută succesiv porturile S-Video , Video și HDMI.
④ Butonul [Screen Fit]	Reglează imaginea proiectată pentru a se încadra în ecran. ☛ "Ajustare automată pentru a se încadra în ecran (Screen Fit) (numai EB-W16)" p.40 Acest buton este dezactivat pentru EH-TW550/ EH-TW510 sau atunci când proiectorul este suspendat de plafon.
⑤ Butoane numerice	Introduceți parola. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.67
⑥ Butonul [Auto]	Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.
⑦ Butonul [Aspect]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul de aspect. ☛ "Modificarea formatului imaginii pentru imaginea proiectată" p.47
⑧ Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.67
⑨ Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.74

Nume	Funcție
⑩ Butoanele [⏮][⏭] [⏪][⏩]	<ul style="list-style-type: none"> Atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, apăsarea pe aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.74 În timpul funcției Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se mută în direcția butonului apăsat. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.64
⑪ Butonul [↩]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.74 Funcționează ca butonul stânga al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.64
⑫ Butonul [User]	<p>Selectați orice element utilizat frecvent dintre cele șase elemente disponibile aferente meniului Configurare și atribuiți-l acestui buton. Apăsând pe butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton.</p> <p>☛ "Meniul Setări" p.79</p>
⑬ Butoanele [Page] [⏴][⏵]	<p>Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiecție.</p> <ul style="list-style-type: none"> Când se utilizează funcția Mouse fără fir ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.64 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.32 <p>Când se proiectează imagini utilizând PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.</p>

Nume	Funcție
14 Butoanele [E-Zoom] [⊕][⊖]	Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.63
15 Butonul [A/V Mute]	<ul style="list-style-type: none"> • Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.61 • Puteți schimba modul Proiecție în felul următor apăsând pe buton circa cinci secunde. Față ↔ Față/Plafon Spate ↔ Spate/Plafon
16 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.85
17 Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☛ "Înghețarea imaginii (Freeze)" p.61
18 Butoanele [Volume] [⏮][⏭]	[⏮] Reduce volumul. [⏭] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.44
19 Butonul [Pointer]	Afișează indicatorul de pe ecran. ☛ "Funcția indicator (Pointer)" p.62
20 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> • Oprește funcția curentă. • Dacă este apăsăat în timp ce se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.74 • Funcționează ca butonul dreapta al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.64
21 Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, Color Mode (modul culoare) se schimbă. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.44

Nume	Funcție
22 Butonul [2D/3D]	La fiecare apăsare a butonului, modul se modifică la 2D sau 3D. Treceți în modul 3D atunci când un semnal 3D este introdus. În cazul în care un semnal 3D de intrare este transmis în modul 2D, imaginea este proiectată în 2D.
23 Butonul [LAN]	Acesta nu poate fi folosit la proiector.
24 Butonul [USB]	De fiecare dată când este apăsăat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> • USB Display • Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB(TypeA)
25 Butonul [Source Search]	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.31
26 Zona de emiteră a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

Înlocuirea bateriilor telecomenzii

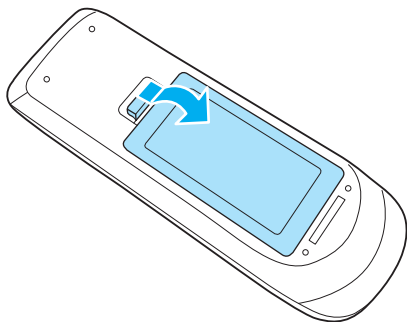
Dacă în timpul funcționării telecomenzii apar întârzieri ale răspunsului acesteia sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil că bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii AA alcaline sau cu mangan. Nu puteți utiliza alte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

Atenție

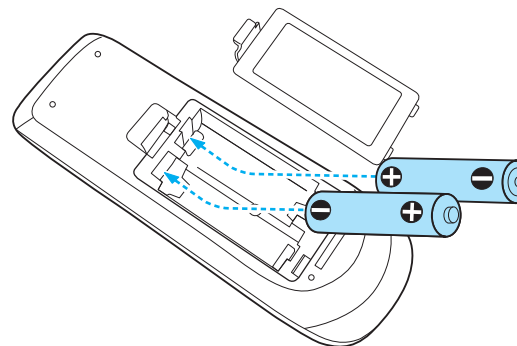
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

👉 *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță*

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



- 2** Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.

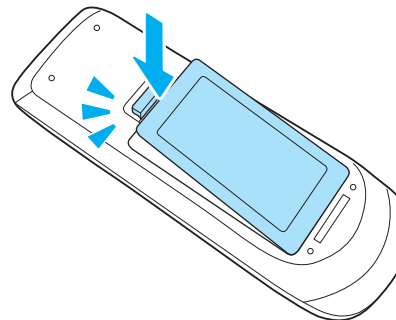


Atenție

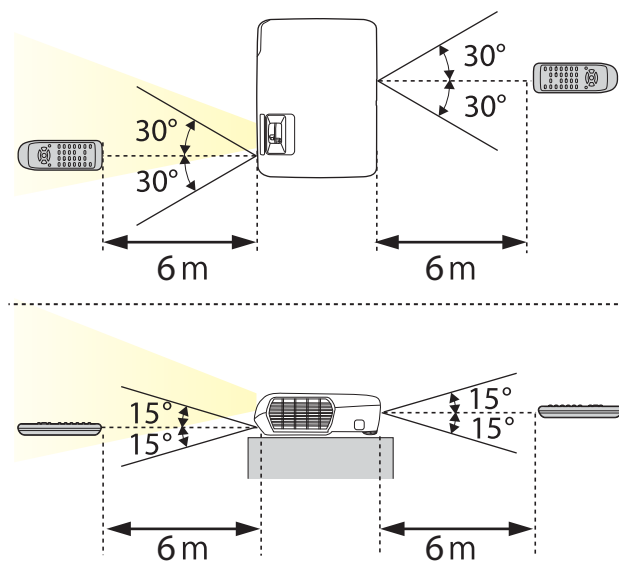
Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt amplasate corect.

Dacă bateriile nu sunt utilizate corect, acestea pot să explodeze sau să curgă, provocând un incendiu, accidentare sau deteriorarea produsului.

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



Distanța de funcționare a telecomenzii





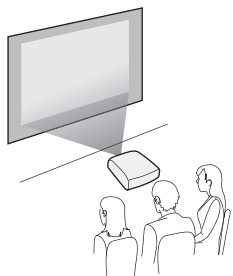
Pregătirea proiectorului

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

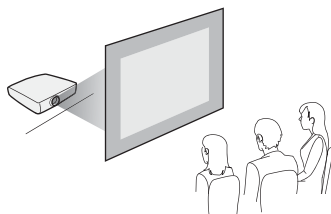
Metode de Instalare

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

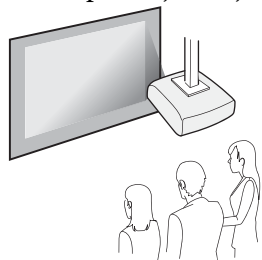
- Proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față)



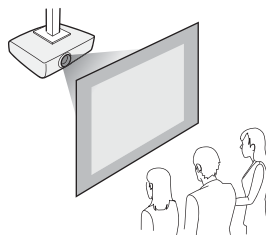
- Proiectați imagini din spatele unui Ecran translucid din. (proiecție Spate)



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



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



Avertisment

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

Atenție

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



- Pentru Suport suspendare pe tavan a proiectorului aveți nevoie de un suport pentru suspendarea proiectorului.
☛ "Accesorii opționale" [p.110](#)
- Setarea implicită pentru Proiecție este **Față**. Puteți schimba de la **Față** la **Spate** în meniul Configurare.
☛ **Extins - Proiecție** [p.81](#)
- Puteți schimba modul Proiecție după cum urmează apăsând pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde.

Față ↔ Față/Plafon

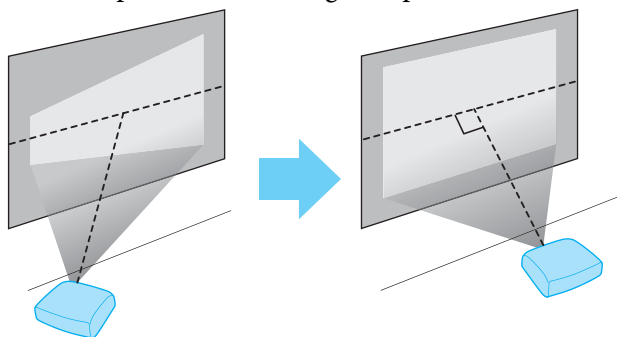
Spate ↔ Spate/Plafon

Metode de instalare

Instalați proiectorul în felul următor:

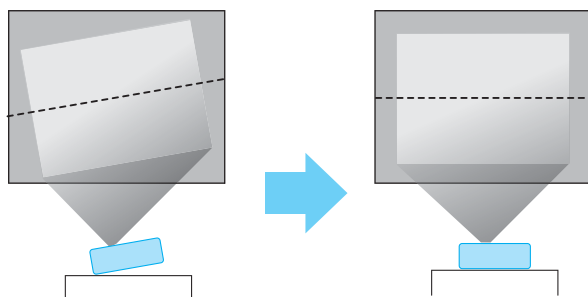
- Instalați proiectorul paralel cu ecranul.

Dacă proiectorul este instalat la un unghi față de ecran, se produce o distorsiune trapezoidală în imaginea proiectată.



- Așezați proiectorul pe o suprafață plană.

Dacă proiectorul este înclinat, imaginea proiectată va fi înclinată.



- Citiți mai jos dacă nu reușiți să instalați proiectorul paralel cu ecranul.

☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.36](#)

- Citiți mai jos dacă nu reușiți să instalați proiectorul pe o suprafață plană.

☛ "Ajustarea înclinării orizontale" [p.43](#)

☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.36](#)

Dimensiunea ecranului și distanța aproximativă de proiecție

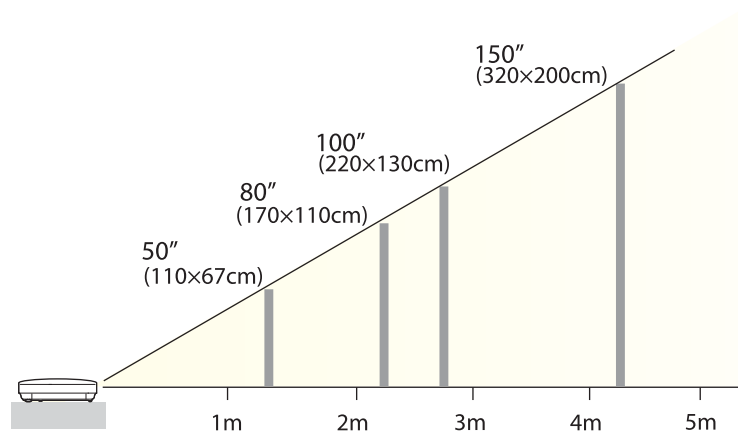
Dimensiunea de proiecție este determinată de distanța de la proiector la ecran. Consultați imaginile din partea dreaptă pentru a selecta poziția optimă în funcție de dimensiunea ecranului. Imaginile afișează cea mai scurtă distanță aproximativă la zoom maxim. Consultați următoarele pentru mai multe informații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

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



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

Dimensiunea ecranului 16:10



Ilustrațiile sunt pentru EB-W16.

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

Conectarea unui calculator

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

1 Când utilizați cablul de calculator furnizat sau disponibil în comerț

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

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio de pe calculator la portul Audio-L/R de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

2 Când utilizați cablul USB furnizat sau disponibil în comerț

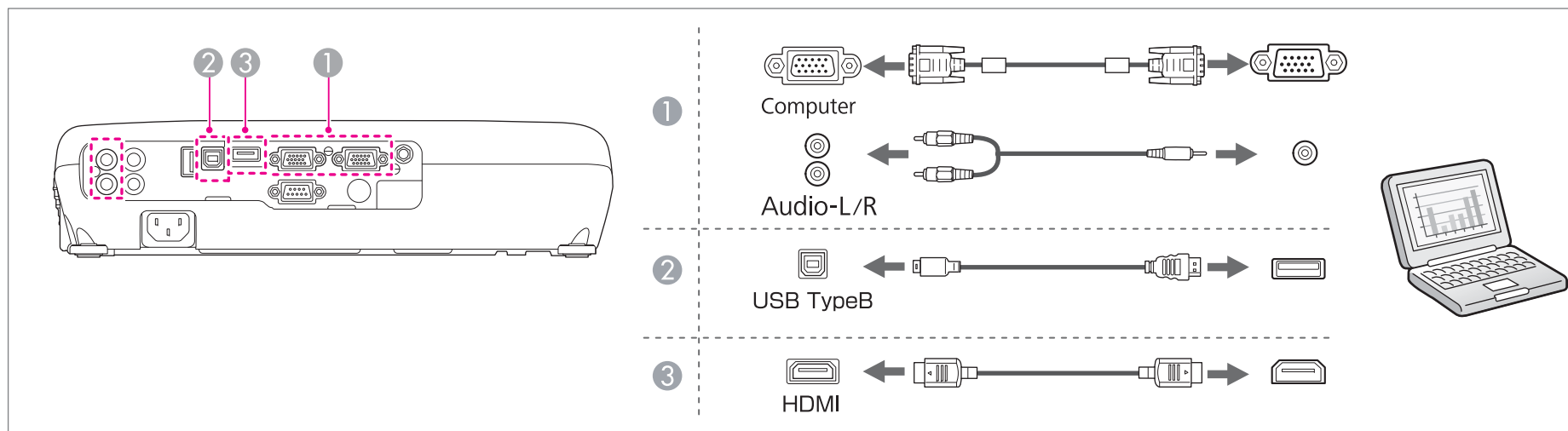
Conectați portul USB de pe calculator la portul USB(TypeB) de pe proiector.

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

3 Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

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

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





- Când se proiectează imagini la portul Monitor Out/Computer2, setați **Port ieșire monitor** la **Calculator 2** din meniul Configurare.(numai EB-W16)
☛ **Extins - Funcționare - Port ieșire monitor** [p.81](#)
- Atunci când doriți să proiectați imagini dintr-un calculator, puteți utiliza un cablu USB pentru a conecta proiectorul la acel calculator. Această funcție se numește USB Display.
☛ "Proiectarea cu USB Display" [p.32](#)

Conectarea surselor de imagini

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

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

Conectați portul de ieșire video de la sursa de imagine la portul Video al proiectorului. Sau, conectați portul de ieșire S-Video de pe echipamentul video la portul proiectorului S-Video.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio de pe sursa de imagine la portul Audio-L/R de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

② Când se utilizează un cablu video pe componente opțional

☛ "Accesorii opționale" [p.110](#)

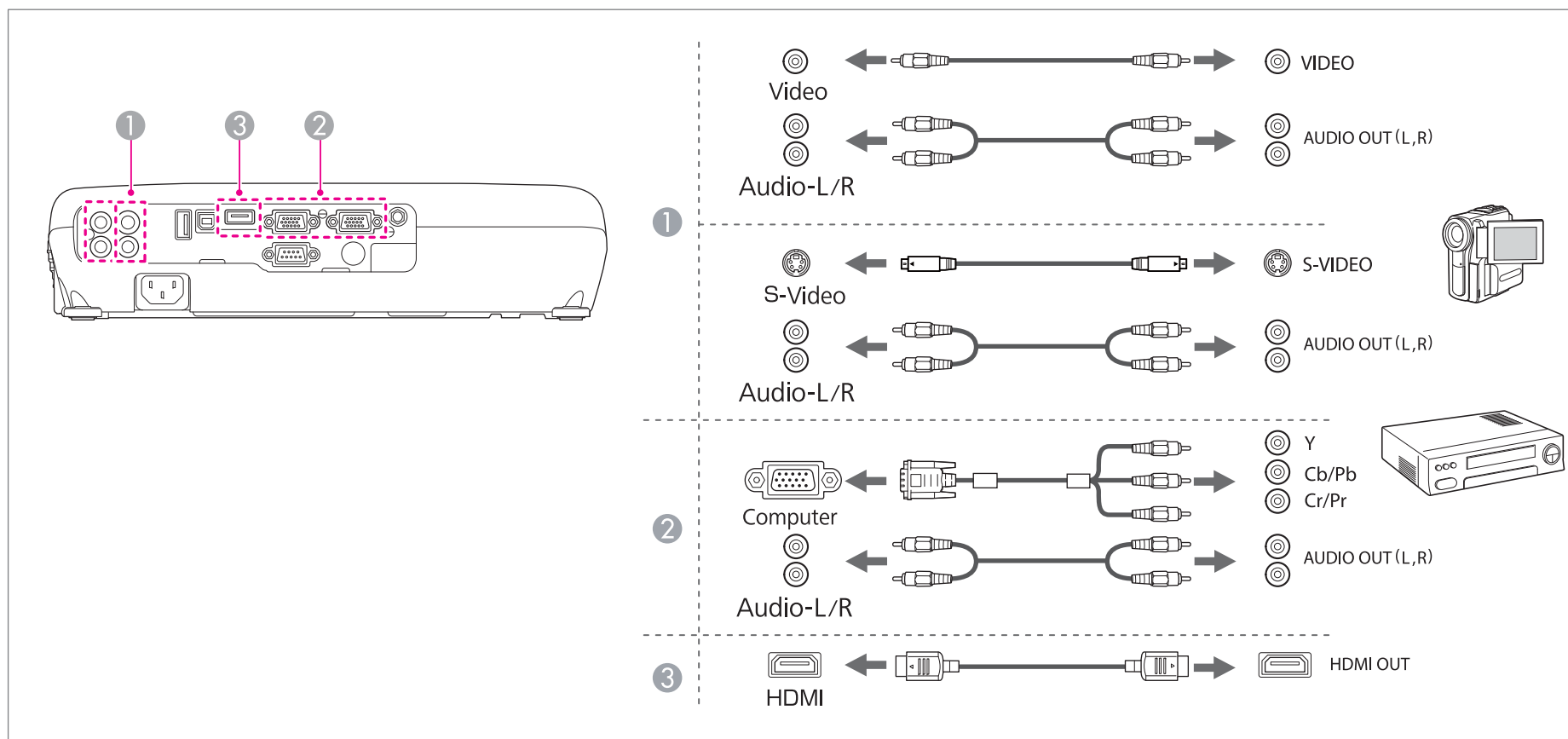
Conectați portul de ieșire a semnalului component de la sursa de imagine la portul Computer al proiectorului.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio de pe sursa de imagine la portul Audio-L/R de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

③ Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

Conectați portul HDMI de la sursa de imagine la portul HDMI al proiectorului.

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



Atenție

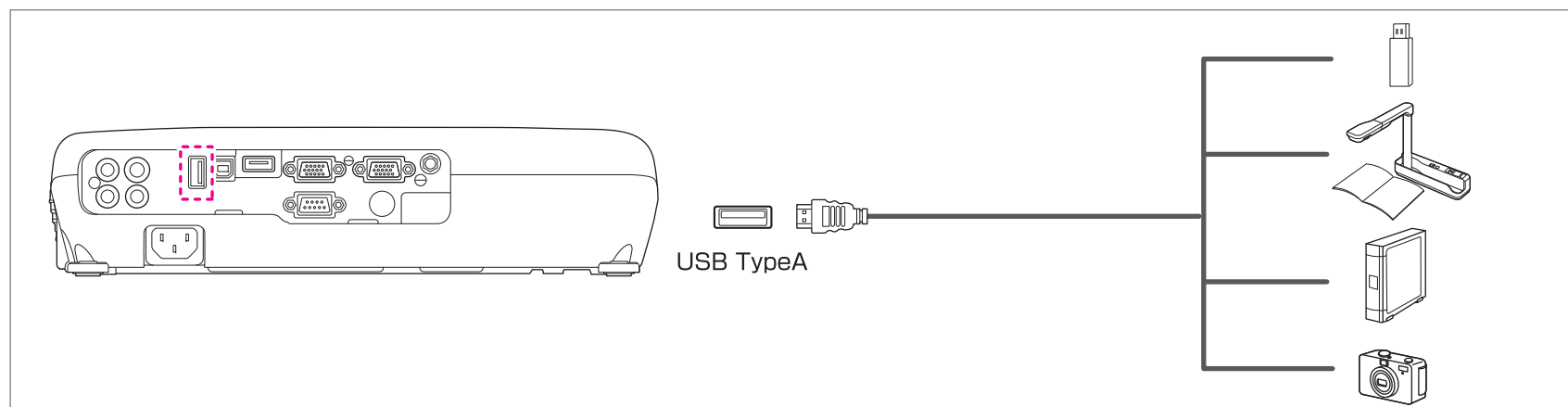
- Dacă sursa de intrare este pornită când o conectați la proiector, acest lucru poate determina o funcționare necorespunzătoare.
- Dacă orientarea sau forma fișei diferă, nu încercați să forțați conectarea. Este posibil ca dispozitivul să fie deteriorat sau să funcționeze necorespunzător.



- Dacă sursa la care doriți să vă conectați are un port cu o formă neobișnuită, utilizați cablul furnizat împreună cu dispozitivul sau un cablu opțional pentru a vă conecta la proiector.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat „No resistance”.

Conectarea dispozitivelor USB

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



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

☞ "Exemple PC Free" [p.56](#)

Atenție

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

Deconectarea dispozitivelor USB

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

Conectarea echipamentelor externe (numai EB-W16)

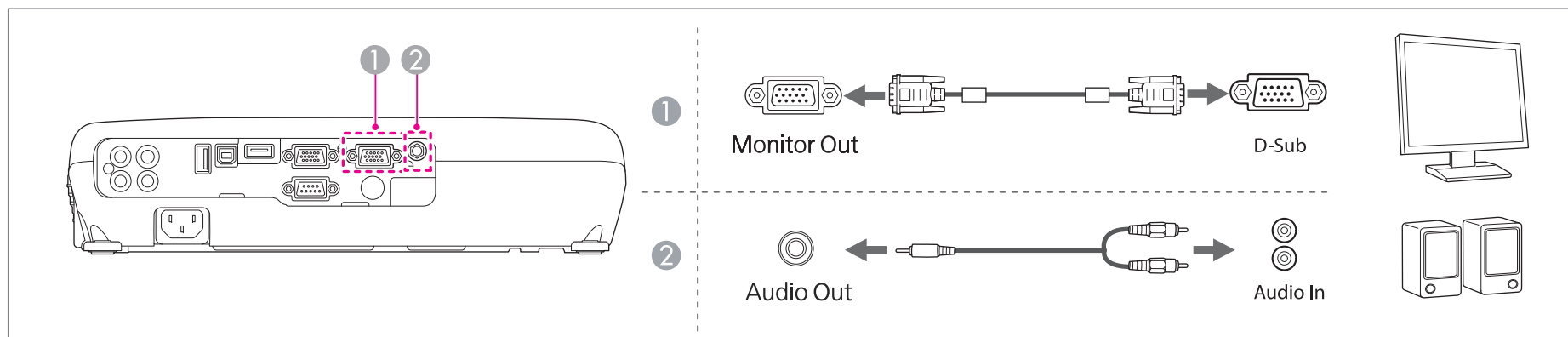
Puteți reda imagini și sunete conectând un monitor extern sau un difuzor.

1 Când se redau imagini pe un monitor extern

Conectați monitorul extern la portul Monitor Out/Computer2 de pe proiector utilizând cablul furnizat cu monitorul extern.

2 Când se redă sunetul printr-un difuzor extern

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



- Când transmiteți imagini la un monitor extern, setați **Port ieșire monitor** la **Ieșire monitor** din meniul Configurare.
 ➡ **Extins - Funcționare - Port ieșire monitor p.81**
- Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți reda imagini pe un monitor extern chiar dacă proiectorul este în modul standby.
 ➡ **Extins - Configurare standby - Mod standby p.81**
- Numai semnalele RGB analogice de la portul Computer pot fi transmise la un monitor extern. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.
- Calibrele de configurare pentru funcții precum Keystone, meniul Configurare sau ecranele de ajutor nu sunt transmise către monitorul extern.
- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în difuzoarele proiectorului, ci în dispozitivul extern.

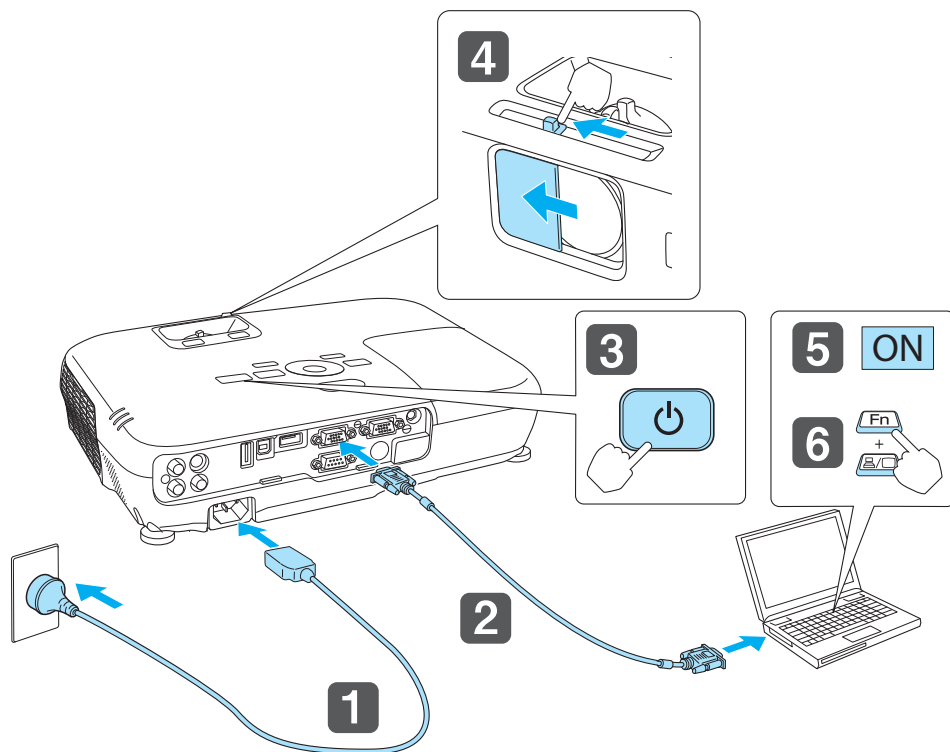


Utilizarea de bază

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

De la instalare la proiecție

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




- 1** Conectați proiectorul la o priză electrică utilizând cablul de alimentare.
- 2** Conectați proiectorul la calculator utilizând cablul pentru calculator.
- 3** Porniți proiectorul.

4 Deschideți cursorul A/V mute.

5 Porniți calculatorul.

6 Modificați ieșirea ecranului calculatorului.

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

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



- Metoda de modificare diferă în funcție de calculatorul utilizat. Consultați documentația furnizată odată cu calculatorul.
- Când opriți proiectorul, apăsați pe butonul [⏻] de două ori.

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

- Apăsați pe butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă.
 - ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.31](#)
- Apăsați pe butonul pentru portul țintă de pe telecomandă.
 - ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.32](#)

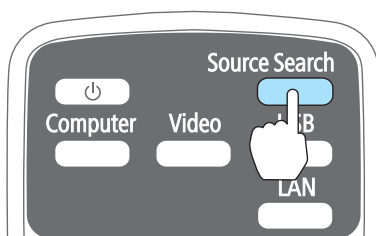


- După proiectarea imaginii, reglați imaginea dacă este necesar.
 - ☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.36](#)
 - ☛ "Corectarea focalizării" [p.43](#)

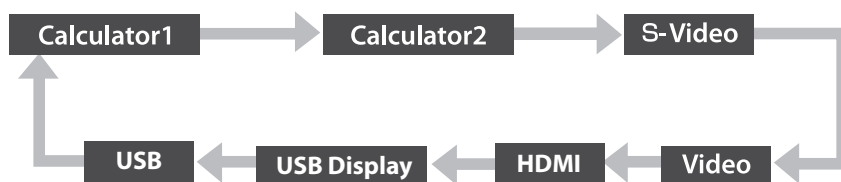
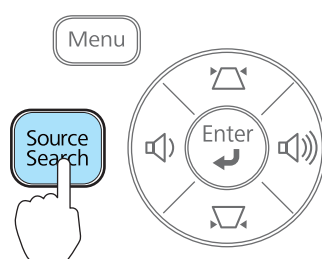
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)

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

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



*Calculator 2 este disponibil doar când **Port ieșire monitor** este setat la **Calculator 2** din meniul Configurare. (numai EB-W16)

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

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



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

[Căutare sursă]

	Stare semnal
Calculator 1	Oprit
Calculator 2	Oprit
S-Video	Oprit
Video	Oprit
HDMI	Oprit
USB Display	Oprit
USB	Oprit

· Introduceți un semnal de imagine.
· Apăsați pentru a selecta sursa.

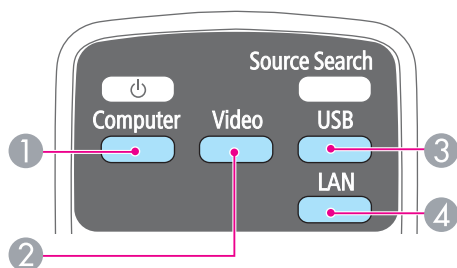
[◀] : Select [▶] : Enter

[Esc] : Ieșire

Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda

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

Telecomanda



- ① La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - Port Computer1 sau Computer
 - Port Monitor Out/Computer2 (numai EB-W16)
- ② La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - Port S-Video
 - Portul Video
 - Portul HDMI
- ③ La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - USB Display
 - PC Free
 - Cameră pentru documente
- ④ Acesta nu poate fi folosit la proiector.

Proiectarea cu USB Display

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

Puteți să proiectați imagini și să trimiteți semnal audio cu un singur cablu USB.

Cerințe de sistem

Pentru mai multe informații privind cele mai recente sisteme de operare acceptate, contactați site-ul nostru sau centrul de service.

☞ <http://www.epson.com/>

☞ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*

Pentru Windows

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

CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau superior Recomandat: Pentium M 1,6 GHz sau mai rapid
Cantitatea de memorie	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau superior
Spațiu liber pe hard disk	20 MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.600x1.200. Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior

*1 numai Service Pack 4

Pentru Mac OS X

SO	Mac OS X 10.5.x pe 32 de biți Mac OS X 10.6.x pe 32/64 de biți Mac OS X 10.7.x pe 32/64 de biți
CPU	Power PC G4 la 1 GHz sau mai rapid Recomandat: Core Duo la 1,83 GHz sau mai rapid
Cantitatea de memorie	512 MB sau mai mult
Spațiu liber pe hard disk	20 MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.680x1.200. Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior

La prima conectare

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



- Nu trebuie să instalați driverul când vă conectați data următoare.
- Când se introduc imagini din mai multe surse, modificați sursa de intrare la USB Display.
- Dacă utilizați un hub USB, conexiunea s-ar putea să nu funcționeze corespunzător. Conectați cablul USB direct la proiector.

Pentru Windows

1

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



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

Pentru Windows 2000

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

Pentru Windows XP

Instalarea driverului pornește automat.

Pentru Windows Vista/Windows 7

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

2

Când se afișează ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe **Acceptare**.

3 Imaginile de la calculator sunt proiectate.

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

4 Deconectați cablul USB când ați terminat proiectia.

Atunci când deconectați cablul USB, nu trebuie să folosiți funcția **Eliminarea în siguranță a unui dispozitiv hardware**.



- Dacă nu se instalează automat, faceți dublu clic pe **Computerul meu - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** pe computer.
- Dacă, indiferent de motiv, nu se proiectează nimic, faceți clic pe **Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** pe calculator.
- Când se utilizează un calculator care execută Windows 2000 pe baza autorității de utilizare, se afișează un mesaj de eroare Windows și este posibil să nu puteți utiliza software-ul. În acest caz, încercați să actualizați sistemul Windows la versiunea cea mai recentă, reporniți și încercați să vă conectați din nou.
Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în documentul următor.
[☞ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Pentru Mac OS X

1 Conectați portul USB de pe calculator la portul USB(TypeB) de pe proiector utilizând un cablu USB.

Folderul Setup al USB Display se afișează în Finder.

2 Faceți dublu clic pe pictograma **Program de instalare USB Display**.

3 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.

4 Când se afișează ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe **Acceptare**.

Introduceți parola de administrator și începeți operațiunea de instalare.

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

5 Imaginile de la calculator sunt proiectate.

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

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



- Dacă folderul USB Display setup nu se afișează automat în Finder, faceți dublu clic pe **EPSON PJ_UD - Program de instalare USB Display** pe computer.
- Dacă, din anumite motive, nu este proiectată nicio imagine, faceți clic pe pictograma **USB Display** din Dock.
- Dacă nu există nicio pictogramă **USB Display** în Dock, faceți dublu clic pe **USB Display** din folderul Aplicații.
- Dacă selectați **Exit** din meniul pictogramei **USB Display** pe Dock, USB Display nu pornește automat când conectați cablul USB.

Dezinstalarea

Pentru Windows 2000

1 Faceți clic pe **Start**, selectați **Setări** și apoi faceți clic pe **Panou de control**.

2 Faceți dublu clic pe **Adăugare/Eliminare programe**.

3 Faceți clic pe **Modificare sau eliminare programe**.

4 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Modificare/Eliminare**.

Pentru Windows XP

1 Faceți clic pe **Start** și apoi pe **Panou de control**.

2 Faceți dublu clic pe **Adăugare sau eliminare programe**.

3 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Eliminare**.

Pentru Windows Vista/Windows 7

1 Faceți clic pe **Start** și apoi pe **Panou de control**.

2 Faceți clic pe **Dezinstalare program** la **Programe**.

3 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Dezinstalare**.

Pentru Mac OS X

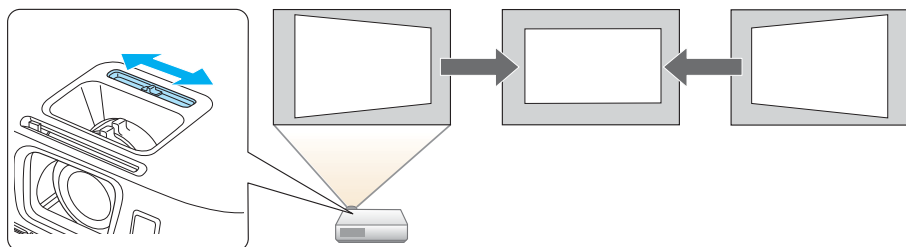
1 Deschideți folderul **Applications**, faceți dublu clic pe **USB Display** și apoi dublu clic pe **Instrument**.

2 Executați **Programul de dezinstalare USB Display**.

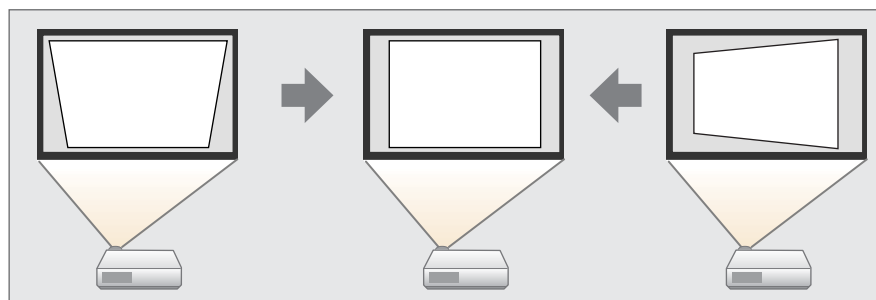
Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Puteți corecta distorsiunile trapezoidale utilizând una din următoarele metode.

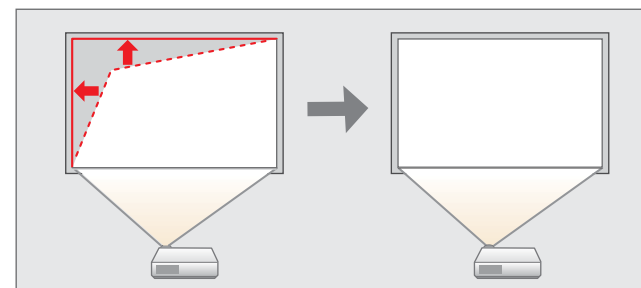
- Corectarea automată
 - Trapez automat H/V (numai EB-W16)
 - Corecție auto T.vert (numai EH-TW550/EH-TW510)
- Corectarea manuală (Regl. trapez oriz.) (numai EH-TW550/EH-TW510)
Corectează manual distorsiunea trapezoidală orizontală utilizând Corecție trapez orizontal.



- Corectarea manuală (Corecție T-H/V)
Corecțați manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.



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



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

Corectarea automată

Trapez automat H/V (numai EB-W16)

Când proiectorul detectează mișcare, de exemplu când este mutat sau înclinat, acesta corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale și orizontale. Această funcție este denumită Trapez automat H/V.

Când proiectorul este mutat, acesta afișează un ecran pentru ajustare și apoi corectează automat imaginea proiectată.

Puteți utiliza Trapez automat H/V pentru a corecta imaginea proiectată în următoarele condiții.

Unghiul de corecție: aprox. 20° la dreapta și la stânga/aprox. 30° în sus și în jos



- Trapez automat H/V funcționează numai când opțiunea **Proiecție** este setată la **Față** în meniul Configurare.
☛ **Extins - Proiecție** p.81
- Dacă nu doriți să utilizați funcția Trapez automat H/V, setați **Trapez automat H/V** la **Oprit**.
☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Trapez automat H/V** p.79

Corecție auto T.vert (numai EH-TW550/EH-TW510)

Pentru EH-TW550/EH-TW510, numai distorsiunea corecției trapez verticale este corectată automat. Utilizați reglarea corecției de trapez orizontale atunci când corecțai distorsiunile trapezoidale orizontale.

Puteți utiliza Corecție auto T.vert pentru a corecta imaginea proiectată în următoarele condiții.

Unghi de corecție: aprox. 30° sus sau jos



- Funcția Corecție auto T.vert funcționează numai când opțiunea **Proiecție** este setată la **Față** în meniul Configurare.
☛ **Extins - Proiecție** p.81
- Dacă nu doriți să activați Corecție auto T.vert, setați **Corecție auto T.vert** la **Oprit**.
☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Corecție auto T.vert** p.79

Corectarea manuală

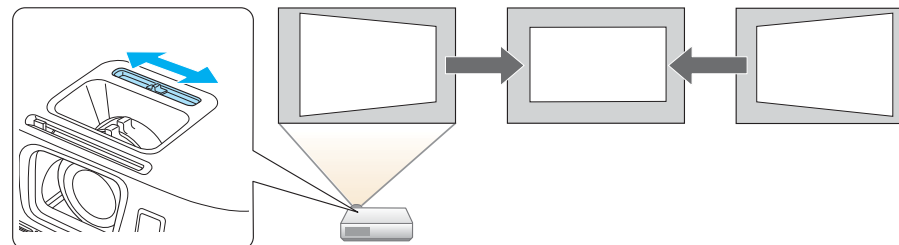
Puteți corecta manual distorsiunile trapezoidale.

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

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

Regl. trapez oriz. (numai EH-TW550/EH-TW510)

Mutați corecția trapezului orizontal spre dreapta sau spre stânga pentru a efectua corecția trapezoidală pe orizontală.



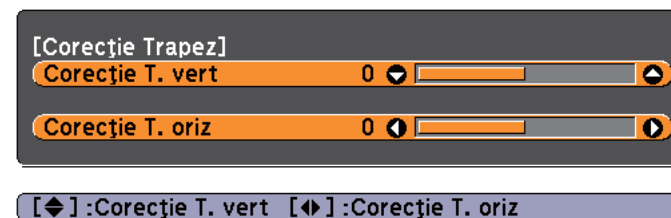
- Când utilizați corecția trapezoidală orizontală, setați **Regl. trapez oriz.** la **Pornit**.
☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Regl. trapez oriz.** p.79
- De asemenea, puteți corecta distorsiunile trapezoidale pe orizontală utilizând Corecție T-H/V.

Corecție T-H/V

Corecțai manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.

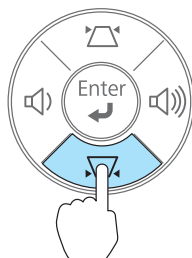
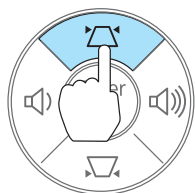
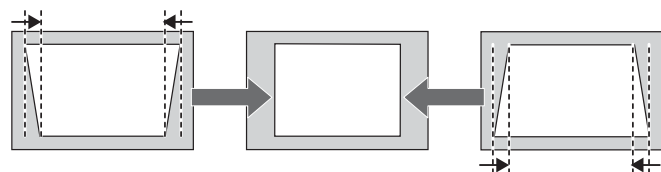
1

Apăsați pe butonul [▽] sau [△] de pe panoul de control în timpul proiecției pentru a afișa ecranul Corecție Trapez.

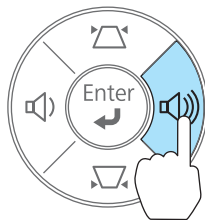
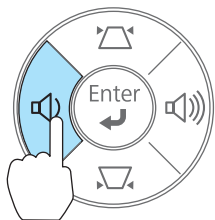
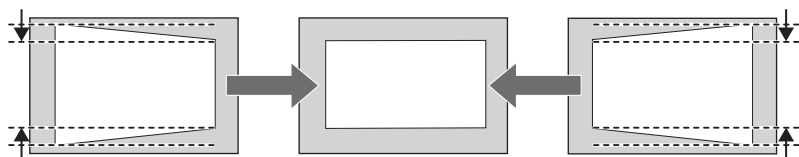


- 2** Apăsați pe butoanele următoare pentru a corecta distorsiunile trapezoidale.

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



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



De asemenea, puteți seta funcția Corecție T-H/V din meniul Configurare.

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.79](#)

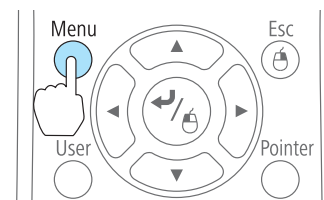
Quick Corner

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

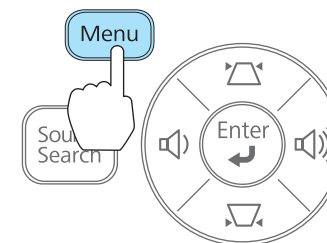
- 1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.74](#)

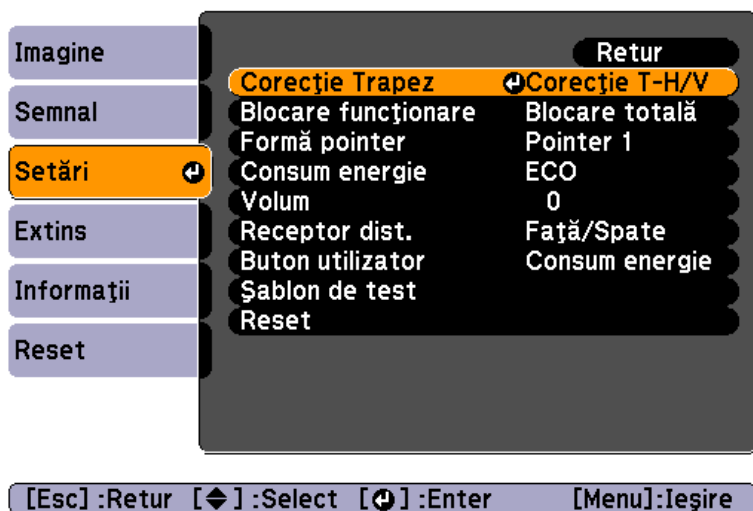
Folosind telecomanda



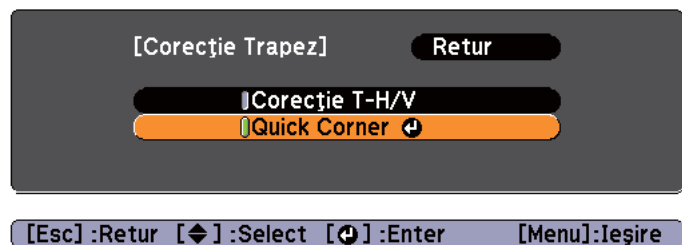
Folosind panoul de comandă



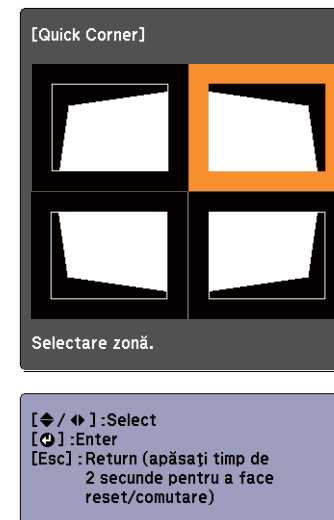
- 2** Selectați **Corecție Trapez** din **Setări**.



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



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



5 Utilizând butoanele [↶], [↷], [↸] și [↹] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↸] și [↹] de pe panoul de control, corectați poziția colțului.

Când apăsați pe butonul [↵], se afișează ecranul prezentat la pasul 4 care vă permite să selectați zona de corectat.

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



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

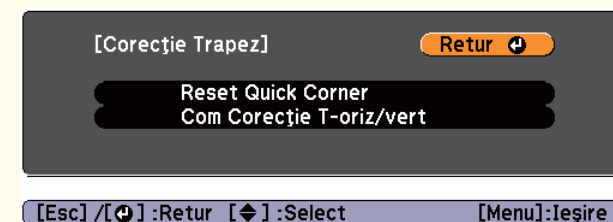
7 Când ați terminat, apăsați butonul [Esc] pentru a ieși din meniul de corectare.

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

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.79](#)



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



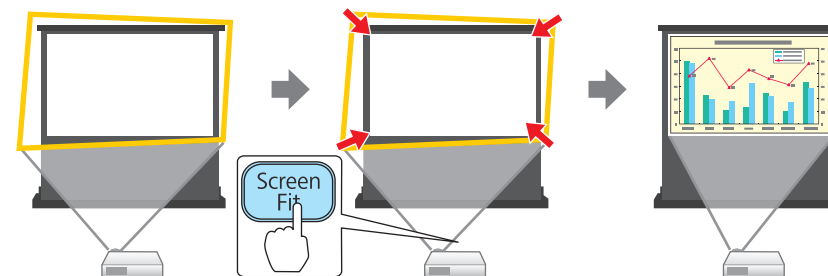
Reset Quick Corner: Resetează rezultatul corecturilor cu Quick Corner.

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

☛ "Meniul Setări" [p.79](#)

Ajustare automată pentru a se încadra în ecran (Screen Fit) (numai EB-W16)

Screen Fit este o funcție care corectează imaginea proiectată pentru a o potrivi în cadrul (marginea) ecranului, al tablei etc. Când apăsați pe butonul [Screen Fit] de pe telecomandă sau panoul de control, imaginea proiectată este ajustată pentru a se potrivi în cadrul ecranului în timp ce se execută și corecția trapezoidală.

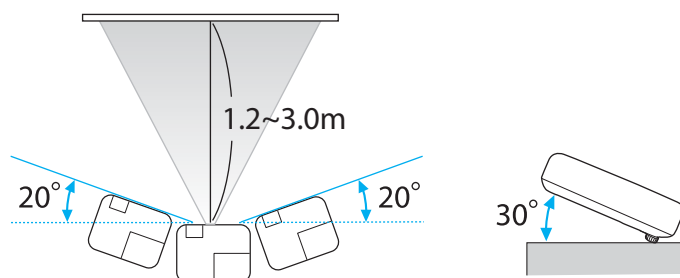


Puteți utiliza Screen Fit pentru a corecta imaginea proiectată în următoarele condiții.

Dimensiunea ecranului: mai mic sau egal cu 100"

Distanța între proiector și ecran: aprox. 1,2 până la 3,0 m

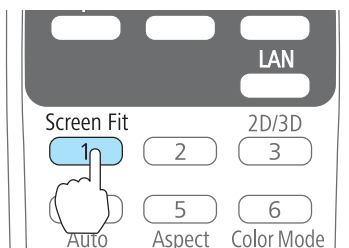
Unghiul de corecție: aprox. 20° la dreapta și la stânga/aprox. 30° în sus și în jos



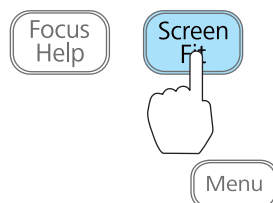
- Imaginea proiectată nu poate fi ajustată corect dacă se depășește acest interval. Corectați manual imaginea proiectată.
- Screen Fit este indisponibilă când proiectorul este suspendat pe plafon. Corectați manual imaginea proiectată.

1 Apăsați pe butonul [Screen Fit] de pe telecomandă sau de pe panoul de control în timpul proiecției.

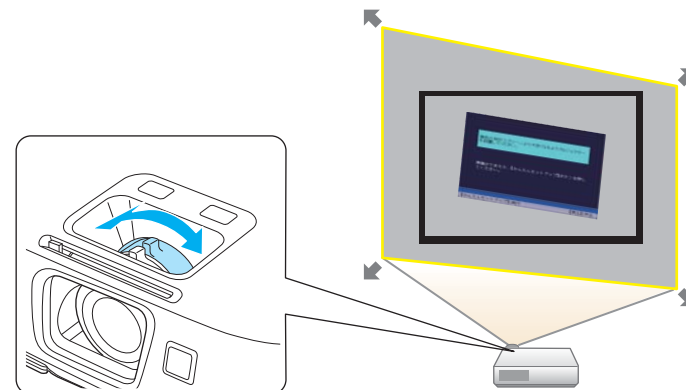
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



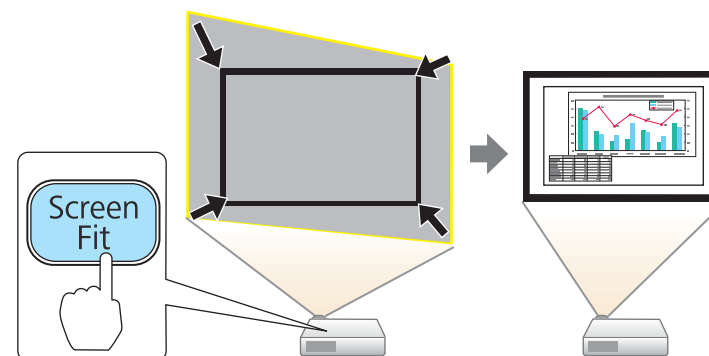
2 Reglați inelul de zoom, astfel încât cadrul galben să fie mai mare decât cadrul ecranului, după cum se indică mai jos. Poziționați caseta de mesaj neagră în centrul ecranului.



În cazul în care cadrul galben nu este mai mare decât cadrul ecranului chiar după reglarea inelului de zoom în poziție maximă, încercați să mutați proiectorul mai departe de ecran.

3 Apăsați pe butonul [Screen Fit] sau pe butonul [↶↷].

După ce apare ecranul de ajustare, imaginea proiectată este corectată în funcție de formatul de imagine ▶ pentru imaginea introdusă.





După ce apare ecranul de reglare, nu mutați proiectorul sau blocați imaginea. Imaginea proiectată nu va fi corectată corespunzător.

4

După efectuarea corecției, apare mesajul următor. Pentru a părăsi meniul de corectare, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control pentru a șterge mesajul.

Pentru a realiza reglaje fine după reglarea inițială, apăsați pe butoanele [↶][↷] de pe panoul de control.

Rezultatul revizuirii poate fi ajustat cu
 din panoul de control principal.

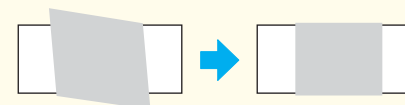
Dacă nu se efectuează nicio operațiune, mesajul se închide după circa șapte secunde.

După ce se execută Screen Fit, opțiunea **Corecție Trapez** din meniul Configurare este setată la **Quick Corner**. După aceasta, când ajustați imaginea proiectată utilizând butoanele [↶][↷] de pe panoul de control, ajustările sunt realizate utilizând Quick Corner.

☛ "Corectarea manuală" [p.37](#)



- Când funcția Screen Fit detectează mai mult de două margini ale unui cadru în interiorul zonei de proiecție, se ajustează pentru a se potrivi în cadrul detectat. De exemplu, când realizați proiecția pe un ecran lat într-o cameră mică, puteți realiza corecții prin încadrarea laturilor superioară și inferioară ale ecranului în zona proiectată.

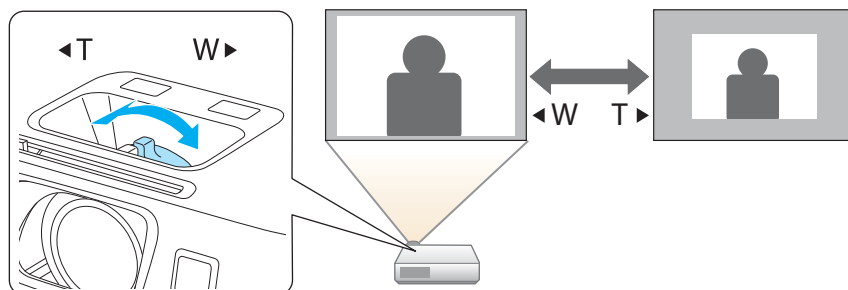


- Screen Fit poate să nu funcționeze corect în camere întunecate, cum ar fi camere cu lumina stinsă. În această situație, încercați să executați Screen Fit din nou după aprinderea luminii.
- Deoarece Screen Fit se bazează pe un senzor, este posibil ca opțiunea să nu funcționeze corect în funcție de starea ecranului de proiecție (dacă este curbat sau modelat etc.) sau dacă încăperea este expusă luminii naturale. În acest caz, realizați ajustările manual.

☛ "Corectarea manuală" [p.37](#)

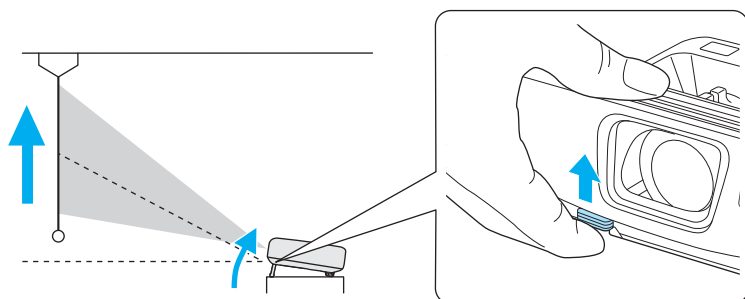
Ajustarea dimensiunii imaginii

Rotiți inelul de zoom pentru a ajusta dimensiunea imaginii proiectate.



Ajustarea poziției imaginii

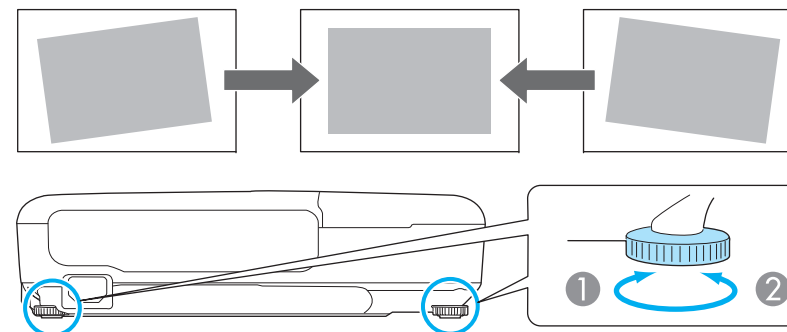
Apăsați pe maneta de reglare a piciorului pentru a extinde piciorul frontal reglabil. Puteți ajusta poziția imaginii prin înclinarea proiecteurului cu până la 11 grade.



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

Ajustarea înclinării orizontale

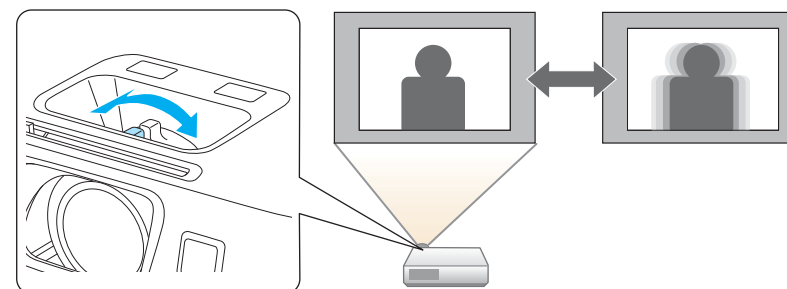
Extindeți și retrageți piciorul din spate pentru a ajusta înclinarea orizontală a proiecteurului.



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

Corectarea focalizării

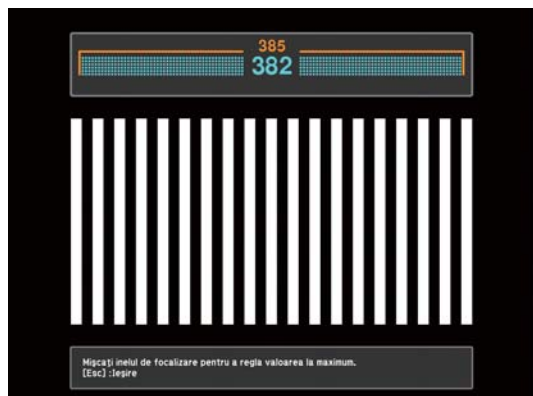
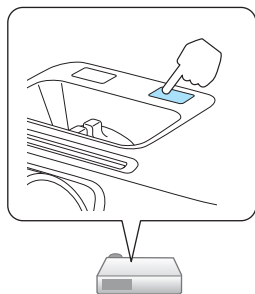
Puteți regla focalizarea utilizând inelul de focalizare.



EB-W16 este dotat cu o funcție încorporată pentru a ajuta la efectuarea de ajustări precise de focalizare.

Apăsați pe butonul [Focus Help] de pe panoul de control pentru a afișa caseta de dialog de reglare a focalizării. Reglați inelul de focalizare până

când numărul verde este aproape de numărul portocaliu. Numărul portocaliu indică valoarea maximă care poate fi măsurată.



Puteți utiliza Focus Help pentru a corecta imaginea proiectată în următoarele condiții.

Dimensiunea ecranului: mai mic sau egal cu 100"

Distanța între proiector și ecran: aprox. 1,2 până la 3,0 m

Unghiul de corecție: aprox. 20° la dreapta și la stânga/aprox. 30° în sus și în jos



Este posibil ca Focus Help să nu funcționeze corect dacă mediul de proiecție este prea strălucitor.

Ajustarea volumului

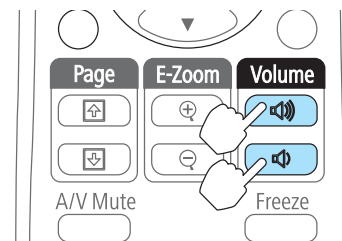
Puteți ajusta volumul utilizând una din următoarele metode.

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

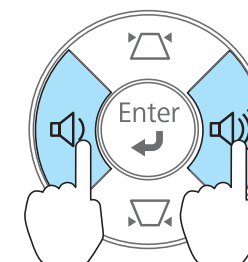
[<] Reduce volumul.

[>] Crește volumul.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



- Ajustați volumul din meniul Configurare.

🖱️ **Setări - Volum** [p.79](#)



Atenție

Nu porniți proiectorul cu volumul ridicat.


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

Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)

Setează modul de culoare în funcție de mediu. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul de culoare selectat.

Pentru EB-W16

Atunci când este transmis un semnal 2D de intrare

Mod	Aplicație
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
Prezentare	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
Teatru	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
Foto*1	Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante.
Sporturi*2	Ideal pentru a urmări programele TV într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt strălucitoare și pline de viață.
sRGB	Este ideal pentru imaginile care respectă standardul de culoare <u>sRGB</u>  .
Panou negru	Chiar dacă proiecția se face pe o tablă (neagră sau verde), aceste setări oferă imaginilor dumneavoastră o tentă naturală, la fel ca în cazul unei proiecții pe ecran.
Tablă albă	Ideal pentru realizarea prezentărilor pe un panou alb.

*1 Această selecție este disponibilă numai atunci când semnalul de intrare este RGB sau atunci când sursa este USB display sau USB.

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

Atunci când este transmis un semnal 3D de intrare

Mod	Aplicație
Dinamic 3D	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
Teatru 3D	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.

Pentru EH-TW550/EH-TW510

Atunci când este transmis un semnal 2D de intrare

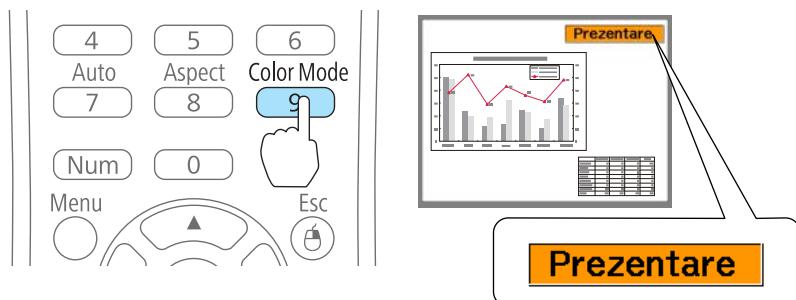
Mod	Aplicație
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase.
Living Room	Ideal pentru utilizarea într-o cameră cu perdelele trase.
Cinema	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
Joc	Ideal pentru jocuri într-o cameră luminoasă.

Atunci când este transmis un semnal 3D de intrare

Mod	Aplicație
Dinamic 3D	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
Cinema 3D	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.

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

Telecomanda



Puteți seta Mod culoare din meniul Configurare.

☞ **Imagine - Mod culoare** [p.76](#)

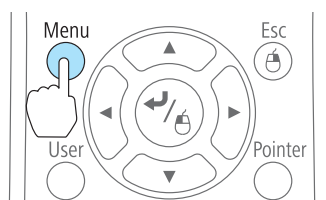
Setare Diafragmă automată

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

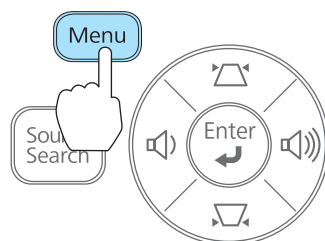
1 Apăsați pe butonul [Menu].

☞ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.74](#)

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



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



3 Selectați **Pornit**.

Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare.

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



Diafragmă automată poate fi setată numai în cazul în care **Mod culoare** este setat după cum este indicat mai jos.

- EB-W16
Dinamic, Teatru, Dinamic 3D, Teatru 3D
- EH-TW550/EH-TW510
Dinamic, Cinema, Joc, Dinamic 3D, Cinema 3D

Modificarea formatului imagini pentru imaginea proiectată

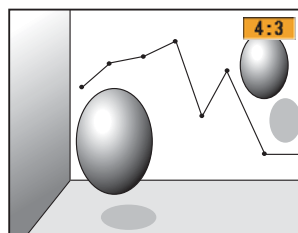
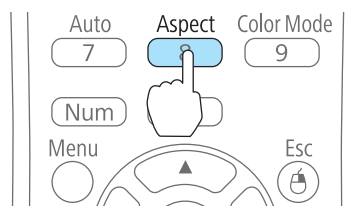
Puteți modifica opțiunea Format imagine▶ pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare.

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

Metodele de modificare

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

Telecomanda



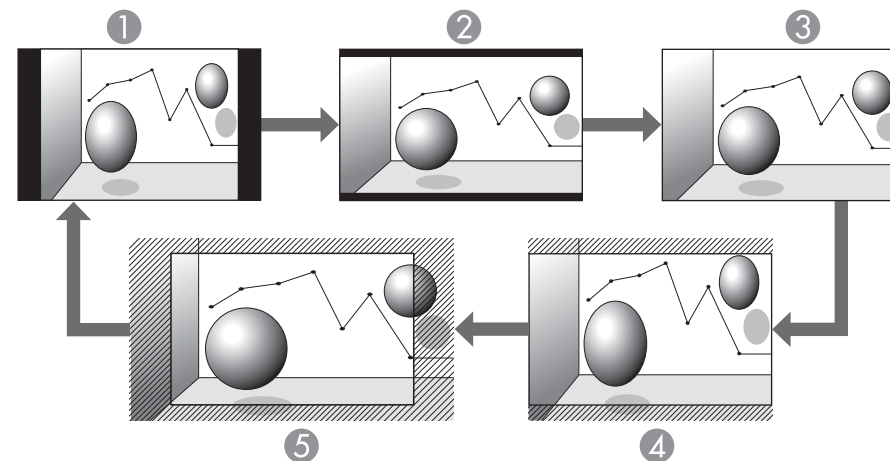
- Puteți seta formatul de imagine din meniul Configurare.
- **Semnal - Aspect** p.77
- În modul 3D, modul de aspect este setat la **Normal**.

Modificarea modului de aspect

Proiectarea imaginilor de la echipamentul video sau de la portul HDMI

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

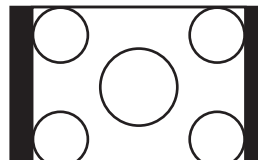
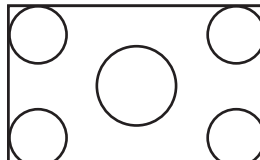
Exemplu: intrare semnal 1080p (rezoluție: 1920x1080, format imagine: 16:9)

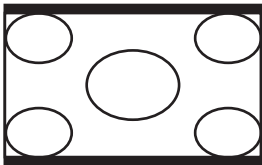
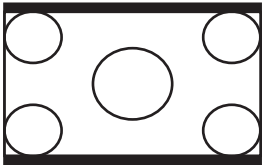
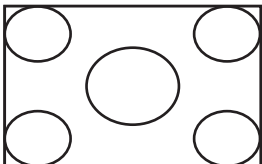
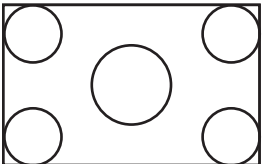
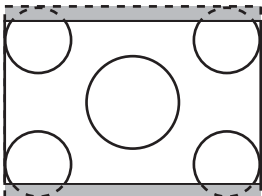
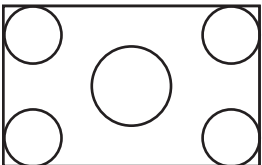
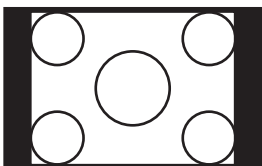
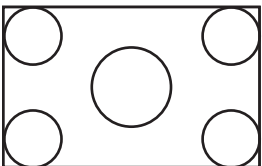


- 1 Normal sau Auto
- 2 16:9
- 3 Plin
- 4 Zoom
- 5 Nativ

Proiecția imaginilor de pe un calculator

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

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

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



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

☛ **Semnal - Rezoluție** [p.77](#)



Funcții utile

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

Proiectarea imaginilor 3D

Puteți conecta dispozitive care suportă redarea 3D, cum ar fi discuri 3D Blu-ray și jocuri 3D și vă puteți bucura de imagini uimitoare 3D.

Pregătirea pentru a vizualiza imagini 3D

Efectuați următoarele pregătiri înainte de a vizualiza imagini 3D.

- Ochelari 3D activi RF (opțional/ELPGS03)
Consultați Ghidul utilizatorului pentru ochelarii 3D pentru mai multe informații cu privire la ochelari 3D.
 - Adaptor de încărcare USB (opțional/ELPAC01)
 - Cablu HDMI care acceptă semnale 3D (disponibil în magazinele locale)
 - Efectuați următoarele setări din meniul Configurare.
 - Ecran 3D: Pornit**
 - Format 3D: Auto** sau același format ca semnalul 3D de la dispozitivul conectat
- 🔊 **Semnal - Configurare 3D** [p.77](#)

Semnale 3D acceptate

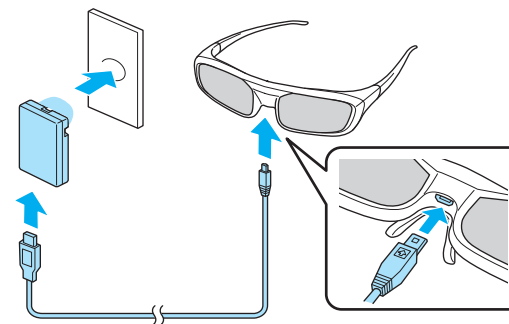
Proiectorul acceptă următoarele semnale 3D.

- Ambalare cadre
- Juxtapuse
- Sus și jos

Încărcarea ochelarilor 3D

Trebuie să încărcați ochelarii 3D, înainte de utilizare.

Utilizați cablul de încărcare furnizat pentru a conecta ochelarii 3D la adaptorul de încărcare USB, apoi conectați adaptorul de încărcare USB la o priză electrică.



Puteți încărca, de asemenea, ochelarii 3D prin conectarea cablului de încărcare furnizat cu ochelarii la portul USB(TypeA) în spatele proiectorului. (Încărcarea funcționează numai atunci când proiectorul este pornit.)

Atenție

- Conectați doar la o priză electrică care utilizează tensiunea afișată pe adaptor.
- Notați următoarele puncte când manevrați cablul de încărcare furnizat cu ochelarii 3D.
 - Nu utilizați cablul dacă acesta este deteriorat.
 - Nu modificați cablul.
 - Nu îndoiți, răsuciți sau trageți cablul cu prea multă forță.
 - Nu efectuați cablarea lângă un încălzitor electric.



Vă prezentăm mai jos duratele de încărcare și utilizare standard.

- Pentru o încărcare de trei minute, timpul de utilizare este de aproximativ trei ore.
- Pentru o încărcare de 50 de minute, timpul de utilizare este de aproximativ 40 de ore.

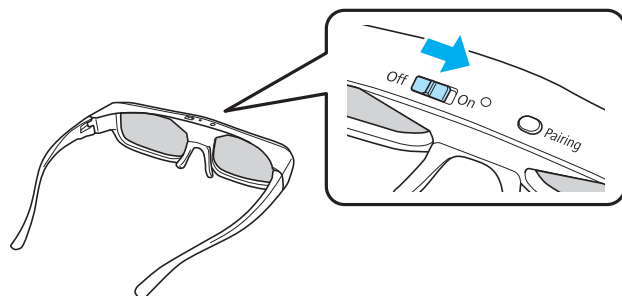
Înregistrarea ochelarilor 3D la proiector (asociere)

Când vizualizați imagini 3D, proiector comunică cu ochelarii 3D. Pentru a comunica în mod corect, ochelarii 3D trebuie să fie înregistrați cu proiectorul. Acest lucru este cunoscut sub numele de „asociere”.

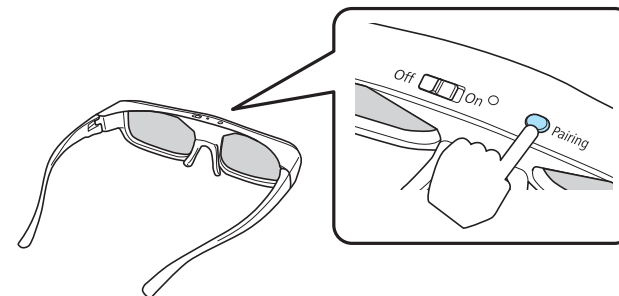
Efectuați asocierea în următoarele situații.

- La pornirea ochelarilor 3D pentru prima dată
Asocierea pornește automat atunci când alimentarea este pornită.
- Atunci când nu puteți vizualiza imagini 3D în mod corect
Urmați pașii de mai jos pentru a efectua asocierea.

- 1** Porniți proiectorul.
- 2** Apăsați butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă și apoi selectați **HDMI**.
- 3** Porniți ochelarii 3D prin glisarea comutatorului [Power] la Pornit. Indicatorul se aprinde timp de câteva secunde și apoi se stinge.



- 4** Țineți apăsat butonul [Pairing] de pe ochelarii 3D pentru trei secunde.



Indicatorul se aprinde alternativ verde și roșu. Dacă asocierea este reușită, indicatorul devine verde pentru zece secunde și apoi se stinge.



- În cazul în care asocierea nu este reușită, ochelarii 3D se opresc.
- Atunci când se efectuează asocierea, asigurați-vă că distanța dintre proiector și ochelarii 3D este mai mică de trei metri.
- Puteți asocia până la 50 de ochelari 3D cu acest proiector.

Vizualizarea imaginilor 3D

- 1** Conectați proiectorul la dispozitivul de redare cu un cablu HDMI.



Imaginile 3D pot fi vizualizate numai prin intrarea HDMI. Pregătiți un cablu HDMI care acceptă semnalele 3D.

Consultați următoarele pentru mai multe informații privind conectarea cablurilor HDMI.

👉 "Conectarea echipamentului" [p.24](#)

- 2** Porniți dispozitivul de redare și proiectorul, iar apoi proiectați imaginea.

Dacă nu sunt afișate imagini, apăsați butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă și apoi selectați **HDMI**.

3 Porniți și purtați ochelarii 3D.

Efectuați asocierea atunci când utilizați ochelarii 3D pentru prima dată.

☞ "Înregistrarea ochelarilor 3D la proiector (asociere)" [p.51](#)

Dacă nu puteți vizualiza imaginile 3D, apăsați butonul [2D/3D] de pe telecomandă. **Ecran 3D pornit** este afișat pe ecranul proiectat.



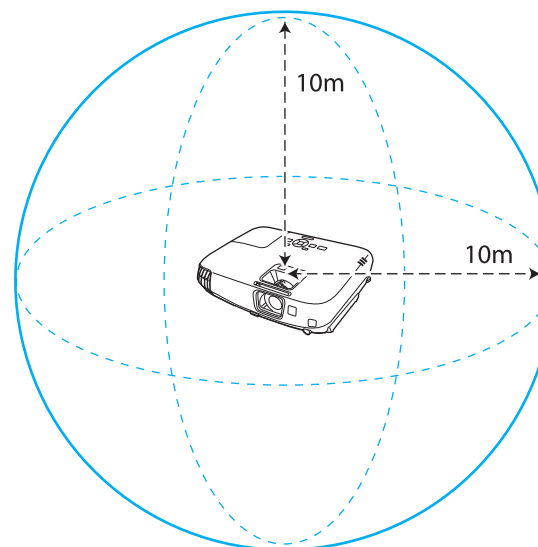
- Modul în care imaginile 3D sunt percepute este diferit pentru fiecare persoană.
- Dacă nu puteți vizualiza efectul 3D în mod corect, efectuați **Inversare ochelari3D** din meniul Configurare.
☞ **Semnal - Configurare 3D - Inversare ochelari3D** [p.81](#)
- Modul în care este vizualizată imaginea 3D se poate schimba în funcție de temperatura din jurul proiectorului și de durata de utilizare a lămpii. Întrerupeți utilizarea proiectorului, în cazul în care imaginea nu este proiectată în mod normal.
- După vizualizare, glisați comutatorul [Power] de pe ochelarii 3D la Oprit.
- Dacă ochelarii 3D nu primesc un semnal 3D pentru cel puțin 30 de secunde, acestea se opresc în mod automat. Pentru a activa ochelarii 3D pe spate, glisați comutatorul [Power] pentru Oprire, apoi glisați-l înapoi la Pornire.



- Următoarele funcții nu sunt disponibile în timpul vizualizării imaginilor 3D.
 - Capturarea logo-ului unui utilizator
 - Pointer
 - E-Zoom
- Dacă efectuați următoarele funcții în timp ce vizualizați o imagine 3D, imaginea devine 2D.
 - Trapez automat H/V (Corecție auto T.vert)
 - Screen Fit
 - Focus Help (numai EB-W16)
 - Afișarea șablonului de test
 - A/V Mute
 - Freeze

Zona de vizualizare pentru imagini 3D

Următoarele indică zona de vizualizare a imaginilor 3D. Vizualizare într-o zonă de până la 10 de metri de proiector.





- S-ar putea să nu puteți vizualiza imagini 3D în mod corect, dacă există interferențe cu alte dispozitive de comunicare Bluetooth.
- Ochelarii 3D utilizează aceeași frecvență (2,4 GHz) ca și rețelele LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau cuptoarele cu microunde pentru a comunica. În cazul în care aceste dispozitive sunt folosite în același timp, interferențele cu unde radio pot să apară și imaginea poate fi întreruptă. Dacă trebuie să folosiți aceste dispozitive în același timp, asigurați-vă că există distanță suficientă între ele și proiector.
- Ochelarii 3D pentru acest proiector utilizează sistemul cu obturator activ, bazat pe standardele prevăzute de Full HD 3D Glasses Initiative™.

Avertismente privind vizualizarea imaginilor 3D

Rețineți următoarele puncte importante atunci când vizionați imagini 3D.



Avertisment

- Nu dezamblați sau remodelați ochelarii 3D.
Acest lucru ar putea provoca un incendiu sau ca imaginile să apară anormale la vizionare, cauzând o stare de disconfort.
- Nu lăsați ochelarii 3D sau piesele furnizate la îndemâna copiilor.
Acelea ar putea fi înghițite accidental. În caz de înghițire accidentală, contactați imediat un medic.
- Nu aruncați ochelarii 3D în foc și nu îi puneți lângă o sursă de căldură sau nu îi lăsați nesupravegheați într-o locație supusă la temperaturi ridicate. Deoarece acest dispozitiv are o baterie cu litiu reîncărcabilă încorporată, ar putea provoca arsuri sau incendiu în cazul în care se aprinde sau explodează.
- Când încărcați, conectați cablul furnizat la portul USB desemnat de Epson. Nu încărcați cu ajutorul altor dispozitive, deoarece bateria poate prezenta scurgeri, se poate supraîncălzi sau exploda.
- Utilizați numai cablul de încărcare furnizat pentru a încărca ochelarii 3D. În caz contrar, aceștia s-ar putea supraîncălzi, aprinde sau ar putea exploda.

Comunicarea fără fir (Bluetooth)

- Interferențele electromagnetice pot provoca funcționarea defectuoasă a echipamentelor medicale. Înainte de a utiliza dispozitivul, asigurați-vă că nu există echipamente medicale în apropiere.
- Interferența electromagnetică poate provoca funcționarea defectuoasă a echipamentelor controlate în mod automat, ceea ce ar putea provoca un accident. Nu folosiți dispozitivul în apropierea echipamentelor controlat automat, cum ar fi ușile automate sau alarmele de incendiu.

Precauții cu privire la utilizarea ochelarilor 3D

Atenție

- Nu scăpați sau apăsați prea tare pe ochelarii 3D.
Dacă secțiunile de sticlă se sparg, poate rezulta vătămarea corporală. Păstrați ochelarii în carcasa moale pentru ochelari furnizată.
- Fiți atenți la marginile ramei atunci când purtați ochelari 3D.
Dacă acestea intră în ochi, poate rezulta vătămarea corporală.
- Nu puneți degetul în niciuna dintre secțiunile mobile (cum ar fi balamale) ochelarilor 3D.
În caz contrar, ar putea să apară un prejudiciu.
- Când scoateți din uz ochelarii 3D, urmați regulile și reglementările locale.
- Asigurați-vă că purtați ochelarii 3D corect.
Nu purtați ochelarii 3D cu susul în jos.
Dacă imaginea nu este afișată corect, puteți avea senzații de disconfort.
- Nu purta ochelarii, dacă nu vizionați o imagine 3D.
- Modul în care imaginile 3D sunt percepute este diferit pentru fiecare persoană. Nu mai utilizați funcția 3D, dacă vă simțiți neobișnuit sau nu puteți vedea în 3D. Continuarea vizionării imaginilor 3D s-ar putea să vă provoace stări de disconfort.
- Întrerupeți purtarea ochelarilor 3D imediat, dacă aceștia par anormali sau are loc o defecțiune. Continuarea vizionării imaginilor 3D putea să vă provoace vătămări și stări de disconfort.
- Întrerupeți purtarea ochelarilor 3D, dacă urechile, nasul sau tâmpilele devin roșii, dureroase sau produc mâncărime. Continuarea vizionării imaginilor 3D s-ar putea să vă provoace stări de disconfort.
- Întrerupeți purtarea ochelarilor 3D în cazul în care aveți o senzație neobișnuită pe piele atunci când purtați ochelarii. Vopseaua sau materialele folosite la ochelarii 3D ar putea provoca o reacție alergică.

Precauții la vizionarea imaginilor

Atenție

Când vizualizați imagini 3D, faceți întotdeauna pauze regulate în timpul vizualizărilor mai lungi. Perioade lungi de vizionare a imaginilor 3D pot provoca oboseala ochilor.

Necesitatea și durata pauzelor variază de la o persoană la alta. Dacă simțiți că v-au obosit ochii sau nu vă simțiți bine, chiar și după o pauză de vizionare, întrerupeți vizionarea imediat.

Precauții cu privire la metodele de vizionare

Atenție

- Dacă aveți impresia că v-au obosit ochii sau nu vă simțiți bine când vizualizați imagini 3D, opriți imediat vizualizarea. Continuarea vizionării imaginilor 3D s-ar putea să vă provoace stări de disconfort.
- Când vizualizați imagini 3D, asigurați-vă că purtați ochelari 3D. Nu încercați să vizualizați imagini 3D fără ochelari 3D. Aceasta vă poate provoca disconfort.
- Nu așezați obiecte casabile sau fragile în jurul dvs., atunci când folosiți ochelari 3D.

Imaginile 3D vă pot determina să faceți mișcări involuntare, ducând la deteriorarea obiectelor din apropiere sau la vătămare corporală.

- Purtați ochelari 3D doar atunci când vizualizați imagini 3D. Nu vă deplasați în timp ce purtați ochelari 3D. Ceea ce vedeți poate apărea mai întunecat decât în mod normal, cauzând căderea sau rănirea dvs.
- Vizualizarea din fața ecranului.

Vizualizarea imaginilor 3D la un unghi reduce efectul 3D și poate cauza ca dvs. să nu vă simțiți bine din cauza schimbărilor de culoare neintenționate.

- Dacă utilizați ochelarii 3D într-o cameră cu lumină fluorescentă sau LED, puteți vedea lumină intermitentă sau scintilații în cameră. Dacă acest lucru apare, reduceți iluminarea până la pâlpâirea dispare sau stingeți lumina complet atunci când vizualizați imagini 3D. Aceste scintilații pot declanșa crize sau leșin pentru unele persoane. Dacă începeți să simțiți disconfort sau vă simțiți rău în orice moment atunci când vizualizați imagini 3D, întrerupeți vizualizarea imediat.
- Stați la distanță cel puțin de trei ori înălțimea ecranului, atunci când vizualizați imagini 3D.

Distanța de vizualizare recomandată pentru un ecran de 80" este de cel puțin 3 metri și cel puțin 3,6 metri pentru un ecran de 100". Dacă stați în picioare sau așezat mai aproape decât distanța de vizualizare recomandată, aceasta poate duce la obosirea ochilor.

- Când vizualizați imagini 3D, vă recomandăm să folosiți o dimensiune a ecranului mai mică de 120 de centimetri.

Dacă dimensiunea ecranului este prea mare, poate apărea oboseala ochilor sau greața, din cauza conținutului, mediului de vizualizare, stării dvs. fizice etc.

Precauții pentru privitor

Atenție

Nu trebuie să folosiți ochelari 3D dacă sunteți sensibil la lumină, aveți o boală de inimă sau vă simțiți rău. Acest lucru ar putea agrava afecțiunile dvs. pre-existente.

Precauții în ceea ce privește vârsta de vizualizare (pentru copii)

Atenție

- Vârsta minimă recomandată pentru vizualizarea imaginilor 3D este de șase ani.
- Copiii sub vârsta de șase sunt încă în curs de dezvoltare și vizualizarea imaginilor 3D poate provoca complicații. Consultați medicul, dacă aveți orice nelămuriri.
- Copiii care vizualizează imaginile 3D prin ochelari 3D trebuie să fie întotdeauna însoțiți de un adult.

Adesea, este dificil de spus când un copil simte oboseală sau disconfort care ar putea cauza ca aceștia să se simtă brusc rău. Verificați întotdeauna ca copiii în îngrijirea dvs. să nu simtă o oboseală a ochilor în timpul vizualizării.

Proiectarea fără calculator (PC Free)

Prin conectarea unui dispozitiv de stocare USB, cum ar fi o unitate flash pentru USB sau un hard disk USB, la proiector, puteți proiecta fișierele stocate pe dispozitiv fără a utiliza computerul. Această funcție se numește PC Free.



- Este posibil ca dispozitivele de stocare USB care dispun de funcții de securitate să nu poată fi utilizate.
- Nu puteți corecta distorsiunea corecției de trapez în timpul proiecției în PC Free, chiar dacă apăsați butoanele [▽] și [◀] de pe panoul de control.



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

Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției PC Free

fișier	Tip fișier (ex tensie)	Note
Imagine	.jpg	Următoarele formate de fișiere nu pot fi proiectate. - Formatele cu model de culoare CMYK - Formatele progresive - Imagini cu o rezoluție mai mare de 8192x8192 Datorită anumitor caracteristici ale fișierelor JPEG, este posibil ca imaginile proiectate să nu fie clare, dacă rata de compresie este prea mare.
	.bmp	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800. • Nu se pot proiecta fișiere GIF animate.
	.png	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800.
Film	.avi	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x720. • Formatul audio poate reda numai ADPCM și PCM liniar.

Exemple PC Free

Proiectarea fișierelor stocate pe dispozitive de stocare USB



☛ "Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate" [p.58](#)

☛ "Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Expunere diapozitive)" [p.59](#)

Metode de operare PC Free

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

Pornirea PC Free

1

Modificați sursa la USB.






☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.32](#)

2 Conectați dispozitivul de stocare USB la proiector.

☛ "Conectarea dispozitivelor USB" [p.27](#)

PC Free începe și este afișat ecranul cu lista fișierelor.

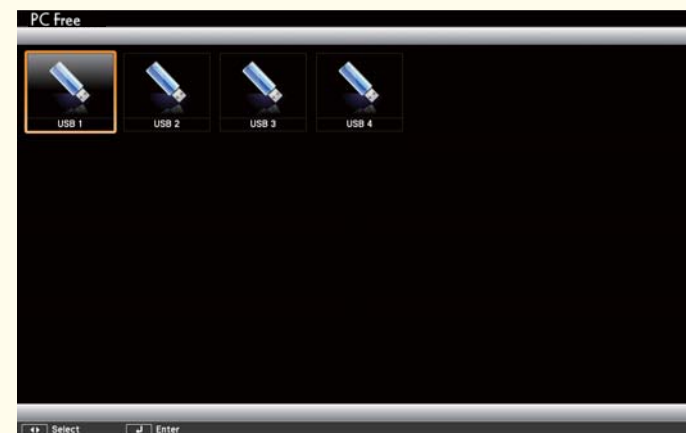
- Următoarele fișiere sunt afișate ca miniaturi (conținuturile din fișiere sunt afișate sub formă de imagini de dimensiuni mici).
 - fișiere JPEG
 - fișiere AVI (o imagine la 15 secunde de la începutul filmului)
- Celelalte fișiere și directoare sunt afișate ca pictograme așa cum se arată în următorul tabel.

Picto gramă	Fișier	Picto gramă	Fișier
	Fișiere JPEG*		Fișiere BMP
	Fișiere AVI (Motion JPEG)*		Fișiere GIF
	Fișiere PNG		

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



- Puteți și să inserați un card de memorie într-un cititor de carduri USB iar apoi să conectați cititorul la proiector. Cu toate acestea, este posibil ca anumite cititoare de carduri USB din comerț să nu fie compatibile cu proiectorul.
- Dacă se afișează următorul ecran (ecranul Selectare unitate), apăsați pe butonul [↶], [↷], [↵] sau [↶] pentru a selecta unitatea pe care doriți să o utilizați, iar apoi apăsați pe butonul [↵].



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

Proiectarea imaginilor

1

Apăsați pe butonul [↶], [↷], [↵] sau [↶] pentru a selecta fișierul sau folderul pe care doriți să îl proiectați.



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

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

2 Apăsați pe butonul [↩].

Este afișată imaginea selectată.

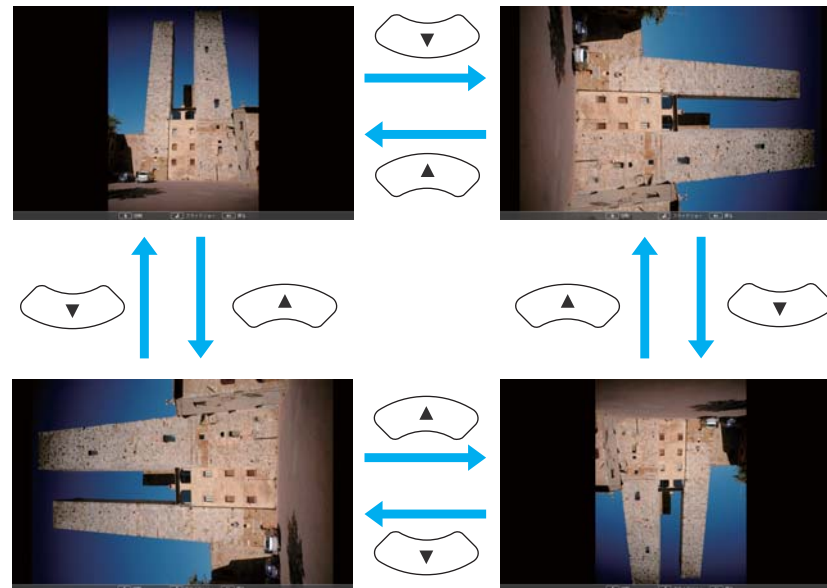
Când este selectat un director, sunt afișate fișierele din directorul selectat. Pentru a reveni la ecranul anterior, poziționați cursorul pe **Revenire sus** și apăsați pe butonul [↩].

Rotirea imaginilor

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

1 Redați imagini sau rulați Expunere diapozitive.

2 În timpul proiecției, apăsați pe butonul [↶] sau [↷].



Oprirea PC Free

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

Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate

Atenție

Nu deconectați dispozitivul de stocare USB în timp ce este accesat. PC Free s-ar putea să nu funcționeze corect.

- 1 Porniți PC Free.
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.
☛ "Pornirea PC Free" [p.56](#)
- 2 Apăsați pe butonul [↶], [↷], [↵] sau [↴] pentru a selecta fișierul pe care doriți să îl proiectați.



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



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

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

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

Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Expunere diapozitive)

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



Pentru a modifica fișierele automat atunci când executați o Expunere diapozitive, setați **Timp modificare ecran** din meniul **Opțiune** pe orice mod în afară de **Nu**. Setarea implicită este de 3 secunde.

☛ "Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Expunere diapozitive" [p.60](#)

- 1 Porniți PC Free.
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.
☛ "Pornirea PC Free" [p.56](#)
- 2 Apăsați pe butonul [↶], [↷], [↵] sau [↴] pentru a poziționa cursorul pe folderul respectiv pentru Rularea de diap. pe care doriți să o executați și apăsați pe butonul [↵].

3 Selectați funcția Expunere diapozitive din partea inferioară dreapta a ecranului listei de fișiere și apoi apăsați pe butonul [↵].

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

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

☛ "Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Expunere diapozitive" [p.60](#)

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



Dacă setarea **Timp modificare ecran** din ecranul Opțiune este setată la **Nu**, fișierele nu se vor modifica automat atunci când selectați Expunere diapozitive. Apăsați pe butonul [↵], [↵] sau pe [↵] pentru a continua cu fișierul următor.

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

- Freeze
 - ☛ "Înghețarea imaginii (Freeze)" [p.61](#)
- A/V Mut
 - ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" [p.61](#)
- E-Zoom
 - ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.63](#)
- Cursor
 - ☛ "Funcția indicator (Pointer)" [p.62](#)

Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Expunere diapozitive

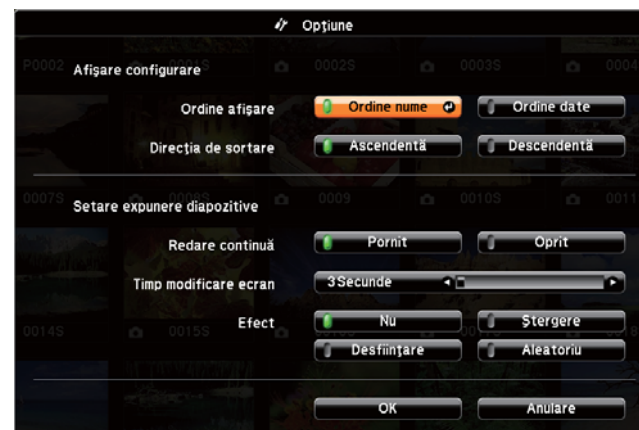
Puteți seta ordinea de afișare a fișierelor și operațiile Rulare diap. în ecranul Opțiune.

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

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

Selectați oricare din opțiuni după cum este necesar și apăsați pe butonul [↵].

Următorul tabel arată detaliile pentru fiecare element.



Ordine de afișare	Puteți selecta să afișați fișierele fie după Ordine nume , fie după Ordine date .
Direcția de sortare	Puteți selecta să sortați fișierele în ordine Ascendentă sau Descendentă .
Redare continuă	Puteți seta să repetați Rulare diap.

Timp modifi care ecran	Puteți seta timpul pentru un singur fișier care urmează să fie afișat în Expunere diapozitive. Puteți seta o durată între Nu (0) și 60 de Secunde. Atunci când se setează Nu , este dezactivată funcția de redare automată.
Efect	Puteți seta efectele pentru ecran la schimbarea diapozitivelor.

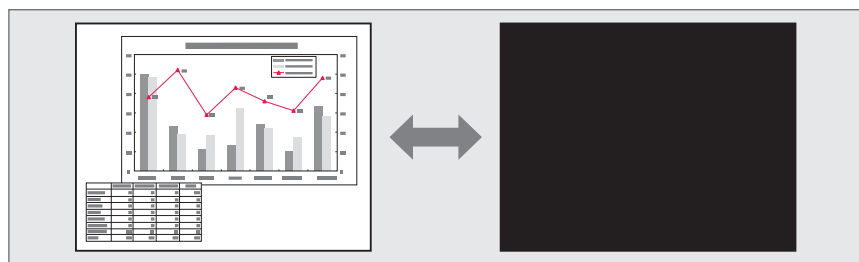
- 3** Când ați finalizat efectuarea setărilor, apăsați pe butonul [↵], [↵], [↵] sau [↵] pentru a poziționa cursorul pe **OK** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Sunt aplicate setările.

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

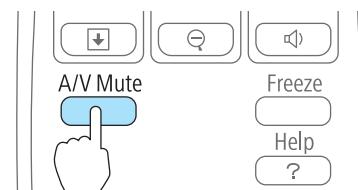
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)

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

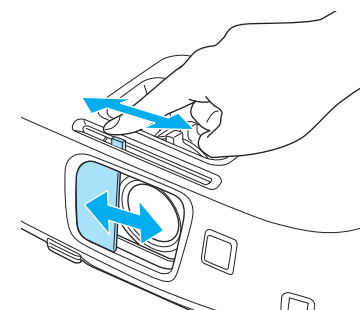


De fiecare dată când apăsați pe butonul [A/V Mute] sau când deschideți/închideți capacul lentilei, funcția A/V Mute se activează sau se dezactivează.

Telecomanda



Proiector



- Când proiectați imagini în mișcare, imaginile și sunetul se redau în continuare în timp ce funcția A/V Mute este activată. Nu se poate relua proiecția din punctul în care s-a activat funcția A/V Mute.
- Puteți selecta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] în meniul Configurare.
 - ☛ **Extins - Ecran - A/V Mute** [p.81](#)
- În cazul în care cursorul A/V mute este închis sau dacă nu efectuați nicio acțiune timp de aproximativ 30 de minute, este activată opțiunea Timp acop. lentilă și aparatul este închis automat. Dacă nu doriți să activați Timp acop. lentilă, setați **Timp acop. lentilă la Oprit**.
 - ☛ **Extins - Funcționare - Timp acop. lentilă** [p.81](#)
- Lampa este aprinsă în continuare în modul A/V Mute, astfel că numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

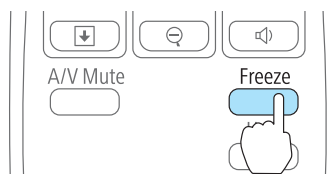
Înghețarea imaginii (Freeze)

Când este activată funcția Freeze pentru imagini în mișcare, imaginea blocată continuă să se proiecteze, astfel încât dumneavoastră să proiectați o imagine animată cadru cu cadru ca în cazul unei imagini statice. De

asemenea, puteți efectua operații precum schimbarea fișierelor în timpul prezentării de pe un calculator fără a proiecta imagini dacă funcția Freeze a fost deja activată.

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

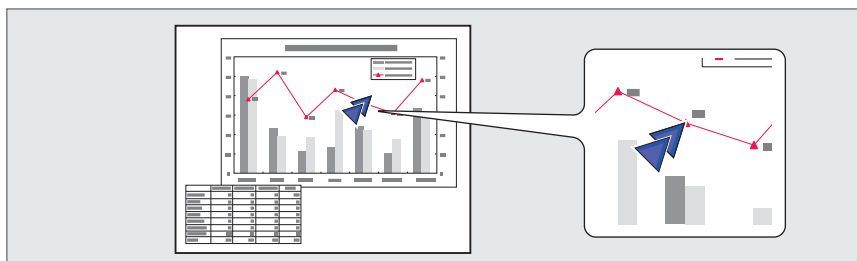
Telecomanda



- Semnalul audio nu se oprește.
- Când proiectați imagini în mișcare, imaginile se redau în continuare în timp ce ecranul este blocat. Nu se poate relua proiecția din punctul în care ecranul a fost blocat.
- Dacă se apasă butonul [Freeze] în timp ce se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, meniul sau ecranul Ajutor se închide.
- Freeze funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

Funcția indicator (Pointer)

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

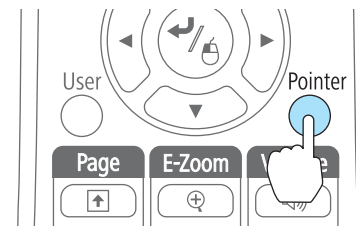


1

Afișați Pointer-ul.

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

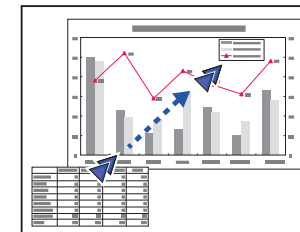
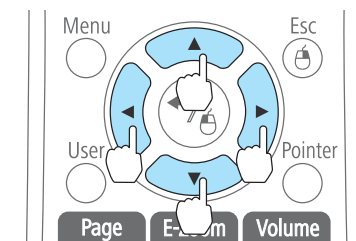
Telecomanda



2

Deplasați pictograma Pointer (↗).

Telecomanda



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

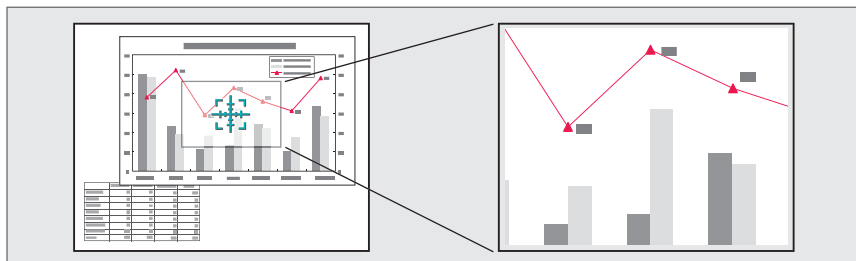


Puteți selecta forma pictogramei pointerului din meniul Configurare.

☛ Setări - Formă pointer p.79

Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)

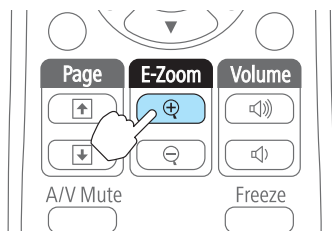
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



1 Porniți E-Zoom.

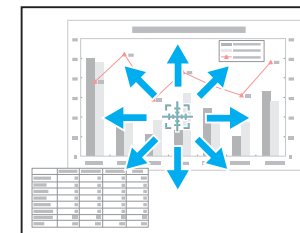
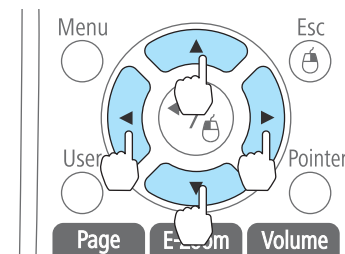
Apăsați pe butonul [⊕] pentru a afișa Crucea (⊕).

Telecomanda



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

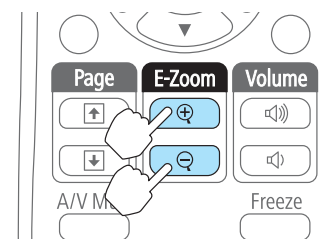
Telecomanda



Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [⊖/⊕], [⊖/⊗] sau [⊗/⊕], cursorul se poate deplasa pe diagonală.

3 Mărirea.

Telecomanda



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

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

Butonul [Esc]: Revocă funcția E-Zoom.



- Raportul de mărire este afișat pe ecran. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori în 25 de pași progresivi.
- În timpul proiecției mărite, apăsați pe butonul [⊖/⊕], [⊖/⊗], [⊗/⊕] sau [⊗/⊖] pentru a derula imaginea.

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

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

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

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

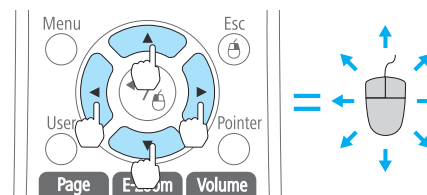
* Este posibil să nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir sub anumite versiuni ale sistemelor de operare.

Utilizați următoarea procedură pentru a activa funcția Mouse fără fir.

- 1 Conectați proiectorul la calculator cu un cablu USB disponibil în comerț.
☛ "Conectarea unui calculator" [p.24](#)
- 2 Schimbați sursa la una dintre sursele de mai jos.
 - USB Display
 - Calculator
 - HDMI
 ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.32](#)

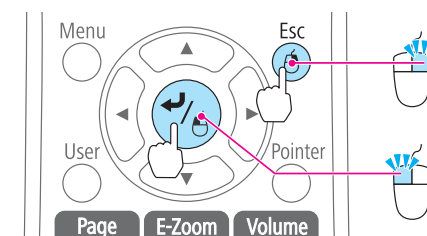
După setare, pointerul mouse-ului poate fi controlat după cum urmează.

Deplasarea cursorului mausului



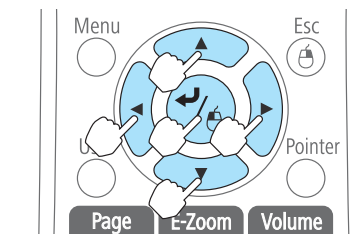
Butoanele [↶] [↷] [↵] [↴] [↵]:
Mută indicatorul mouse-ului.

Clicuri cu mausul



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

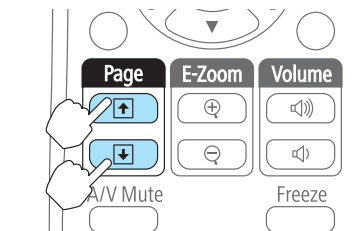
Glisare și fixare



În timp ce țineți apăsat butonul [↵], apăsați pe butonul [↶], [↷], [↵] sau [↴].

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

Cu o pagină mai sus/jos



Butonul [↶]: Mută la pagina anterioară.

Butonul [↷]: Mută la pagina următoare.



- Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [↖↗], [↙↘] sau [↖↘], cursorul se poate deplasa pe diagonală.
- Dacă butoanele mausului sunt definite invers pe calculator, funcționarea butoanelor de la telecomandă va fi și ea inversată.
- Funcția Mouse fără fir nu este activă în următoarele condiții:
 - Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor
 - Când utilizați alte funcții, cu excepția funcției Mouse fără fir (cum ar fi reglarea volumului).
 Totuși, când utilizați funcția E-Zoom sau Pointer este disponibilă funcția pentru pagina anterioară sau următoare.

Salvarea unui logo utilizator

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



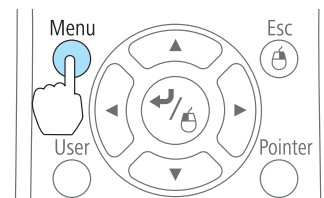
- După salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.
- Nu puteți salva logo-ul unui utilizator în modul 3D. Treceți în modul 2D, iar apoi salvați logo-ul.

1

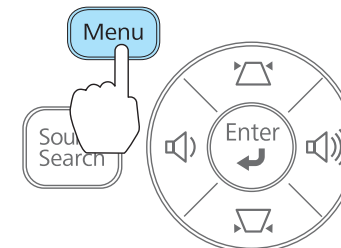
Proiectați imaginea pe care doriți să o salvați ca logo de utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.74](#)

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



2

Selecțați **Logo utilizator** din meniul **Extins**.



- Atunci când parametrul **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** este setat la **Pornit**, se afișează un mesaj, iar logo-ul utilizatorului nu poate fi modificat. Puteți face modificări numai după ce setați **Protej.logo utilizator** la **Oprit**.
 - ☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.67](#)
- Dacă selecțați **Logo utilizator** în timp ce efectuați comenzile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Reglare zoom, funcția aflată în execuție este anulată temporar.

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

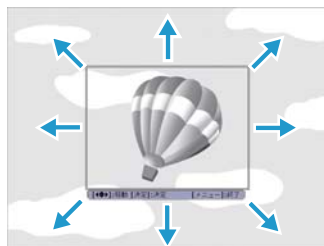
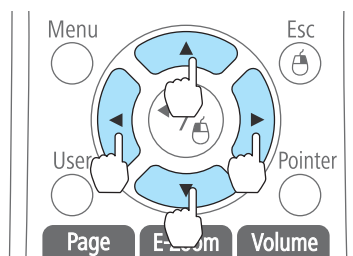


Dacă apăsați pe butonul [↩] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a fi compatibilă cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.

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

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

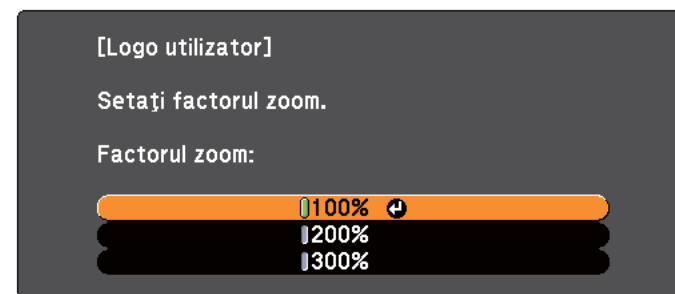
Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

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

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



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

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

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



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

Proiectorul are următoarele funcții avansate de securitate.

- Protejat de parolă
Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare
Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune.
☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.69](#)
- Blocare antifurt
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.
☛ "Blocare antifurt" [p.70](#)

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)

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

Tipuri de Protejat de parolă

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

• Protecție la pornire

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

• Protej.logo utilizator

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

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setarea opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** sau **A/V Mute** din meniul **Ecran**
☛ **Extins - Ecran** [p.81](#)

Setarea funcției Protejat de parolă

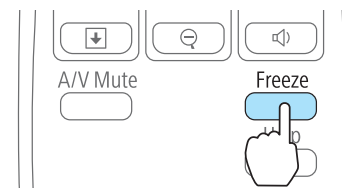
Utilizați următoarea procedură pentru a defini funcția „Protejat de parolă”.

1

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

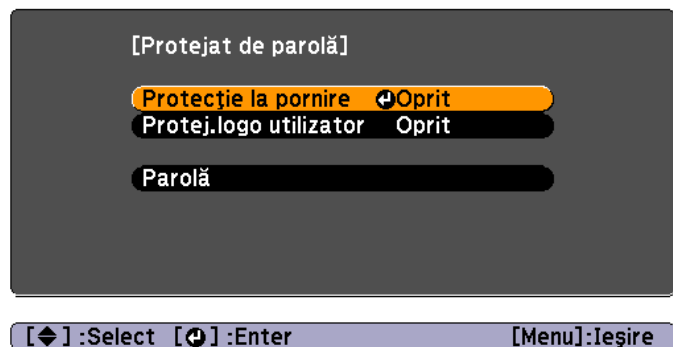
Se afișează meniul de setare Protejat de parolă.

Telecomanda



- Dacă funcția Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.
Dacă parola este introdusă corect, se afișează meniul de setare Protejat de parolă.
☛ "Introducerea parolei" [p.68](#)
- După definirea parolei, lipiți eticheta cu mesajul într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat.

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

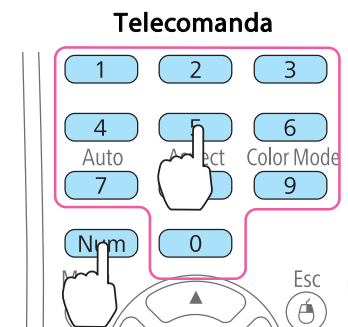


- 3** Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Apăsați pe butonul [Esc], ecranul afișat în pasul 2 se afișează din nou.

- 4** Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Atunci când se afișează mesajul "Schimbați parola?", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [↵]. Parola implicită este setată la valoarea "0000". Schimbați această parolă cu parola dorită. Dacă selectați **Nu**, ecranul afișat la pasul 2 va fi afișat din nou.
- (3) În timp ce țineți apăsat butonul [Num], introduceți un număr format din patru cifre utilizând butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca "* * * *". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

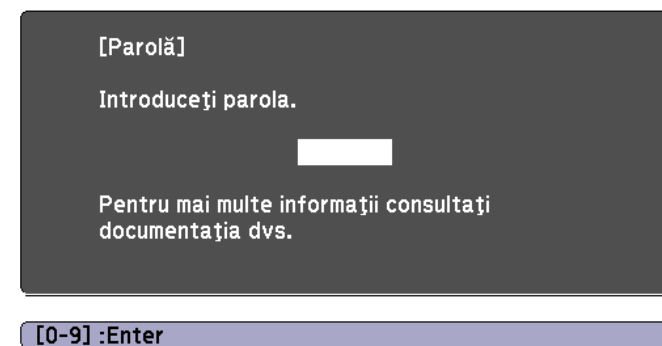


- (4) Reintroduceți parola.
"Este afișat mesajul Parolă acceptată."
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

Introducerea parolei

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

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



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

Atenție

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

Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)

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

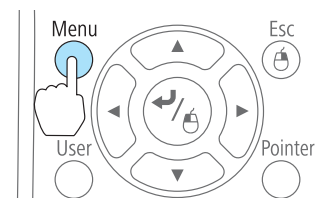
- **Blocare totală**
Toate butoanele panoului de comandă sunt blocate. De la panoul de comandă nu veți putea efectua nicio operație, inclusiv deschiderea sau închiderea aparatului.
- **Blocare parțială**
Toate butoanele de pe panoul de control, cu excepția butonului [⏏], sunt blocate.

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

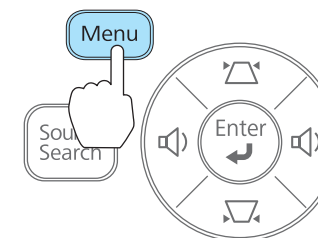
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.74](#)

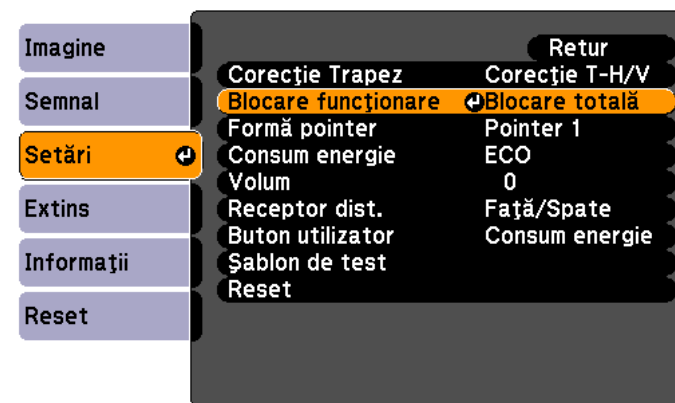
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă

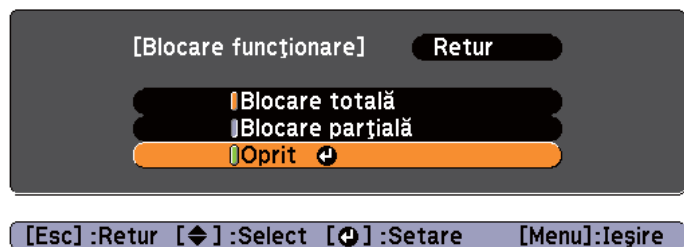


2 Selectați **Blocare funcționare** din meniul **Setări**.



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

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



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



Puteți debloca panoul de comandă prin una din următoarele metode.

- Selectați **Oprit** din **Blocare funcționare**.
☛ **Setări - Blocare funcționare p.79**
- Apăsați și țineți apăsat butonul [**↵**] de pe panoul de control timp de circa șapte secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

Blocare antifurt

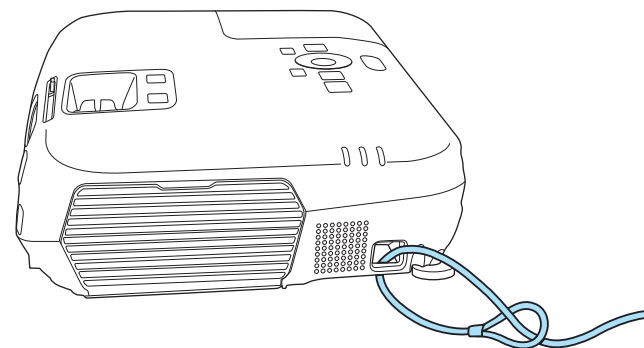
Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate.

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

Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare anti-furt prin proiector.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.



ESC/VP21 (numai EB-W16)

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

Înainte de a începe

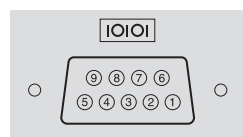
Conectați portul serial al calculatorului (D-sub cu 9 pini) și portul proiectorului RS-232C cu un cablu serial de calculator.

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

<La proiector>



<La calculator>



<La proiector>

(cablu serial pentru
calculator)

<La calculator>

GND	5	—————	5	GND
RD	2	←————	3	TD
TD	3	————→	2	RD

Denumire semnal	Funcție
GND	Împământarea cablu de semnal
TD	Transmisie date

Denumire semnal	Funcție
RD	Recepție date

Lista comenzilor

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

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

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

Conținutul principal este prezentat mai jos.

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

Element			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator 1 sau Calculator	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	Calculator 2 (numai EB-W16)	Auto	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Componentă	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51

Element		Comandă
	USB	SOURCE 52
A/V Mute Pornit/ Oprit	Pornit	MUTE ON
	Oprit	MUTE OFF

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

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

Protocol de comunicare

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



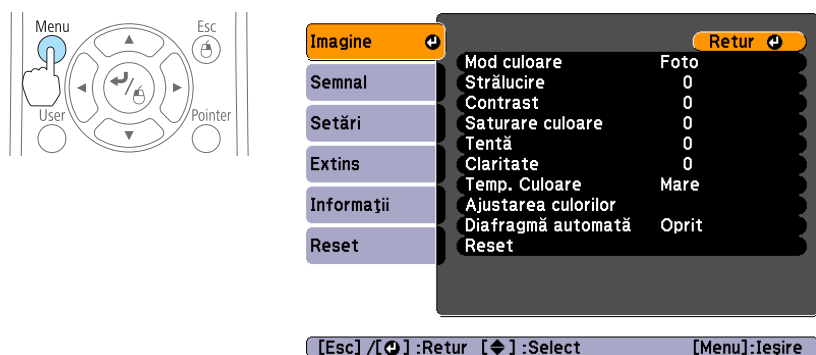
Meniul Configurare

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

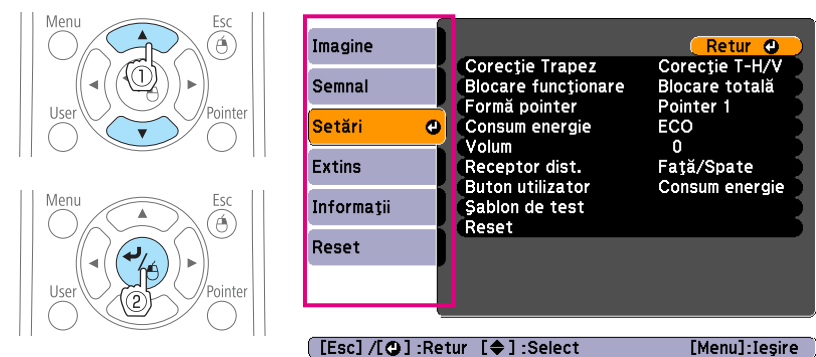
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

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

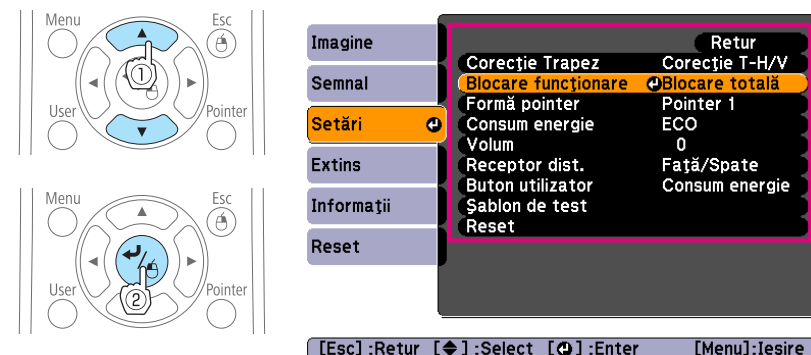
1 Afișați ecranul meniului Configurare.



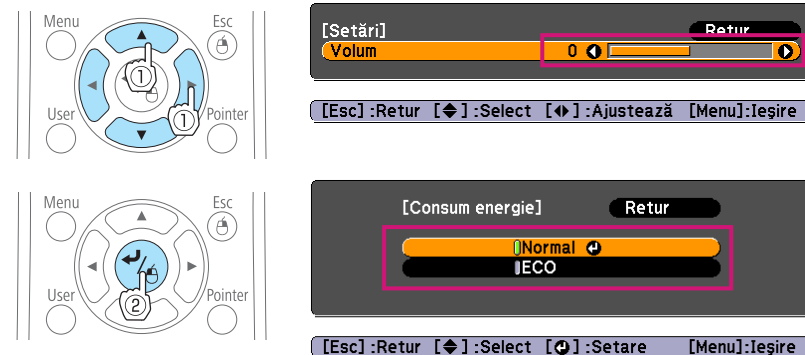
2 Selectați un element din meniul superior.



3 Selectați un element din submeniu.





4 Modificați setări.





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

Tabelul meniului Configurare

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

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Imagine  p.76	Mod culoare (pentru EB-W16)	Dinamic, Prezentare, Teatru, Foto, Sporturi, sRGB, Panou negru, Tablă albă, Dinamic 3D și Teatru 3D
	Mod culoare (pentru EH-TW550/ EH-TW510)	Dinamic, Living Room, Cinema, Joc, Dinamic 3D și Cinema 3D
	Strălucire	De la -24 la 24
	Contrast	De la -24 la 24
	Saturare culoare	De la -32 la 32
	Tentă	De la -32 la 32
	Claritate	De la -5 la 5
	Temp. Culoare	Mare, Mediu și Mic
	Ajustarea culorilor	Roșu, Verde și Albastru
	Diafragmă automată	Pornit și Oprit
Meniul Semnal  p.77	Configurare 3D	Ecran 3D, Format 3D, Strălucire 3D, Inversare ochelari3D și Notă:vizualizarea 3D
	Config. automată	Pornit și Oprit
	Rezoluție	Auto, Lat și Normal
	Urmărire	-
	Sincro.	-
	Poziție	Sus, Jos, Stânga și Dreapta
	Progresiv	Oprit, Video și Film/Auto

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Reducere zgomot	Oprit, NR1 și NR2
	Interval video HDMI	Auto, Normal și Expandat
	Semnal intrare	Auto, RGB și Componentă
	Semnal video	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 și SECAM
	Aspect	Normal, Auto, 16:9, Plin, Zoom și Nativ
	Baleiaj în exces	Auto, Oprit, 4% și 8%
Meniul Setări  p.79	Corecție Trapez	Corecție T-H/V și Quick Corner
	Blocare funcționare	Blocare totală, Blocare parțială și Oprit
	Formă pointer	Pointer 1, 2 și 3
	Consumul energie (numai EB-W16)	Normal și ECO
	Consum energie (numai EH-TW550/ EH-TW510)	Mare și Mic
	Volum	0 până la 10
	Receptor dist.	Față/Spate, Față, Spate și Oprit
	Buton utilizator	Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție și Strălucire 3D
	Șablon de test	-
Meniul Extins  p.81	Ecran	Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire și A/V Mute
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon

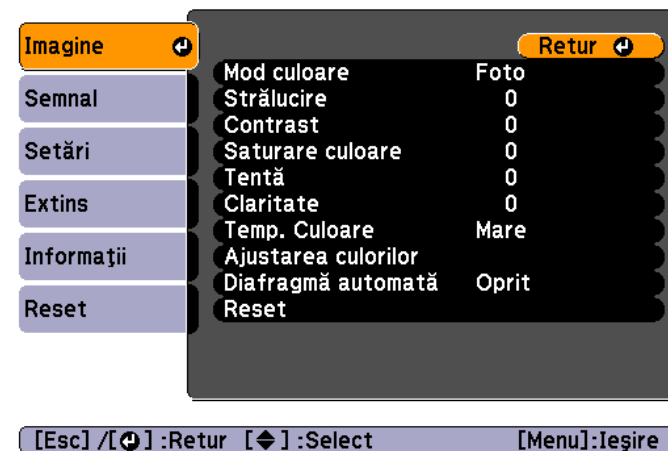
Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Funcționare	Pornire directă, Mod inactivare, Timp mod inact., Timp acop. lentilă, Mod altitudine mare și Port ieșire monitor
	Configurare standby (numai EB-W16)	Mod standby și Audio standby
	Limbă	15 sau 35 de limbi*1
Meniul Informații ☛ p.82	Durată lampă	-
	Sursă	-
	Semnal intrare	-
	Rezoluție	-
	Semnal video	-
	Rată refresh	-
	Format 3D	-
	Info Sincro	-
	Stare	-
	Număr de serie	-
Meniul Reset ☛ p.83	Reset toate	-
	Resetați Durată Lampă	-

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

Meniul Imagine

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.31



Submeniu	Funcție
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.44
Strălucire	Puteți regla strălucirea imaginii.
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Saturare culoare	(Reglarea este posibilă numai când se introduc imagini prin semnal video pe componente sau video compozit.) Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tentă	(Reglarea este posibilă dacă se primește semnal video component. Dacă este introdus un semnal video compozit, reglarea este posibilă numai când sunt introduse semnale NTSC). Puteți regla tenta imaginii.

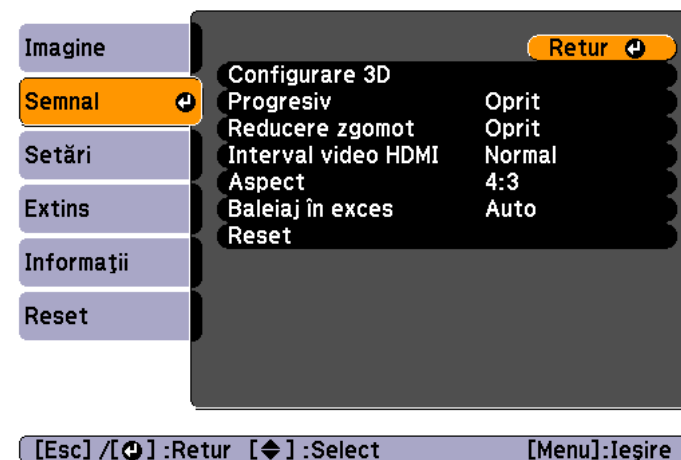
Submeniu	Funcție
Claritate	Puteți regla claritatea imaginii.
Temp. Culoare	(Acest articol nu poate fi selectat, în cazul în care Mod culoare este setat la sRGB.) Ajustează tenta imaginilor. Puteți ajusta tente în trei etape, de la Mare , Mediu și Mic . Imaginea are o tentă albastră când se selectează Mare și o tentă roșie când se selectează Mic .
Ajustarea culorilor	(Acest articol nu poate fi selectat, în cazul în care Mod culoare este setat la sRGB.) Puteți ajusta puterea culorii pentru Roșu , Verde și Albastru , în mod individual.
Diafragmă automată	(Acest element poate fi setat numai dacă Mod culoare este setat la următoarele.) <ul style="list-style-type: none"> EB-W16: Dinamic, Teatru, Dinamic 3D, Teatru 3D EH-TW550/EH-TW510: Dinamic, Cinema, Joc, Dinamic 3D, Cinema 3D Setări la Pornit pentru a ajusta diafragma pentru a obține lumina optimă pentru imaginile proiectate. Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare. "Setare Diafragmă automată" p.46
Reset	Puteți reseta toate valorile de ajustare pentru meniul Imagine la setările implicite. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. "Meniul Reset" p.83

Meniul Semnal

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

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

"Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.31](#)



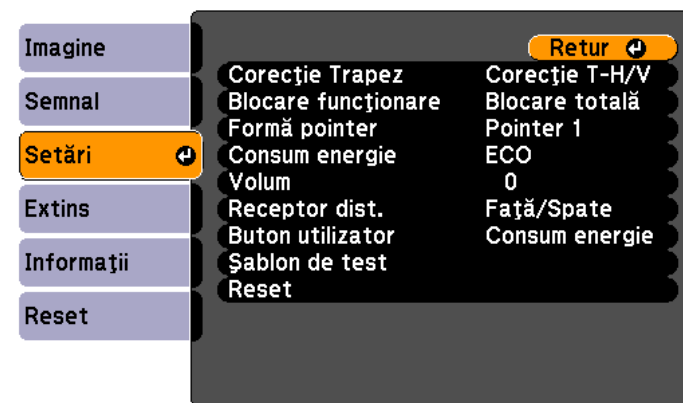
Submeniu	Funcție
Config. auto mată	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Setați la Pornit pentru a ajusta automat Urmărire, Sincro. și Poziție la starea optimă când se modifică semnalul de intrare.
Rezoluție	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Setați la Auto pentru a identifica automat rezoluția semnalului de intrare. Dacă imaginile nu se proiectează corect când se setează la Auto , de exemplu, dacă anumite imagini lipsesc, ajustați la Lat pentru ecrane late sau setați la Normal pentru ecrane de 4:3 sau 5:4, în funcție de calculatorul conectat.
Urmărire	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungă verticale.

Submeniu	Funcție
Sincro.	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
Poziție	(Acest element nu se poate seta când sursa este HDMI.) Puteți regla poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta atunci când lipsește o porțiune din imagine, astfel încât să se proiecteze întreaga imagine.
Configurare 3D	Setat pentru vizualizarea imaginilor 3D. Ecran 3D: Setați la Pornit atunci când vizualizați conținut 3D. Dacă aceasta este setat la Oprit , imaginile 2D sunt proiectate chiar și atunci când un Semnal de intrare 3D este transmis. Format 3D: Selectați formatul pentru semnalul de intrare 3D. Când este setat la Auto , formatul este ales în mod automat în funcție de semnalul de intrare. În mod normal, acesta trebuie să fie setat la Auto . Strălucire 3D: Ajustați strălucirea imaginii proiectate. Inversare ochelari 3D: Sincronizarea deschiderii obturatorului pentru ochelarii 3D este inversată de la stânga la dreapta. Utilizați aceasta, în cazul în care nu puteți vizualiza imaginea 3D corect. Notă: vizualizarea 3D: Setați la Pornit pentru a afișa avertismente cu privire la vizualizarea imaginilor 3D. Afișează avertismente în timpul vizualizării imaginilor 3D.
Progresiv	(Dacă se primește semnal video pe componente sau video RGB, această setare se poate regla numai dacă semnalul primit este întrețesut (480i/576i/1080i). Această opțiune nu se poate seta când este introdus un semnal RGB digital.) Semnalul de <u>Întrețesere</u> (i) se convertește în <u>Progresiv</u> (p). (conversie IP) Oprit: Ideal pentru imagini care conțin multă mișcare. Video: Ideal pentru imagini video generale. Film/Auto: Această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a graficii computerizate și a animațiilor.

Submeniu	Funcție
Reducere zgomot	(Acest lucru nu poate fi setat atunci când un semnal RGB digital este introdus sau când se proiectează un semnal întrețesut în timp ce Progresiv este setat la Oprit .) Netezește imaginile brute. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca această opțiune să se seteze la Oprit când vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, cum ar fi pentru DVD-uri.
Interval video HDMI	Când portul HDMI de pe proiector este conectat la un player DVD, setați intervalul video al proiectorului în funcție de setarea intervalului video al playerului DVD.
Semnal intrare	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Computer. Dacă se setează la Auto , semnalul de intrare se setează automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Semnal video	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul Video. Dacă este setată valoarea Auto , semnalele video sunt recunoscute automat. Dacă apar interferențe în imagine sau intervine o problemă, de exemplu, nu se proiectează nicio imagine când este setat modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Aspect	Puteți seta parametrul <u>Format imagine</u> pentru imaginile proiectate. ☛ "Modificarea formatului imaginii pentru imaginea proiectată" p.47
Baleiaj în exces	(Această setare se poate regla numai dacă se primește semnal video pe componente sau semnal video RGB.) Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți seta intervalul de trunchiere la Oprit , 4% sau 8%. Când sursa este HDMI, opțiunea Auto este disponibilă. Când se selectează opțiunea Auto , se modifică automat la Oprit sau 8%, în funcție de semnalul de intrare.





Submeniu	Funcție
Reset	<p>Puteți reseta toate valorile de ajustare din meniul Semnal la setările implicite, cu excepția opțiunii Semnal intrare. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.83</p>


Meniul Setări



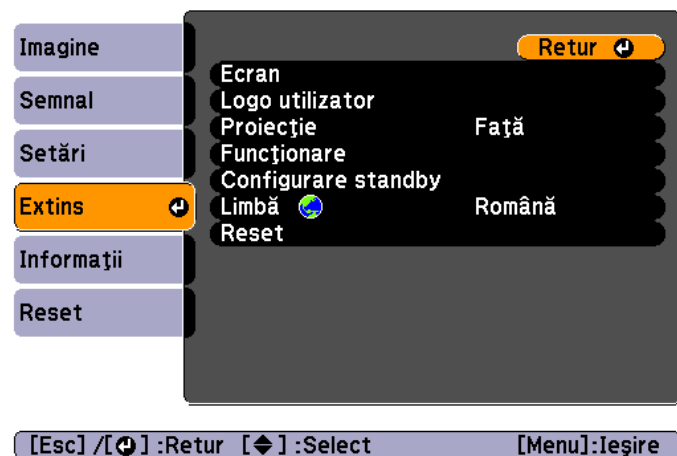
[Esc] / [Return] : Retur [Enter] : Select [Menu] : Ieșire

Submeniu	Funcție
Corecție Trapez	<p>Puteți corecta distorsiunile trapezoidale.</p> <ul style="list-style-type: none"> Când se selectează Corecție T-H/V: Ajustați Corecție T. vert și Corecție T. oriz pentru a corecta distorsiunile trapezoidale orizontale și verticale. De asemenea, puteți să faceți următoarele setări. Pentru EB-W16: Setați Trapez automat H/V la Pornit sau Oprit. Pentru EH-TW550/EH-TW510: Setați Corecție auto T.vert și Regl. trapez oriz. la Pornit sau Oprit. Când este selectat Quick Corner: Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate. ☛ "Quick Corner" p.38
Blocare funcționare	<p>Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de comandă.</p> <p>☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" p.69</p>

Submeniu	Funcție
Formă pointer	<p>Puteți selecta forma cursorului.</p> <p>Pointer 1: </p> <p>Pointer 2: </p> <p>Pointer 3: </p> <p> "Funcția indicator (Pointer)" p.62</p>
Consum energie (Pentru EB-W16)	<p>Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări. Selectați opțiunea ECO dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când proiectați imagini într-o încăpere întunecată sau pe un ecran mic. Când este selectată opțiunea ECO, energia consumată și durata de funcționare a lămpii se modifică și zgomotul produs de rotirea ventilatorului scade.</p> <p>Consumul de curent electric: scade cu circa 17%, durata de funcționare a lămpii: crește de circa 1,25 ori</p> <p>Când se utilizează la altitudine mare sau în locații supuse la temperaturi mari, s-ar putea să nu aveți posibilitatea să modificați setările.</p>
Consum energie (Pentru EH-TW550/ EH-TW510)	<p>Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări. Selectați opțiunea Mic dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când proiectați imagini într-o încăpere întunecată sau pe un ecran mic. Când este selectată opțiunea Mic, energia consumată și durata de funcționare a lămpii se modifică și zgomotul produs de rotirea ventilatorului scade.</p> <p>Consumul de curent electric: scade cu circa 17 %, durata de funcționare a lămpii: crește de circa 1,25 ori</p> <p>Când se utilizează la altitudine mare sau în locații supuse la temperaturi mari, s-ar putea să nu aveți posibilitatea să modificați setările.</p>
Volum	<p>Puteți regla volumul. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.</p>

Submeniu	Funcție
Receptor dist.	<p>Puteți limita recepția semnalului de operare de la telecomandă. Când se setează la Oprit, nu puteți efectua nicio operație de pe telecomandă. Dacă doriți să efectuați operații de pe telecomandă, țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă timp de minimum 15 secunde pentru a reinițializa setarea la valoarea implicită.</p>
Buton utilizator	<p>Puteți selecta și puteți atribui un element din meniul Configurare apăsând pe butonul [User] de pe telecomandă. Apăsând pe butonul [User], se afișează direct ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați modificări la setări/reglări printr-o singură atingere de buton. Butonului [User] îi puteți atribui unul din următoarele elemente. Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție și Strălucire 3D</p>
Șablon de test	<p>Puteți afișa un șablon de test pentru a ajusta proiecția fără a conecta alte echipamente când configurați proiectorul. În timpul afișării șablonului de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea distorsiunilor trapezoidale. Pentru a revoca șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.</p> <div data-bbox="1456 973 2083 1149"> <p>Atenție</p> <p>Dacă un șablon este afișat o perioadă mai lungă de timp, este posibil ca în imaginile proiectate să fie vizibilă o imagine reziduală.</p> </div>
Reset	<p>Puteți reinițializa toate valorile de ajustare din meniul Setări la setările implicite, cu excepția opțiunii Buton utilizator. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p> "Meniul Reset" p.83</p>

Meniul Extins



Submeniu	Funcție
Ecran	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p>Mesaje: Când este setat la Oprit, următoarele articole nu vor fi afișate.</p> <p>Numele elementelor când se modifică valorile Sursă, Mod culoare sau Format imagine, mesajele când nu este recepționat semnal și avertismentele, precum Avertism temp înaltă.</p> <p>Fundal Ecran*1: Puteți seta fundalul de ecran la Negru, Albastru sau Logo când nu există niciun semnal de imagine disponibil.</p> <p>Ecran pornire*1: Setati la Pornit pentru a afișa Logo utilizator când proiectorul pornește.</p> <p>A/V Mute*1: Puteți seta ecranul afișat atunci când este apăsat butonul de pe telecomandă [A/V Mute] la Negru, Albastru sau Logo.</p>
Logo utiliza tor*1	<p>Puteți modifica logoul de utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal ecran, A/V Mute etc.</p> <p>☛ "Salvarea unui logo utilizator" p.65</p>

Submeniu	Funcție
Proiecție	<p>Selectați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului.</p> <p>Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon</p> <p>Puteți modifica setarea după cum urmează apăsând pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde.</p> <p>Față↔Față/Plafon</p> <p>Spate↔Spate/Plafon</p> <p>☛ "Metode de Instalare" p.21</p>
Funcționare	<p>Pornire directă: Setati la Pornit pentru a porni proiectorul prin simpla conectare a acestuia.</p> <p>Când cablul de alimentare este conectat, rețineți că proiectorul pornește automat în cazul în care alimentarea cu curent se reia în urma unei pene de curent.</p> <p>Mod inactivare: Când este selectată opțiunea Pornit, această opțiune oprește automat proiecția când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operațiune.</p> <p>Timp mod inact.: când funcția Mod inactivare se setează la Pornit, puteți seta intervalul temporal (între unul și 30 de minute) după expirarea căruia proiectorul se va opri în mod automat.</p> <p>Timp acop. lentilă: Dacă este selectată opțiunea Pornit, acesta oprește automat proiectorul la 30 de minute după ce cursorul A/V de anulare a fost închis.</p> <p>Valoarea implicită este Pornit.</p> <p>Mod altitudine mare: Setati la Pornit când utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1500 m.</p> <p>Port ieșire monitor (numai EB-W16): Modifică intrarea și ieșirea pentru portul Monitor Out/Computer2. Selectați Ieșire monitor atunci când doriți să transmiteți imagini la un monitor extern și selectați Calculator 2 pentru a transmite un semnal de intrare imagine de la calculator sau un semnal video pe componente pentru echipament video.</p>

Submeniu	Funcție
Configurare standby (numai EB-W16)	<p>Mod standby: Dacă setați Comunicare act., puteți efectua următoarele operațiuni chiar dacă proiectorul este în modul standby.</p> <ul style="list-style-type: none"> Monitorizarea și controlarea proiectorului de la un calculator ☛ "Monitorizarea și controlul" p.71 Transmiterea semnalelor RGB analogice de la portul Computer la un monitor extern <p>Audio standby: Dacă setați Pornit, intrarea audio la portul Audio-L/R poate fi transmisă la un difuzor extern, chiar dacă proiectorul este în mod standby.</p>
Limbă	Puteți seta limba pentru mesaje și meniuri.
Reset	<p>Puteți reinițializa parametrii Ecran*1 și Funcționare*2 din meniul Extins.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.83</p>

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

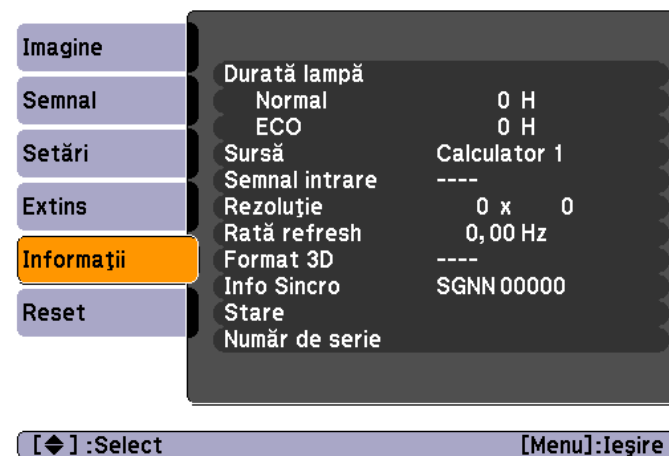
☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.67](#)

*2 Cu excepția funcției Mod altitudine mare.

Meniul Informații (numai afișare)

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.31](#)



Submeniu	Funcție
Durată lampă	<p>Puteți afișa numărul total de ore de funcționare a lămpii*.</p> <p>Când se atinge momentul de înlocuire a lămpii, caracterele se afișează cu culoare galbenă.</p>
Sursă	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
Semnal intrare	Puteți afișa conținutul Semnal intrare setat în meniul Semnal în funcție de sursă.
Rezoluție	Puteți afișa rezoluția.
Semnal video	Puteți afișa setările funcției Semnal video din meniul Semnal .
Rată refresh	Puteți afișa <u>frecvența de reîmprospătare</u> ▶▶.
Format 3D	Afișează formatul 3D al intrării semnalului în timpul proiecției 3D (Ambalare cadre, Juxtapuse sau Sus și jos).

Submeniu	Funcție
Info Sincro	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Stare	Acest meniu conține informațiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Număr de serie	Afișează numărul de serie al proiectorului.

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

Meniul Reset



[Esc] / [↩] :Retur [⬇] :Select [Menu]:Ieșire

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



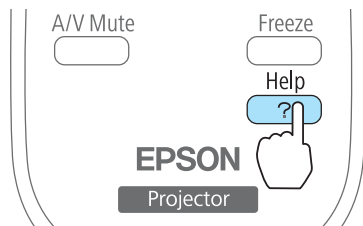
Depanarea

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

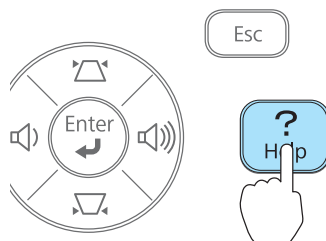
Dacă apare vreo problemă la proiector, puteți afișa ecranul de ajutor prin apăsarea butonului Help. Puteți rezolva problemele răspunzând la întrebări.

- 1 Apăsați pe butonul [Help].
Se afișează ecranul Ajutor.

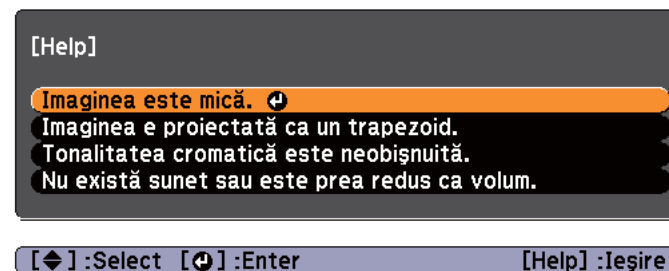
Folosind telecomanda



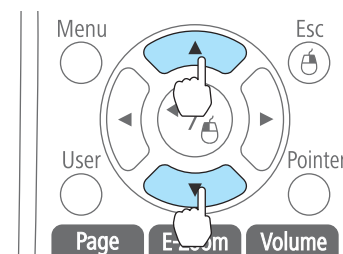
Folosind panoul de comandă



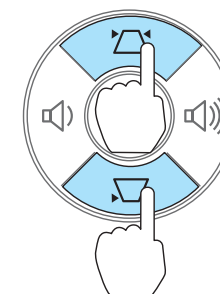
- 2 Selectați o opțiune din meniu.



Folosind telecomanda

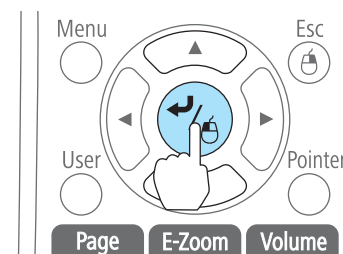


Folosind panoul de comandă

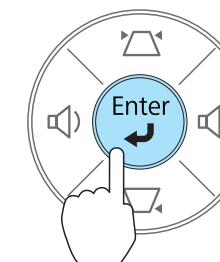


- 3 Confirmați selecția.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



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

Imaginea este mică.

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

[Esc] :Retur

[Help] :Ieșire



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

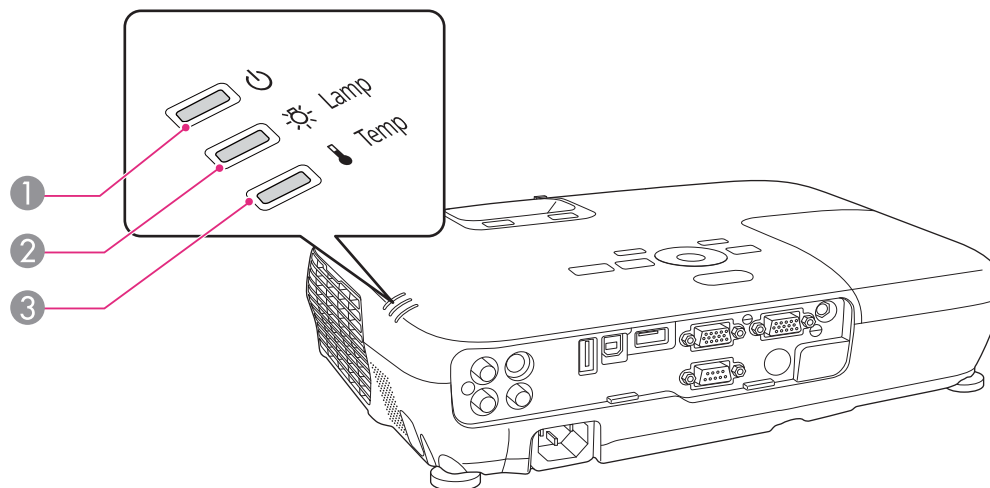
☞ "Rezolvarea problemelor" [p.87](#)

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

☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.91](#)





Citirea indicatoarelor

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



1 Indicatorul Alimentare

Indică starea de funcționare a proiectorului.

-  Starea de standby
Când se apasă pe butonul [⏻] în această stare, proiecția pornește.
-  Răcire în curs
Butoanele sunt dezactivate în timp ce indicatorul luminează intermitent.
-  Încălzire
Încălzirea durează circa 30 de secunde. După ce etapa de încălzire s-a încheiat, indicatorul nu va mai lumina intermitent.
Butonul [⏻] este dezactivat în timpul încălzirii.
-  Proiecție

2 Indicator lampă

Indică starea lămpii de proiecție.

3 Indicator temp



















Indică starea temperaturii interne.


































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

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

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

■ : Aprins ■■■ : Intermitent □ : Stins ■■■ : Diferă în funcție de starea proiecteurului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Eroare internă	<p>Opriți utilizarea proiecteurului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☞ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
     	Eroare ventilator Eroare de senzor	<p>Opriți utilizarea proiecteurului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☞ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
     	Eroare temp înaltă (Supraîncălzirea)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în modul veghe; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <ul style="list-style-type: none"> ☞ "Curățarea filtrului de aer" p.102 ☞ "Înlocuirea filtrului de aer" p.107 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiecteurului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☞ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați Mod altitudine mare la Pornit.</p> <p>☞ "Meniul Extins" p.81</p>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	<p>Eroare lampă</p> <p>Eșec lampă</p>	<p>Verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Scoateți lampa și verificați dacă este spartă.  "Înlocuirea lămpii" p.104 Curățați filtrul de aer.  "Curățarea filtrului de aer" p.102 <p>Dacă lampa nu este spartă: Reintroduceți lampa și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: Înlocuiți lampa cu una nouă și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Dacă lampa este crăpată: contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. (Este interzis să proiectați imagini până la înlocuirea lămpii.)  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați Mod altitudine mare la Pornit.  "Meniul Extins" p.81</p>
     	<p>Eroare iris automat</p> <p>Eroare alim</p>	<p>Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
     	<p>Avertism temp înaltă</p>	<p>(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit.  "Curățarea filtrului de aer" p.102  "Înlocuirea filtrului de aer" p.107
     	<p>Înlocuiți lampa</p>	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă.  "Înlocuirea lămpii" p.104</p> <p>Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.</p>














- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea următoare.
 - ☛ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.91](#)
- Dacă indicatoarele sunt într-o stare care nu este afișată în acest tabel, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.
 - ☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Când indicatoarele nu vă pot ajuta

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




Probleme cu imaginile

<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile nu apar Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră. 	 p.92
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile animate nu sunt afișate Imaginile animate proiectate de la un calculator apar negre și nu se proiectează nimic sau imaginile animate nu se redau pe calculator. 	 p.93
<ul style="list-style-type: none"> • Proiecția se oprește automat 	 p.93
<ul style="list-style-type: none"> • Se afișează mesajul "Nu e acceptat" 	 p.93
<ul style="list-style-type: none"> • Se afișează mesajul "Fără semnal" 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • Nu pot vizualiza imagini 3D 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate 	 p.95
<ul style="list-style-type: none"> • În imagini apar interferențe sau distorsiuni 	 p.96
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul de imagine nu este potrivit sau imaginea a fost inversată Se afișează numai o porțiune din imagine, raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect sau imaginea poate apărea inversată de sus în jos sau de la stânga la dreapta. 	 p.97
<ul style="list-style-type: none"> • Culorile din imagine nu sunt corecte Întreaga imagine are o tentă roșatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt mate. 	 p.97
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt închise 	 p.98

Probleme la pornirea proiecției

<ul style="list-style-type: none"> • Proiectorul nu pornește 	 p.99
--	--

Alte probleme

<ul style="list-style-type: none"> • Sunetul nu se aude sau este slab 	 p.99
<ul style="list-style-type: none"> • Telecomanda nu funcționează 	 p.100
<ul style="list-style-type: none"> • Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri 	 p.100

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsă pe butonul [⏻]?	Apăsăți pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.30 Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este A/V Mute activ?	Apăsăți pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a revoca A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.61
Cursorul A/V mute este închis?	Deschideți cursorul A/V mute. ☛ "În Față/pe Carcasă" p.10
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ☛ Reset - Reset toate p.83
Imaginea de proiectat este complet neagră? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.77
Port ieșire monitor este setat la Ieșire monitor ?	Când se proiectează imagini la portul Monitor Out/Computer2, setați Port ieșire monitor la Calculator 2 din meniul Configurare. (numai EB-W16) ☛ Extins - Funcționare - Port ieșire monitor p.81
Cablul USB este conectat corect? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Verificați dacă s-a conectat corect cablul USB. În cazul în care nu este conectat sau este conectat greșit, conectați-l din nou.
Se afișează Windows Media Center pe ecran complet? (Numai când se proiectează utilizând USB Display sau o conexiune de rețea)	Când se afișează Windows Media Center pe ecran complet, nu puteți proiecta utilizând USB Display sau o conexiune de rețea. Reduceți dimensiunea ecranului.
Se afișează o aplicație care utilizează funcția Windows DirectX? (Numai când se proiectează utilizând USB Display sau o conexiune de rețea)	Este posibil ca aplicațiile care utilizează funcția Windows DirectX să nu afișeze imaginile în mod corect.

Imaginile animate nu sunt afișate

Verificare	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Schimbați semnalul imaginii de pe calculator pentru a fi transmis numai extern. Verificați documentația calculatorului sau contactați producătorul calculatorului.
Este protejat prin drepturi de autor conținutul unei imagini în mișcare pe care încercați să o proiectați?	Este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imagini în mișcare protejate prin drepturi de autor, care sunt redade pe un computer. Pentru mai multe detalii, consultați chidul utilizatorului furnizat împreună cu playerul.

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Este Mod inactivare setat la Pornit ?	Apăsați pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, modificați setarea la Oprit . ☛ Extins - Funcționare - Mod inactivare p.81

Este afișat mesajul "Nu e acceptat"

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.77
Rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine corespund modului? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine provenit de la un calculator. ☛ "Ecrane acceptate" p.114

Este afișat mesajul "Fără semnal"

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. Verificați să nu fie deconectat niciun cablu și să nu existe contacte defectuoase în cabluri. ☛ "De la instalare la proiecție" p.30
Este selectat portul corect?	Modificați imaginea prin apăsarea butonului [Source Search] de pe panoul de control al proiecteurului sau de pe telecomandă. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.31
Ați pornit calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Dacă semnalul de imagine este transmis numai către monitorul LCD al calculatorului sau către monitorul auxiliar, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire atât către o destinație externă, cât și către monitor. La anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar. 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. ☛ "De la instalare la proiecție" p.30 ☛ Documentația calculatorului

Nu pot vizualiza imagini 3D

Verificare	Rezolvare
Meniul Configurare este setat corect?	<ul style="list-style-type: none"> • Setati Ecran 3D la Pornit. • Setati Format 3D la Auto sau același format ca semnalul 3D de la dispozitivul conectat. ☛ Semnal - Configurare 3D p.77
Semnalul de intrare este 3D?	Verificați dacă dispozitivul de redare conectat și conținutul redat acceptă semnale 3D.
Purtați ochelarii 3D corect?	Pentru a vizualiza imagini 3D de la acest proiector, aveți nevoie de ochelari 3D cu obturator activ. Utilizați ochelarii 3D activi opționali (ELPGS03). ☛ "Accesorii opționale" p.110
Ochelarii 3D sunt porniți?	Porniți ochelarii 3D. De asemenea, când porniți alimentarea pentru prima dată, trebuie să efectuați asocierea. ☛ "Înregistrarea ochelarilor 3D la proiector (asociere)" p.51

Verificare	Rezolvare
Vizualizați în zona de vizualizare a imaginii 3D?	Distanța de vizualizare a imaginilor 3D este de până la 10 m față de proiector. Asigurați-vă că vizualizați în limita distanței de vizualizare. ☛ "Zona de vizualizare pentru imagini 3D" p.52
Există dispozitive care cauzează interferențe cu unde radio în apropiere?	Când utilizați alte dispozitive în același timp cu banda de frecvență (2,4 GHz), precum dispozitive de comunicare Bluetooth, rețele LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau cuptoare cu microunde, poate să apară interferența cu unde radio sau imaginea poate fi întreruptă. Nu folosiți proiectorul lângă aceste dispozitive.

Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate

Verificare	Rezolvare
Trapez automat H/V este setat la Oprit ? (numai EB-W16)	Setarea la Pornit activează funcția Trapez automat H/V. ☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Trapez automat H/V p.79 Dacă utilizați proiectorul cu această setare dezactivată, ajustați manual imaginea proiectată. ☛ "Corectarea manuală" p.37
Este funcția Corecție auto T.vert setată la Oprit ? (numai EH-TW550/EH-TW510)	Setarea la Pornit activează funcția Corecție auto T.vert. ☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Corecție auto T.vert p.79 . Dacă utilizați proiectorul cu această setare dezactivată, ajustați manual imaginea proiectată. ☛ "Corectarea manuală" p.37
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți inelul de focalizare pentru a ajusta focalizarea. Dacă focalizarea nu este corectă, apăsați pe butonul [Focus Help]. (numai EB-W16) ☛ "Corectarea focalizării" p.43
Funcția Config. automată este setată la Oprit ?	Când este setată la Pornit , Urmărire , Sincro. și Poziție sunt optimizate automat. ☛ Semnal - Config. automată p.77
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiectie? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiectie" p.112
Valoarea de ajustarea a distorsiunii trapezoidale este prea mare?	Micșorați unghiul de proiectie pentru a reduce corecția distorsiunilor trapezoidale. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.43
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.

În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.77
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.24
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Ecrane acceptate" p.114 ☛ Documentația calculatorului
Sunt setările <u>Sincro.</u> și <u>Urmărire</u> ajustate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [↵] de pe panoul de control pentru ca reglarea să fie efectuată în mod automat. Dacă imaginile nu se ajustează corect nici după executarea ajustării automate, puteți efectua ajustări din meniul Configurare. ☛ Semnal - Urmărire, Sincro. p.77
Este selectată opțiunea Transfer fereastră stratificată ? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx și apoi goliți caseta de selectare Transfer fereastră stratificată .

Cursorul de mouse tremură (numai când se proiectează în mod USB Display)


Verificare	Rezolvare
Este opțiunea Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. selectată?	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx , apoi selectați Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului . (Nu este disponibil pentru Windows 2000.) Pentru Windows Vista/7, Windows Aero este dezactivat când se selectează această opțiune.

Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată


Verificare	Rezolvare
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Rezoluție p.77
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.63
Este poziția imaginii ajustată corect?	(Numai când se proiectează intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer) Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [↵] de pe panoul de control pentru a regla poziția. Puteți regla poziția ecranului doar din meniul Configurare. ☛ Semnal - Poziție p.77
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Dacă se activează afișajul dual în fereastra Proprietăți afișare din Panou de control de pe calculator, se proiectează numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului. pentru a afișa toată imaginea, dezactivați afișarea duală. ☛ Documentația driverului video al calculatorului
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Ecrane acceptate" p.114 ☛ Documentația calculatorului
Este modul de proiectie corect?	În funcție de modul de instalare a proiectorului, setați modul de proiectie la unul din următoarele: Față, Față/Plafon, Spate sau Spate/Plafon . ☛ Extins - Proiecție p.81 ☛ "Metode de Instalare" p.21

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. <ul style="list-style-type: none"> • Când imaginea provine de la un dispozitiv conectat la portul Computer ☛ Semnal - Semnal intrare p.77 • Când imaginea provine de la un dispozitiv conectat la portul Video ☛ Semnal - Semnal video p.77

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea Strălucire din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.76
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. Verificați să nu fie deconectat niciun cablu și să nu existe contacte defectuoase în cabluri. ☛ "Conectarea echipamentului" p.24
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.76
Este ajustarea culorilor setată corect?	Ajustați setarea Ajustarea culorilor din meniul Configurare. ☛ Imagine - Ajustarea culorilor p.76
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Ajustați setările Saturare culoare și Tentă din meniul Configurare. ☛ Imagine - Saturare culoare, Tentă p.76

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setările Strălucire și Consum energie din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.76 ☛ Setări - Consum energie p.79
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.76
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.104
Utilizați proiectorul la altitudine mare sau într-o locație supură temperaturilor ridicate?	Ecranul poate deveni întunecat în timpul utilizării la altitudine mare sau într-o locație supusă temperaturilor ridicate. Deși nu puteți efectua setări de Consum energie în acest moment, puteți utiliza proiectorul în continuare.

Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător butonul [⏻]?	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Deconectați și apoi reconectați cablul de alimentare. ☛ "De la instalare la proiecție" p.30 Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Probabil că în cablul de alimentare este un contact defectuos sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat, încetați utilizarea proiectorului, deconectați cablul de alimentare de la priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Este funcția Blocare funcționare setată la Blocare totală ?	Apăsător butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați funcția Blocare funcționare , modificați setarea la Oprit . ☛ Setări - Blocare funcționare p.79
Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist.?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.79

Alte probleme

Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Verificați atașarea fermă a cablului audio/video la proiector și la sursa audio.	Deconectați cablul de la portul Audio și apoi reconectați-l.
Volumul proiectorului este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum p.79 ☛ "Ajustarea volumului" p.44

Verificare	Rezolvare
Volumul calculatorului sau al sursei de imagine este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.
Este A/V Mute activ?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a revoca A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.61
Specificația cablului audio este "fără rezistență"?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "fără rezistență".
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.
Este selectată opțiunea Redare semnal audio de la proiector? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx și apoi selectați Redare semnal audio de la proiector .

Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.19
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ 6 m. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.19
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă. Sau setați receptorul la distanță la Oprit din Receptor dist. în meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.79
Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist. ?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.79
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie. ☛ "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" p.18

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru Limbă.	Ajustați setarea Limbă din meniul Configurare. ☛ Extins - Limbă p.81



Întreținerea

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

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



Atenție

Opriți proiectorul înainte de curățare. În caz contrar, acesta poate provoca un șoc electric.

Curățarea suprafeței proiectorului

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

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

Atenție

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

Curățarea lentilelor

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



Avertisment

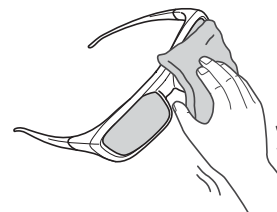
Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea prafului și a scamelor de pe obiectiv. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii.

Atenție

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

Curățarea ochelarilor 3D

Curățarea lentilelor ochelarilor se face prin ștergerea cu o cârpă moale.



Atenție

- Nu frecați lentilele ochelarilor cu materiale dure și nu le manevrați prea brusc, deoarece se pot deteriora ușor.
- Când este necesară întreținerea, deconectați adaptorul de încărcare USB de la priza electrică și verificați dacă sunt deconectate toate cablurile.

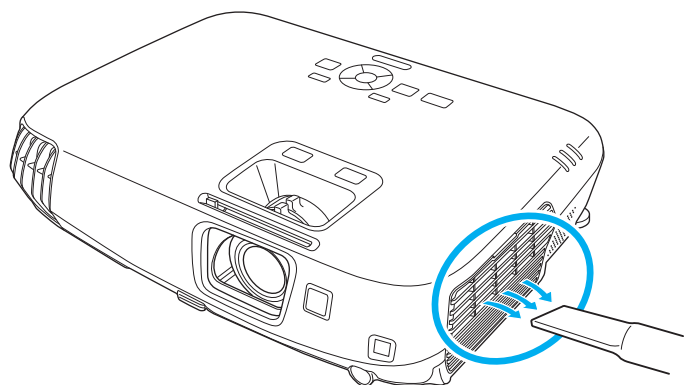
Curățarea filtrului de aer

Curățați filtrul de aer și gura de ventilare când acest mesaj este afișat.

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

Atenție

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



- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.
☛ "Înlocuirea filtrului de aer" [p.107](#)
- Este recomandat să curățați aceste piese cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.

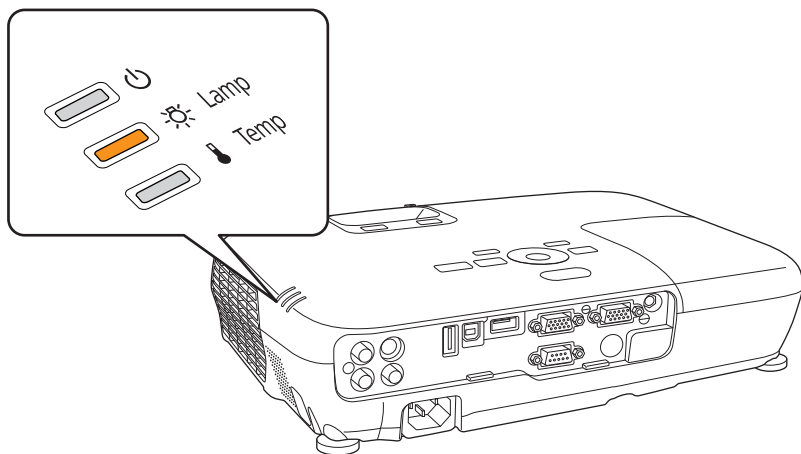
În această secțiune se explică modul de înlocuire a lămpii și a filtrului de aer.

Înlocuirea lămpii

Perioada de înlocuire a lămpii

Lampa trebuie înlocuită când:

- Se va afișa următorul mesaj.
"Trebuie să înlocuiți lampa. Pentru cumpărare, vă rugăm să contactați distribuitorul proiectorului Epson sau să vizitați www.epson.com."
Mesajul se afișează timp de 30 de secunde.
- Indicatorul lămpii are culoarea oranj și luminează intermitent.



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

Atenție

- Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după trecerea unei anumite perioade de timp, pentru a păstra strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate.

Pentru EB-W16

Când se utilizează **Consum energie** continuu la **Normal**: Circa 3.900 ore

Când utilizați **Consum energie** în mod continuu la opțiunea **ECO**: Circa 4.900 ore

☛ **Setări - Consum energie** [p.79](#)

Pentru EH-TW550/EH-TW510

Când se utilizează **Consum energie** continuu la **Mare**: Circa 3.900 ore

Când se utilizează **Consum energie** continuu la **Mic**: Circa 4.900 ore

☛ **Setări - Consum energie** [p.79](#)

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

Cum se înlocuiește lampa

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

Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe tavan, trebuie să presupuneți întotdeauna că lampa este crăpată și trebuie să stați în lateral față de capacul lămpii, nu sub acesta. Scoateți ușor capacul lămpii. Fiți precaut când scoateți capacul lămpii, deoarece pot cădea cioburi de sticlă și acestea pot provoca un accident. Dacă vă pătrund cioburi de sticlă în ochi sau gură, contactați imediat medicul local.
- Nu dezasamblați și nu modificați niciodată lampa. Dacă instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată, aceasta poate constitui pericol de incendiu, de electrocutare sau de accident.

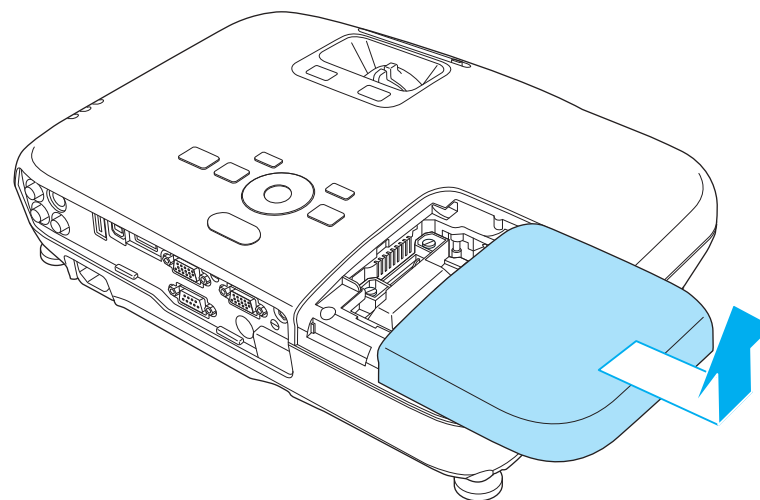
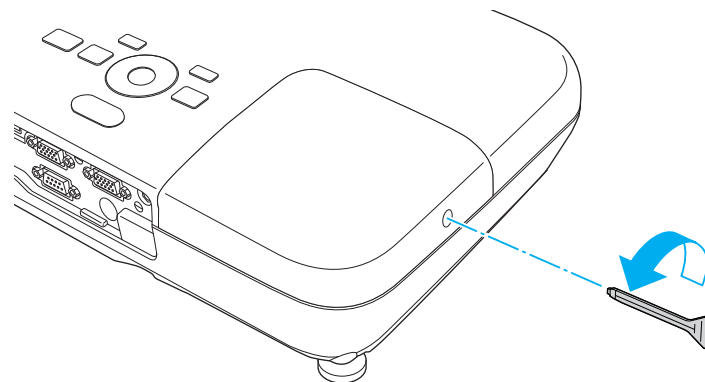
Atenție

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

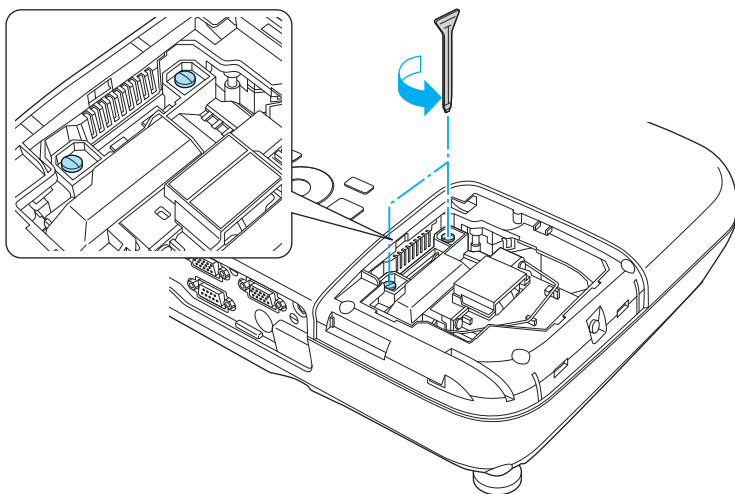
1 După ce ați oprit proiectorul și alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

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

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



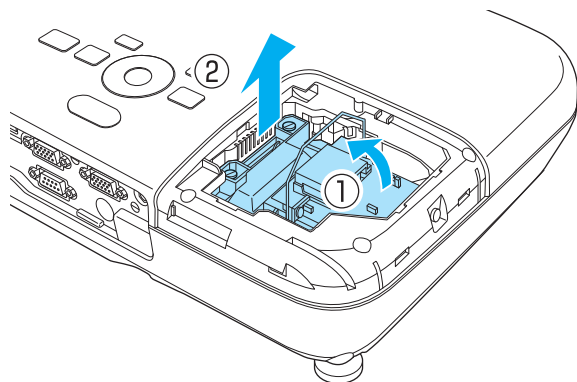
3 Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



4 Scoateți lampa veche trăgând de mâner.

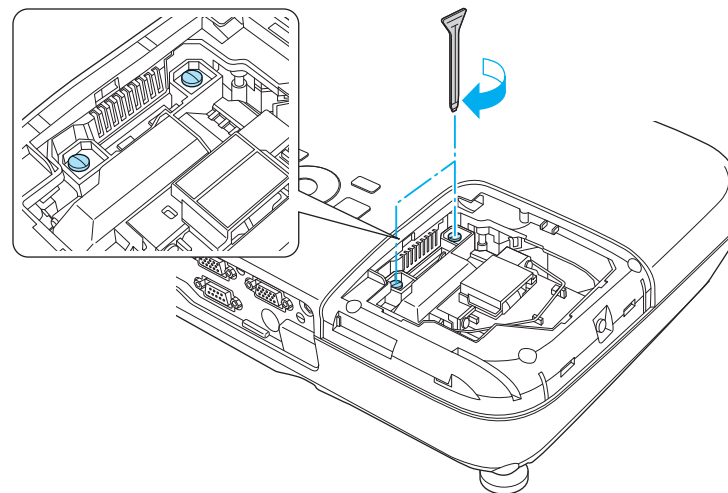
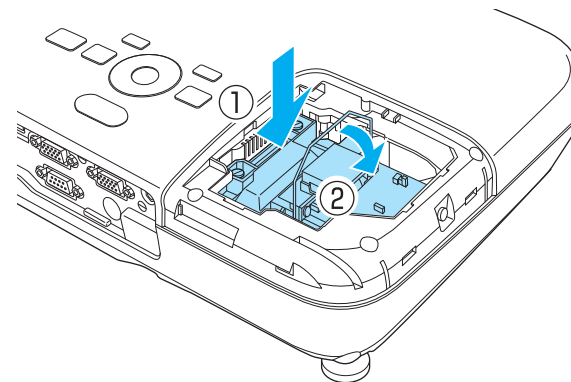
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

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

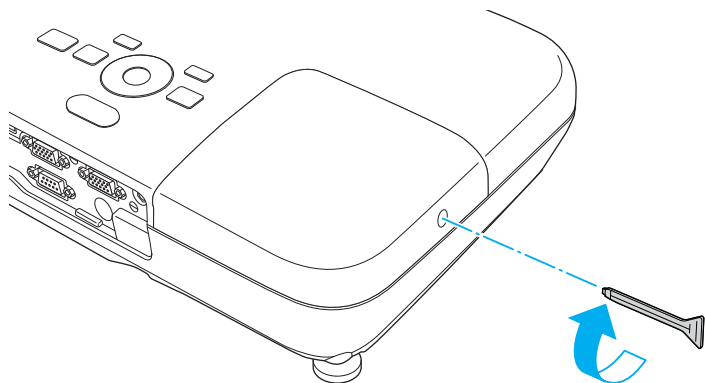


5 Montați noua lampă.

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



6 Așezați capacul de la compartimentul lămpii.



Atenție

- Verificați dacă ați montat bine lampa. În cazul în care se scoate capacul lămpii, lampa se oprește automat ca o măsură de siguranță. Dacă lampa sau capacul lămpii nu se montează corect, lampa nu se aprinde.
- Acest produs include o componentă a lămpii care conține mercur (Hg). Vă rugăm să verificați care sunt regulile de aruncare sau reciclare. Nu o aruncați la gunoi alături de deșeurile menajere.

Resetarea duratei lămpii

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

☛ "Meniul Reset" [p.83](#)



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

Înlocuirea filtrului de aer

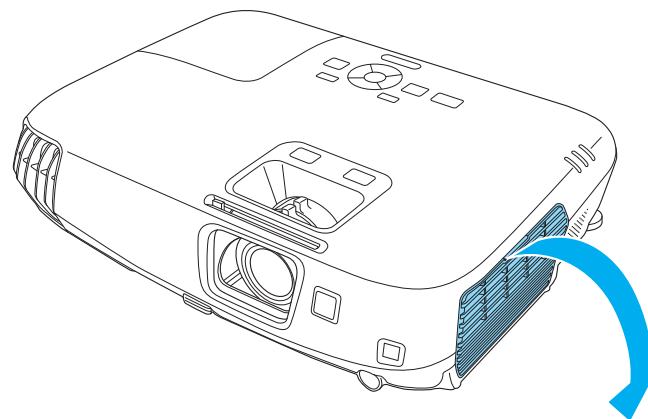
Perioada de înlocuire a filtrului de aer

Dacă mesajul este afișat frecvent, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat, înlocuiți filtrul de aer.

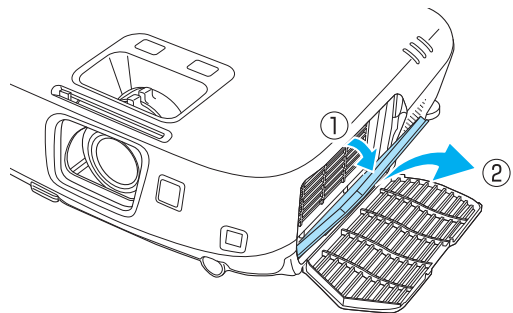
Cum se înlocuiește filtrul de aer

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

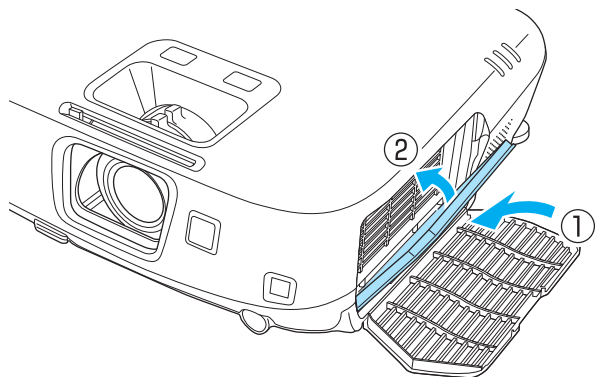
- 1 După ce ați oprit proiectorul și alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.
- 2 Deschideți capacul filtrului de aer.
Puneți degetul în canalul din partea de sus a filtrului de aer și trageți spre dvs.



- 3 Scoateți filtrul de aer.
Prindeți urechea urechea din centrul filtrului de aer și trageți spre dvs.



- 4** Instalați filtrul de aer nou.
Apăsați până când auziți declicul de fixare.



- 5** Închideți capacul filtrului de aer.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.
Materialului secțiunii de cadru: Rășină ABS
Materialului secțiunii filtrului: Spumă de poliuretan



Apendice

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este valabilă începând cu: august 2012. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate diferi în funcție de țara în care se face cumpărarea.

Accesorii opționale

Ochelari 3D activi ELPGS03

Ochelari 3D cu obturator activ (utilizând comunicare Bluetooth). Utilizați-i pe aceștia când vizualizați imagini 3D de la acest proiector.

Adaptor de încărcare USB ELPAC01

Utilizați când încărcați ochelarii 3D.

Unitate interactivă ELPIU01

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

Cameră pentru documente ELPDC06/ELPDC11/ELPDC20

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

Geantă de voiaj ELPKS16B

Utilizați această geantă pentru a transporta proiectorul.

50" ecran portabil ELPSC32

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

60" ecran portabil ELPSC27

80" ecran portabil ELPSC28

Ecran de 100" ELPSC29

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

70" ecran portabil ELPSC23

80" ecran portabil ELPSC24

90" ecran portabil ELPSC25

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

53" ecran portabil ELPSC30

64" ecran portabil ELPSC31

Ecrane magnetice portabile. (format imagine 4:3)

Ecran multi-aspect ELPSC26

Acesta este un ecran multi-aspect portabil.

Cablu pentru calculator ELPKC02

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

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

Cablu pentru calculator ELPKC09

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

Cablu pentru calculator ELPKC10

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

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

Cablu pentru video compus ELPKC19

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

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

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm)* ELPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm)* ELPFP14

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.

Suport suspendare pe tavan* ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

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

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

Consumabile

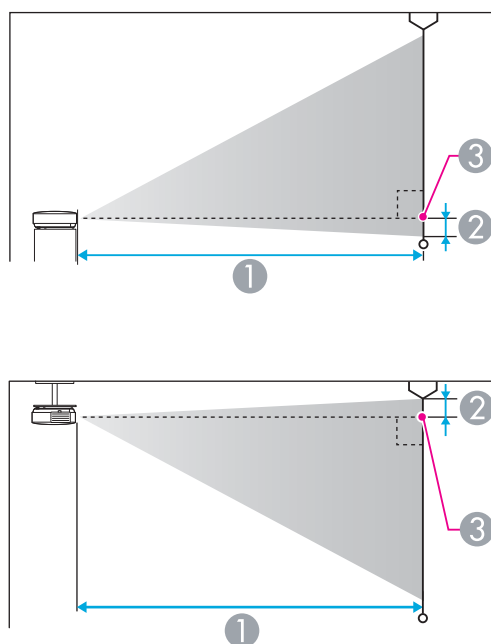
Lampă ELPLP67

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

Filtru de aer ELPAF42

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

Distanța de proiecție pentru EB-W16/EH-TW550/ EH-TW510



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

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	61x46	94 la 113	-4
40"	81x61	126 la 152	-5

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
50"	100x76	158 la 190	-7
60"	120x91	190 la 229	-8
70"	142x107	222 la 267	-10
80"	160x120	255 la 306	-11
100"	200x150	319 la 383	-14
150"	300x230	480 la 577	-20
200"	410x300	641 la 770	-27
280"	570x430	898 la 1079	-38

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
35"	78x44	99 la 120	-2
40"	89x50	114 la 137	-2
50"	110x62	143 la 172	-3
60"	130x75	172 la 208	-3
70"	155x87	202 la 243	-4
80"	180x100	231 la 278	-4
100"	220x120	289 la 348	-5
150"	330x190	435 la 523	-8
200"	440x250	582 la 699	-11
310"	690x390	903 la 1084	-17

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
35"	76x47	97 la 117	-4
40"	86x54	111 la 134	-5
50"	110x67	139 la 168	-6
60"	130x81	168 la 202	-7
80"	170x110	225 la 270	-10
100"	220x130	281 la 338	-12
150"	320x200	424 la 509	-18
200"	430x270	566 la 680	-24
320"	690x430	907 la 1089	-39

Rezoluții Acceptate

Semnale de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1.600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

*1 Compatibile numai când setarea **Lat** se selectează pentru **Rezoluție** din meniul Configurare.

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

Video pe componente

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

Video compozit

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

Semnal de intrare de la portul HDMI

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1.600x900
WSXGA+	60	1680x1050

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

Semnal intrare 3D

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Ambalare cadre	Juxtapuse	Sus și jos
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	✓	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	✓	-	✓

Specificații Generale ale Proiectorului

Denumirea produsului		EB-W16/EH-TW550/EH-TW510
Dimensiuni		325 (W) x 79 (H) x 243 (D) mm
Dimensiune panou LCD		0,59"
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă
Rezoluție		1.024.000 pixeli WXGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3
Reglare focalizare		Manual
Reglare zoom		Manual (1-1,2)
Lampă		Lampă UHE, 200 W Nr. model: ELPLP67
Ieșire audio max.		2 W
Boxă		1
Sursă de alimentare		100-240V CA±10 % 50/60Hz 2,9-1,3A
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	Funcționare: 289 W Consum de energie în standby (Comunicare act.): 3,2 W Consum de energie în standby (Comunicare dez.): 0,36 W
	circa 220 până la 240 V	Funcționare: 277 W Consum de energie în standby (Comunicare act.): 3,3 W Consum de energie în standby (Comunicare dez.): 0,4 W
Altitudinea de funcționare		Altitudine de la 0 la 2.286 m
Temperatura de funcționare		5 la +35°C (fără condensare)
Temperatura de depozitare		-10 la +60°C (fără condensare)
Greutate		Aprox. 2,7 kg

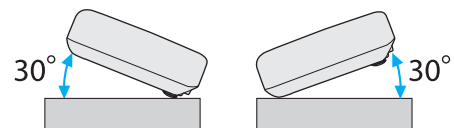
Conectori	Port Computer1 sau Computer	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Port Ieșire Monitor Out/Computer2 *1	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)

Portul Video	1	RCA pin jack
Port S-Video	1	Mini DIN 4 pini
Port Audio-L/R	1	Mufă RCA cu pini x 2 (S, D)
Portul Audio Out *1	1	Mufă mini stereo (Φ 3,5)
Portul HDMI	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)
Port USB(TypeA) *2	1	Conector USB (Tip A)
Port USB(TypeB)	1	Conector USB (Tip B)
Port RS-232C *1	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)

*1 Numai EB-W16.

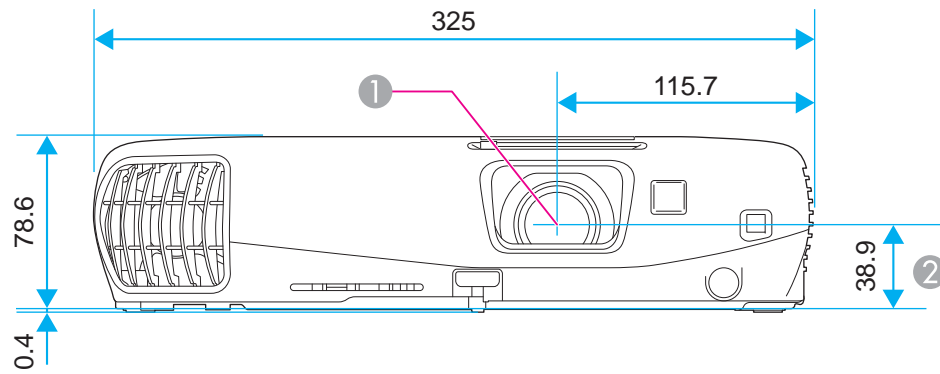
*2 Compatibil USB 2.0. Totuși, porturile USB nu sunt garantate să funcționeze pentru toate dispozitivele cu suport USB.

Unghi de înclinare

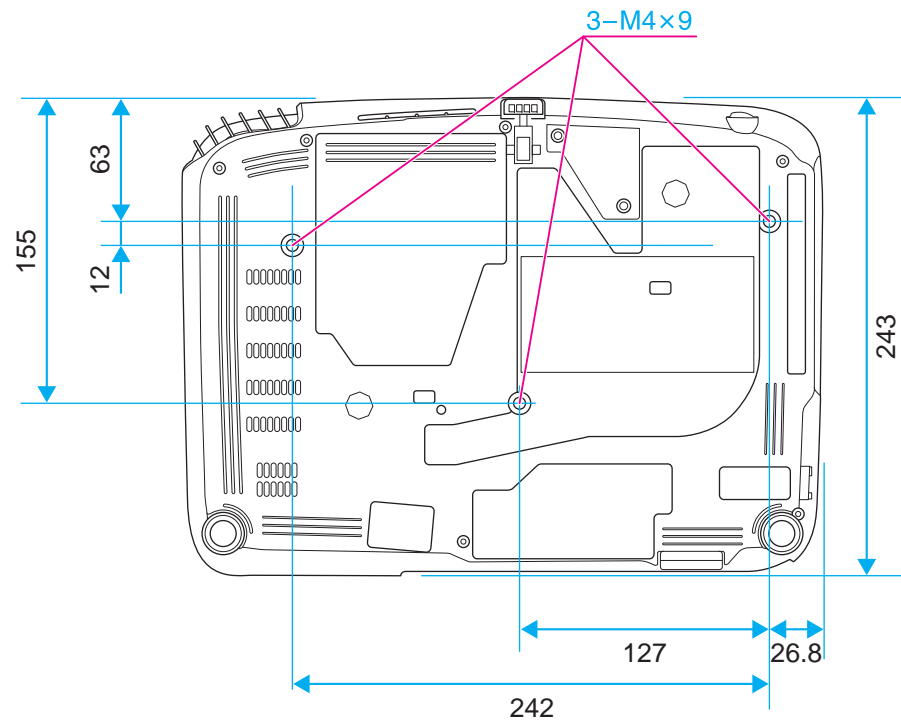


Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 30 °, acesta se poate deteriora și se pot produce accidente.

Unități: mm



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



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

Contrast	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Ajustarea acestei proprietăți a unei imagini se numește ajustarea contrastului.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV și cele generale de calculator au un format de imagine de 4:3.
HDCP	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece porturile HDMI și DisplayPort de pe proiector acceptă tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate de tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de codificare HDCP.
HDTV	O prescurtare pentru High-Definition Television care se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> • Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = Progresiv, i = Întreșere) • Ecran cu un format imagine de 16:9
Întreșere	Transmite informații necesare pentru a crea un ecran trimițând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispuse la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
Progresiv	Proiectează informații pentru a crea un ecran o dată, afișând imaginea pentru un cadru. Chiar dacă numărul de linii de scanare este același, nivelul de tremur al imaginilor scade, deoarece volumul de informații s-a dublat în comparație cu un sistem de întreșere.
Rată refresh	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul de reîmprospătări pe secundă este numit frecvență de reîmprospătare și este exprimat în Hertz (Hz).
SDTV	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile pentru televiziunea de înaltă definiție HDTV .
Sincro.	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
sRGB	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată dispune de un mod sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa de semnal conectată la modul sRGB.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
Urmărire	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.

VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
Video compozit	O metodă care combină semnalul video într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
Video pe componente	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o luminanță în minus de albastru (Cb sau Pb) și o luminanță în minus de roșu (Cr sau Pr).
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.

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

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

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

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.

Referitor la notații

Sistem de operare Microsoft® Windows® 2000

Sistem de operare Microsoft® Windows® XP

Sistem de operare Microsoft® Windows Vista®

Sistem de operare Microsoft® Windows® 7

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

Mac OS X 10.3.x

Mac OS X 10.4.x

Mac OS X 10.5.x

Mac OS X 10.6.x

Mac OS X 10.7.x

În acest ghid, sistemele de operare de mai sus sunt denumite „Mac OS X 10.3.9”, „Mac OS X 10.4.x”, „Mac OS X 10.5.x”, „Mac OS X 10.6.x” și „Mac OS X 10.7.x”. În plus, termenul comun „Mac OS X” este utilizat pentru a face referiri la toate aceste sisteme de operare.

Mărci comerciale și drepturi de autor

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

Mac și Mac OS sunt mărci comerciale ale Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows Vista, PowerPoint și sigla Windows sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Microsoft Corporation în Statele Unite și/sau în alte țări.

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

Logo-ul Full HD 3D Glasses™ și Full HD 3D Glasses™ sunt mărci comerciale ale Full HD 3D Glasses Initiative.

Bluetooth® și logo-ul Bluetooth sunt mărci comerciale ale Bluetooth SIG, Inc.

Bluetopia® este furnizată pentru utilizare de Stonestreet One, LLC® sub un contract de licență software. Stonestreet One, LLC® este și va rămâne unicul deținător al tuturor drepturilor, titlurilor și intereselor în Bluetopia® și utilizarea de către dvs. este supusă acestui drept de proprietate și contractului de licență. Stonestreet One, LLC® își rezervă toate drepturile legate de Bluetopia® care nu sunt acordate explicit în contractul de licență și nu sunt acordate alte drepturi sau licențe, fie direct sau implicit, prin impediment legal sau altfel sau sub niciun brevet, drept de autor, mijloace de mascare, secrete comerciale sau alte drepturi de proprietate intelectuală ale Stonestreet One, LLC®.

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

De asemenea, alte nume de produse utilizate în acest document sunt folosite numai pentru exemplificare și pot fi mărci comerciale ale proprietarilor lor. Epson nu revendică niciun drept asupra acestor mărci.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2012. All rights reserved.

A

A/V Mut	61
Accesorii opționale	110
Ajustarea culorilor	77
Aspect	47, 78

B

Blocare funcționare	69, 79
Blocare totală	69
Buton utilizator	80
Buton Volume	14

C

Cameră pentru documente	110
Capacul lămpii	11
Căutare sursă	31
Cinema	45
Cinema 3D	45
Claritate	77
Comenzi ESC/VP21	71
Config. automată	77, 78
Consum energie	80
Consumabile	111
Continuu	60
Contrast	76
Corecție Trapez	79
Crucea	63
Cum se înlocuiește filtrul de aer	107
Cum se înlocuiește lampa	104
Curățarea	102
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilație	102

Curățarea suprafeței proiectorului	102
Cursor	62

D

Denumirea și funcțiile componentelor	10
Diafragmă automată	46, 77
Dimensiune ecran	112
Dinamic	45
Dinamic 3D	45
Distanță	112
Durată lampă	82

E

Ecran	81
Ecran de retroproiecție	21
Ecran pornire	81
Ecrane	114
Ecrane acceptate	114
Expunere diapozitive	56, 59
E-Zoom	63

F

Față	21, 81
Formă pointer	80
Foto	45
Freeze	61
Funcția Ajutor	85
Funcția de mouse fără fir	64
Funcționare	81
Fundal Ecran	81

G

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

I

Indicatoare	87, 88
Indicator alimentare	87
Indicator lampă	87
Indicator temperatură	87
Indicatorul mouse-ului	64
Inel de focalizare	11
Inel de zoom	11
Info Sincro	82, 83
Interval video HDMI	78
Intrare audio	81

Î

Înlocuirea bateriilor	18
-----------------------------	----

J

Joc	45
-----------	----

L

Limbă	82
Living Room	45
Logo utilizator	65

M

Maneta de reglare a piciorului	10
Meniul Extins	81
Meniul Imagine	76
Meniul Informații	82

Meniul Reset	83
Meniul Semnal	77
Meniul Setări	79
meniului Configurare	74
Mesaj Protejat Prin Parolă	67
Mesaje	81
Mod altitudine mare	81
Mod culoare	44, 76
Mod inactivare	81
Mod standby	82
Mufă alimentare	12

O

Ordine de afișare	60
-------------------------	----

P

Panou de control	14
Panou negru	45
Perioada de înlocuire a filtrului de aer ...	107
Perioada de înlocuire a lămpii	104
Picioare din spate	13
Picior frontal reglabil	11
Plafon	21, 81
Pornire directă	81, 82
Port Calculator	12
Port HDMI	12
Port USB(TypeA)	12
Port USB(TypeB)	12
Port video	12
Poziție	78
Prezentare	45, 55
Progresiv	78
Proiecție	81

Protecție la pornire	67
Protej.logo utilizator	67
Protejat de parolă	67
Puncte de fixare a suportului pe tavan	13

R

Rată refresh	82
Receptor dist.	11, 12
Reducere zgomot	78
Reset toate	83
Resetarea duratei de funcționare a lămpii	83, 107
Rezoluție	82
Rezolvarea problemelor	87
Rotirea imaginilor	58

S

Saturare culoare	76
Selectare unitate	57
Semnal intrare	78, 82
Semnal video	78, 82
Setări de afișare	60
Sincro.	78
Source Search	14
Spate	81
spate	21
Specificații	116
Sporturi	45
sRGB	45
Strălucire	76
Supraîncălzirea	88
Sursă	82

Ș

Șablon	80
--------------	----

T

Tablă albă	45
Teatru	45
Teatru 3D	45
Telecomandă	15
Temp. Abs. Temp. Culoare	77
Temperatura de depozitare	116
Temperatura de funcționare	116
Tentă	76
Timp acop. lentilă	81
Timp modificare ecran	61
Trapez automat H/V	79

U

Urmărire	77
----------------	----

V

Volum	80
-------------	----