



Guia de l'usuari

Multimedia Projector



EB-W16SK

Notacions Utilitzades en Aquesta Guia





- Indicacions de seguretat

La documentació i el projector utilitzen símbols gràfics per a mostrar la forma d'utilitzar amb seguretat el projector.

Apreneu el significat i feu cas d'aquests símbols de precaució amb la finalitat d'evitar ferides personals o danys materials.

 Advertència	Aquest símbol indica informació que, si s'ignorés, podria ocasionar ferides personals o perill de mort degut a la manipulació incorrecta.
 Precaució	Aquest símbol indica informació que, si s'ignorés, podria ocasionar ferides personals o danys materials deguts a la manipulació incorrecta.

- Indicacions d'informació general

Atenció	Indica procediments que poden causar danys o lesions si no es va amb prou compte.
	Indica informació addicional i aspectes que poden ser útils sobre un tema.
	Indica una pàgina que conté informació detallada sobre un tema.
	Indica que el glossari terminològic inclou una explicació de la paraula o les paraules subratllades que apareixen davant d'aquest símbol. Consulteu la secció "Glossari" a "Apèndix".  "Glossari" pàg.105
[Nom]	Indica el nom dels botons del comandament a distància o del tauler de control. Exemple: botó [Esc]
Nom de menú	Indica elements del menú Configuració. Exemple: Seleccioneu Lluentor des de Imatge . Imatge - Lluentor

Notacions Utilitzades en Aquesta Guia 2

Introducció

Característiques del Projector 7

Com apilar dos projectors	7
Superposar dues imatges fàcilment	7
Projectar imatges realistes en 3D	7
Funcions útils per projectar imatges	7
Augmentar el contingut de la projecció en pantalla panoràmica (WXGA)	7
Aprofitar al màxim el comandament a distància	7
Funcions de seguretat millorades	8

Noms de Components i Funcions 9

Configuració del dispositiu	9
Part frontal i Superior	9
Lateral	10
Posterior	11
Base	12
Panell de control	13
Comand. a distància	15
Substituir les bateries del comandament a distància	17
Radi operatiu del comandament a distància	18

Preparació del projector

Instal·lació del projector 20

Mètodes d'instal·lació	20
------------------------------	----

Equip de connexió 21

Connexió del mestre i del receptor	21
Connexió d'un ordinador	22
Connexió amb cables d'ordinador	22
Connexió amb cables HDMI	24
Connexió de fonts d'imatge	25

Connexió amb cables HDMI	25
Connexió amb cables de vídeo	26
Connexió amb cables de S-Video	27
Connexió amb cables de vídeo de components	28
Connectar un equip extern	29

Ús bàsic

Projectar imatges 32

De la instal·lació a la projecció	32
Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)	34
Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància	35

Ajust de les imatges projectades 36

Superposar dues imatges	36
Ajustar la mida de la imatge	36
Ajustar la posició de la imatge	36
Ajustar la inclinació horitzontal	36
Corregir l'enfocament	37
Ajustar el volum	37
Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)	38
Configurar Iris automàtic	38
Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada	39
Mètodes de canvi	39
Canvi del mode d'aspecte	40

Funcions Útils

Funcions de projecció 43

Projectar imatges en 3D	43
Preparatiu per veure imatges en 3D	43
Senyals 3D compatibles	43
Mètodes per veure imatges en 3D	43
Àrea de visualització d'imatges en 3D	44
Advertències relacionades amb la visualització d'imatges en 3D	44

Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)	46
Congelació de la imatge (Congelar)	47
Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)	48

Funcions de Seguretat 49

Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)	49
Tipus de Contrasenya protegida	49
Configurar Contrasenya protegida	49
Introduir la Contrasenya	51
Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)	51
Bloqueig Antirobatori	53
Instal·lar el bloqueig de cable	53

Supervisió i control 54

Ordres ESC/VP21	54
Abans de començar	54
Llista d'ordres	54
Protocol de comunicacions	55

Menú Configuració

Utilitzar el menú Configuració 57

Llista de Funcions 58

Taula del menú Configuració	58
menú Imatge	59
menú Senyal	60
menú Ajustos	61
menú Ampliada	62
menú Informació (Només Pantalla)	64
menú Reinicialitzar	65

Detecció d'Errors

Utilitzar l'Ajuda 67

Solució dels Problemes 69

Lectura dels Indicadors	69
Si els indicadors no són d'ajuda	73
Problemes relacionats amb les imatges	74
No es veu cap imatge	74
Les imatges en moviment no es visualitzen	74
La projecció s'atura automàticament	75
Apareix el missatge No Suportat	75
Apareix el missatge Sense senyal	75
No es poden veure imatges en 3D	76
Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades	77
Les imatges presenten interferències o distorsions	77
La imatge està tallada (gran) o és petita, o l'aspecte no és l'adequat, o se li ha donat la volta a la imatge	78
Els colors de la imatge no són correctes	78
Les imatges són fosques	79
Problemes en començar la projecció	79
El projector no s'engega	79
Un dels projectors no està encès o els projectors no s'han connectat entre ells	80
Altres problemes	80
No se sent cap so o el so és fluix	80
El comandament a distància no funciona	81
Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús	81

Manteniment

Netejar 83

Netejar la Superfície del Projector	83
Netejar l'Objectiu	83
Netejar el polaritzador	83
Netejar les ulleres 3D	83
Netejar el filtre d'aire	84

Substituir els Consumibles 85

Substituir la làmpada	85
Període de substitució de la làmpada	85
Com substituir la làmpada	85
Reinicialitzar les hores de la làmpada	89

Substituir el filtre d'aire	89
Període de substitució del filtre d'aire	89
Com substituir el filtre d'aire	89

Apèndix

Cancel·lar el mode Apilat i seguidament utilitzar un projector . 92

Engagar un projector en una configuració de dos projectors apilats	92
Engagar només el mestre	92
Com encendre només el receptor	92
Cancel·lar la configuració de dos projectors apilats i utilitzar un projector	92

Accessoris Opcionals i Productes Consumibles 95

Accessoris Opcionals	95
Consumibles	96

Mida de Pantalla i Distància de Projectió 97

Distància de projectió	97
----------------------------------	----

Pantalles de Monitor 99

Resolucions compatibles	99
Senyals d'ordinador (RGB analògica)	99
Vídeo de components	99
Vídeo compost	99
Senyal d'entrada del port HDMI	99
Senyal d'entrada 3D	100

Especificacions 101

Especificacions Generals del Projector	101
--	-----

Aspecte 104

Glossari 105

Notes Generals 107

Sobre les notacions	107
Marques comercials i drets d'autor	108

Índex 109



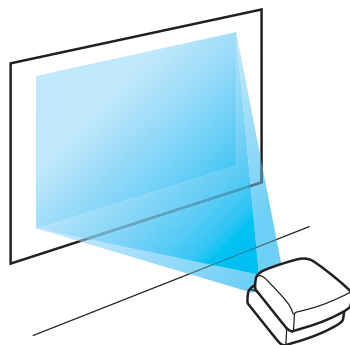
Introducció

Aquest capítol explica les característiques del projector i els noms dels components.

Com apilar dos projectors

Podeu apilar dos projectors un sobre l'altre per projectar una sola imatge. Amb aquesta projecció apilada s'aconsegueix una imatge més clara i brillant.

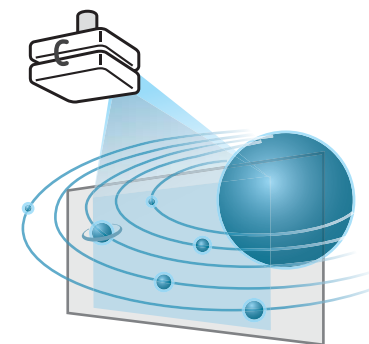
Tots dos projectors s'enllacen, pel que els podeu fer servir com si fos un de sol.



Projectar imatges realistes en 3D

Projecteu imatges impactants en 3D des de dispositius multimèdia com ara discs Blu-ray 3D o jocs 3D. Per veure imatges en 3D, calen unes ulleres 3D subministrades o opcionals (ELPGS02A/ELPGS02B) i una pantalla d'argent, que podeu comprar en establiments especialitzats.

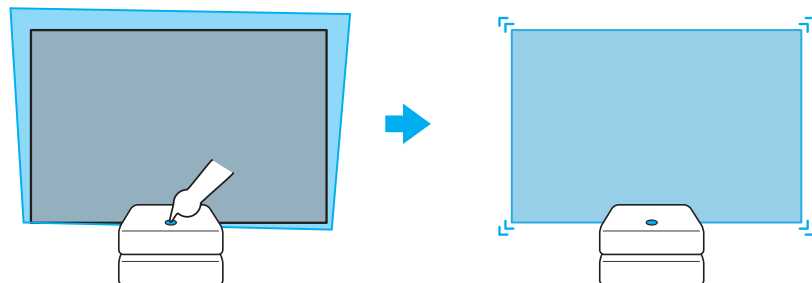
☞ "Projectar imatges en 3D" [pàg.43](#)



Superposar dues imatges fàcilment

Aquest dispositiu inclou una funció que permet superposar fàcilment dues imatges. Per superposar imatges per primera vegada després de la instal·lació, consulteu el manual següent.

☞ [Guia d'inici](#)

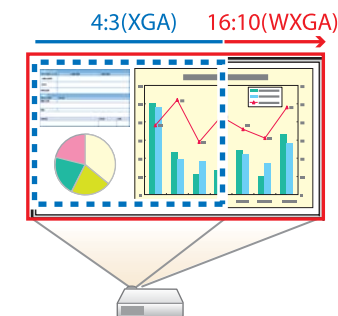


Funcions útils per projectar imatges

Augmentar el contingut de la projecció en pantalla panoràmica (WXGA)

Amb un ordinador que tingui una pantalla LCD amb ample 16:10 WXGA, la imatge es pot projectar amb el mateix aspecte. Podeu fer servir pissarres blanques i altres pantalles de format apaïsat.

☞ "Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada" [pàg.39](#)



Aprofitar al màxim el comandament a distància

Podeu fer servir el comandament a distància per realitzar operacions com ampliar par de la imatge.

☞ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" [pàg.48](#)

☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" [pàg.46](#)

Funcions de seguretat millorades

- **Contrasenya protecc. per a restringir i gestionar els usuaris**

Ajustant una contrasenya, podeu restringir qui fa servir el projector.

☛ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.49](#)

- **Bloq. Panell control per restringir l'ús dels botons del tauler de control**

Podeu fer-lo servir per evitar que canviïn els ajustos del projector sense permís en un esdeveniment, a l'escola, etc.

☛ "Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)" [pàg.51](#)

- **Equipat amb diferents dispositius antirobatori**

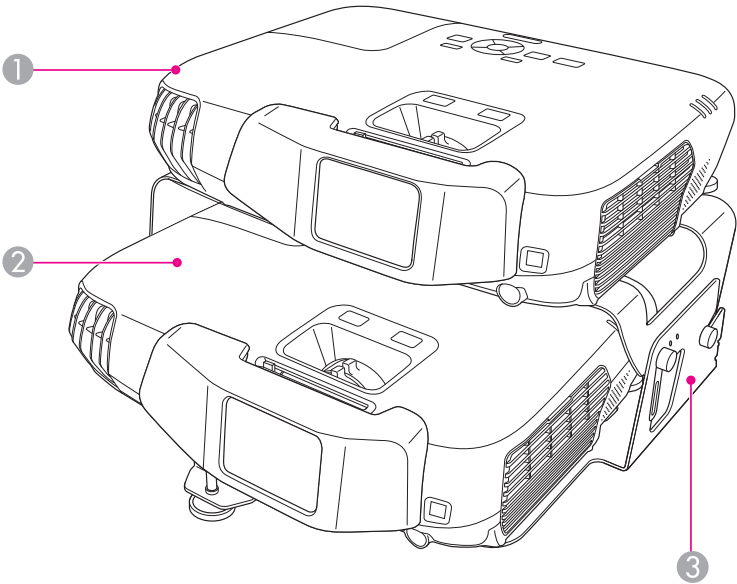
El projector està equipat amb diversos tipus de dispositius de seguretat antirobatori.

- Ranura de seguretat
- Punt d'instal·lació del cable de seguretat

☛ "Bloqueig Antirobatori" [pàg.53](#)

Configuració del dispositiu

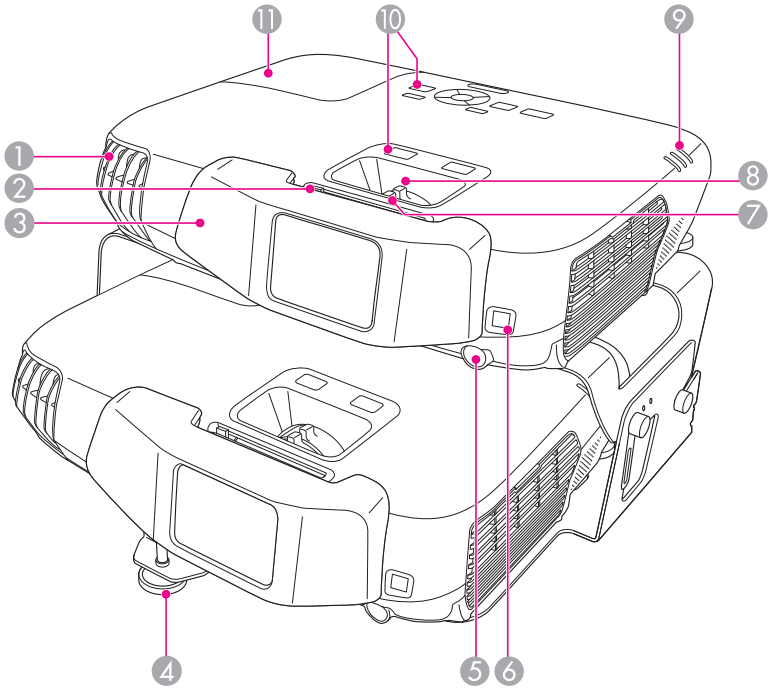
Aquest dispositiu inclou dos projectors.




Nom		Funció
1	Mestre	Controla el receptor i combina dos projectors. Podeu controlar el funcionament del projector des del tauler de control o des del comandament a distància del mestre. A la base del mestre s'adhereix una etiqueta amb el número "1".
2	Receptor	Quan utilitzeu el mestre, el receptor executa les mateixes operacions. A la base del receptor s'adhereix una etiqueta amb el número "2".
3	Suport per apilar equips	Aquest suport permet apilar el mestre i el receptor.

Part frontal i Superior

L'exemple següent fa servir el mestre. El receptor executa les mateixes operacions.

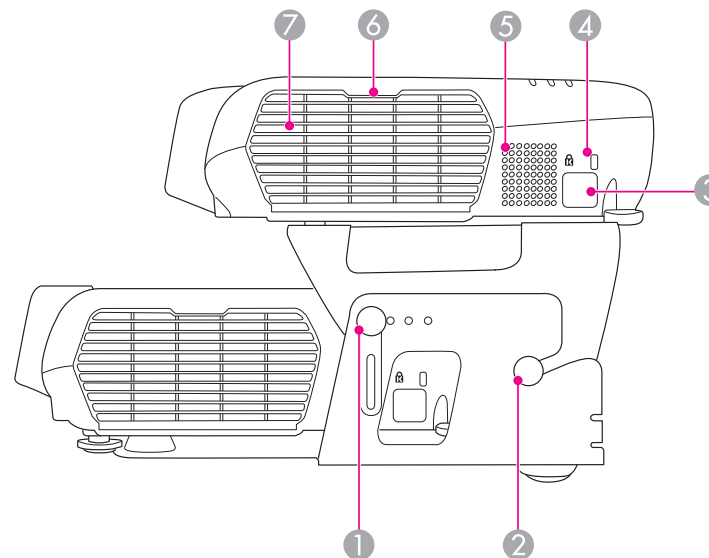


Nom		Funció
1	Sortida d'aire	Sortida d'aire per refredar l'interior del projector. <div> Precaució Durant la projecció, no acosteu la cara ni les mans a la sortida d'aire, ni deixeu a prop objectes que es puguin deformar o espatllar a causa de l'escalfor. L'aire calent de la sortida d'aire podria provocar cremades, deformacions o accidents.</div>

Nom	Funció
2 Control de la diapositiva de silenci A/V	Feu lliscar el control per a obrir i tancar la diapositiva de silenci A/V. Si tanqueu el control lliscant de silenci A/V durant la projecció, amagareu la imatge i el so. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.46
3 Polaritzador	Es fa servir per veure imatges en 3D. Per obtenir més informació sobre com connectar el polaritzador, consulteu el manual següent. ☛ Guia d'inici
4 Peu frontal ajustable	Quan s'instal·li a una superfície com un escriptori, esteneu el peu per ajustar-lo a la posició de la imatge. ☛ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.36
5 Receptor remot	Rep els senyals del comandament a distància.
6 Sensor	Aquest sensor permet col·locar dues imatges una sobre l'altra.
7 Anella d'enfocament	Ajusta l'enfocament de la imatge. ☛ "Corregir l'enfocament" pàg.37
8 Anella del zoom	Ajusta la mida de la imatge. ☛ "Ajustar la mida de la imatge" pàg.36
9 Indicadors	Indica l'estat del projector. ☛ "Lectura dels Indicadors" pàg.69
10 Tauler de control	Opera el projector. ☛ "Panell de control" pàg.13
11 Coberta de la làmpada	Obriu quan hagueu de substituir la làmpada del projector. ☛ "Substituir la làmpada" pàg.85

Lateral

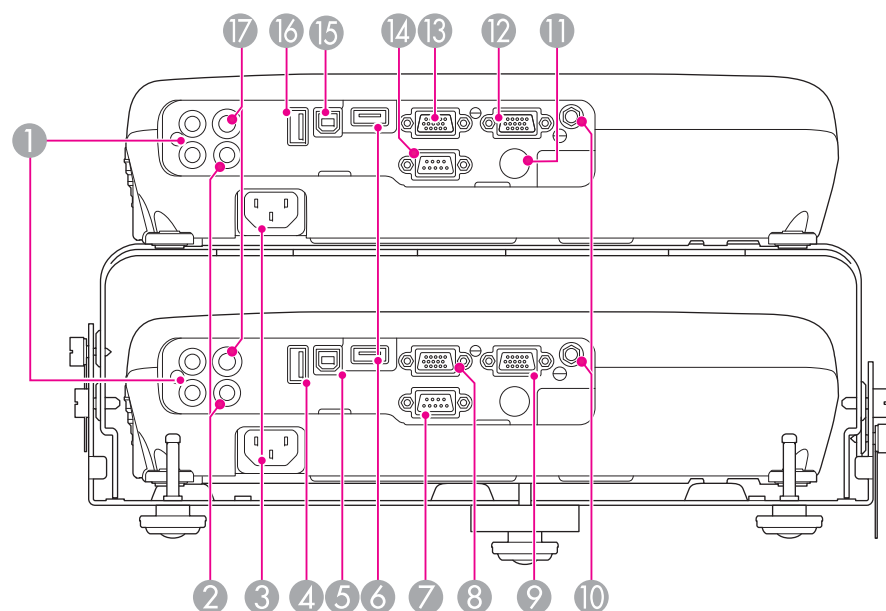
L'exemple següent fa servir el mestre. El receptor executa les mateixes operacions.



Nom	Funció
1 Ajust de l'angle d'apilament	Ajusta l'angle de projecció del mestre segons la distància de projecció. ☛ Guia d'inici
2 Connector del suport per apilar equips	Sosté el suport i els cargols el fixen a la posició adequada. ☛ Guia d'inici
3 Punt d'instal·lació del cable de seguretat	Passeu un cable de bloqueig disponible al mercat per aquest punt i bloquegeu-lo a la seva posició. ☛ "Instal·lar el bloqueig de cable" pàg.53
4 Ranura de seguretat	La ranura de seguretat és compatible amb el sistema Microsaver Security System fabricat per Kensington. ☛ "Bloqueig Antirobatori" pàg.53

Nom	Funció
5 Altaveu	Hi surt l'àudio.
6 Secció de la tapa del filtre d'aire	Obriu la tapa del filtre d'aire amb el dit. ☞ "Substituir el filtre d'aire" pàg.89
7 Entrada d'aire (filtre d'aire)	Aspira aire per a refrigerar l'interior del projector. ☞ "Netejar el filtre d'aire" pàg.84

Posterior

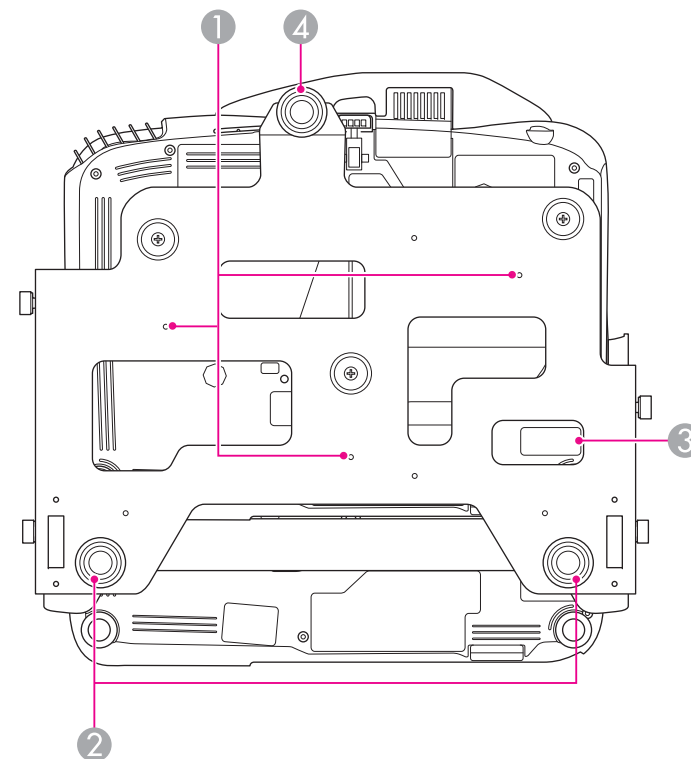


Nom	Funció
1 Port Audio-L/R	Introdueix àudio des d'un equip connectat al port Computer, el port S-Video o el port Video.

Nom	Funció
2 Port de Video	Envia els senyals de vídeo compost de les fonts de vídeo. Amb un bifurcador podeu introduir senyals al port de Video del mestre i del receptor.
3 Presa de corrent	Connecta el cable d'alimentació al projector. ☞ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
4 Port USB(TypeA)	No es pot fer servir al receptor.
5 Port USB(TypeB)	Connecteu un cable USB al port USB(TypeA) del mestre (16). S'utilitza per controlar les operacions del receptor des del mestre.
6 Port HDMI	Introdueix els senyals de vídeo provinents d'equips de vídeo i ordinadors compatibles amb HDMI. Amb un bifurcador podeu introduir senyals al port d'HDMI del mestre i del receptor. Aquest projector és compatible amb <u>HDCP</u> ».
7 Port RS-232C	No es pot fer servir al receptor.
8 Port d'Computer1	Envia senyals d'imatge d'un ordinador y vídeo component des d'altres fonts de vídeo. <ul style="list-style-type: none"> • Si feu servir un bifurcador Connecteu un cable d'ordinador al bifurcador. • Si no feu servir un bifurcador Connecteu un cable d'ordinador al port Monitor Out/Computer2 del mestre (12).
9 Port Monitor Out/Computer2	Emet senyals RGB analògiques des del port Computer1 a un monitor extern. No podeu emetre senyals que es reben des d'altres ports o senyal de vídeo de components.
10 Port Audio Out	Envia àudio des de la imatge projectada actualment a un altaveu extern.
11 Receptor remot	Rep els senyals del comandament a distància.

Nom	Funció
12 Port Monitor Out/Computer2	Connecteu un cable d'ordinador al port Computer1 del receptor (8). (Només si no feu servir un bifurcador per projectar una imatge de l'ordinador).
13 Port d'Computer1	Envia senyals d'imatge d'un ordinador y vídeo component des d'altres fonts de vídeo.
14 Port RS-232C	Per a controlar el projector des d'un ordinador, connecteu-lo a l'ordinador amb un cable RS-232C. Aquest port té funcionalitat de control i normalment no s'ha de fer servir. ☛ "Ordres ESC/VP21" pàg.54
15 Port USB(TypeB)	No es pot fer servir al mestre.
16 Port USB(TypeA)	Connecteu un cable USB al port USB(TypeB) del receptor (5). S'utilitza per controlar les operacions del receptor des del mestre.
17 Port S-Video	Introdueix senyals de S-Video de les fonts de vídeo. Amb un bifurcador podeu introduir senyals al port de S-Video del mestre i del receptor.

Base

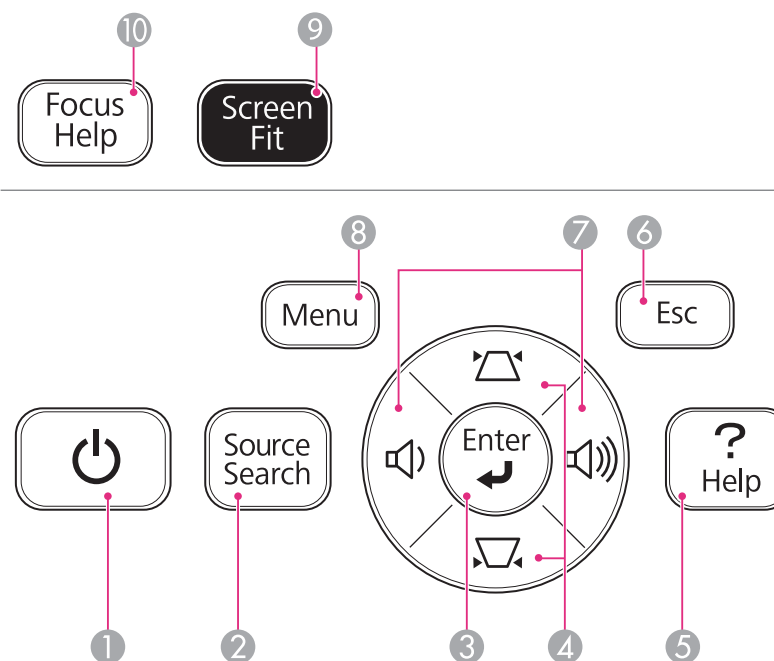


Nom	Funció
1 Punts de fixació del suport per a sostre (tres punts)	Fixeu-hi el Suport de sostre opcional si voleu penjar els projectors del sostre. ☛ "Instal·lació del projector" pàg.20 ☛ "Accessoris Opcionals" pàg.95

Nom	Funció
2 Peu posterior	<p>Quan estigui en una superfície com un escriptori, gireu-lo per alçar i abaixar per ajustar la inclinació horitzontal.</p> <p>☛ "Ajustar la inclinació horitzontal" pàg.36</p> <p>Per obtenir més informació sobre com col·locar els peus posteriors, consulteu el manual següent.</p> <p>☛ Guia d'inici</p>
3 Punt d'instal·lació del cable de seguretat	<p>Passeu un cable de bloqueig disponible al mercat per aquest punt i bloquegeu-lo a la seva posició.</p> <p>☛ "Instal·lar el bloqueig de cable" pàg.53</p>
4 Peu frontal ajustable	<p>Quan s'instal·li a una superfície com un escriptori, esteneu el peu per ajustar-lo a la posició de la imatge.</p> <p>☛ "Ajustar la posició de la imatge" pàg.36</p> <p>Per obtenir més informació sobre com col·locar el peu frontal, consulteu el manual següent.</p> <p>☛ Guia d'inici</p>

Panell de control

Podeu fer servir els projectors des del tauler de control del mestre. El tauler de control del receptor no es pot utilitzar en una configuració de dos projectors apilats.

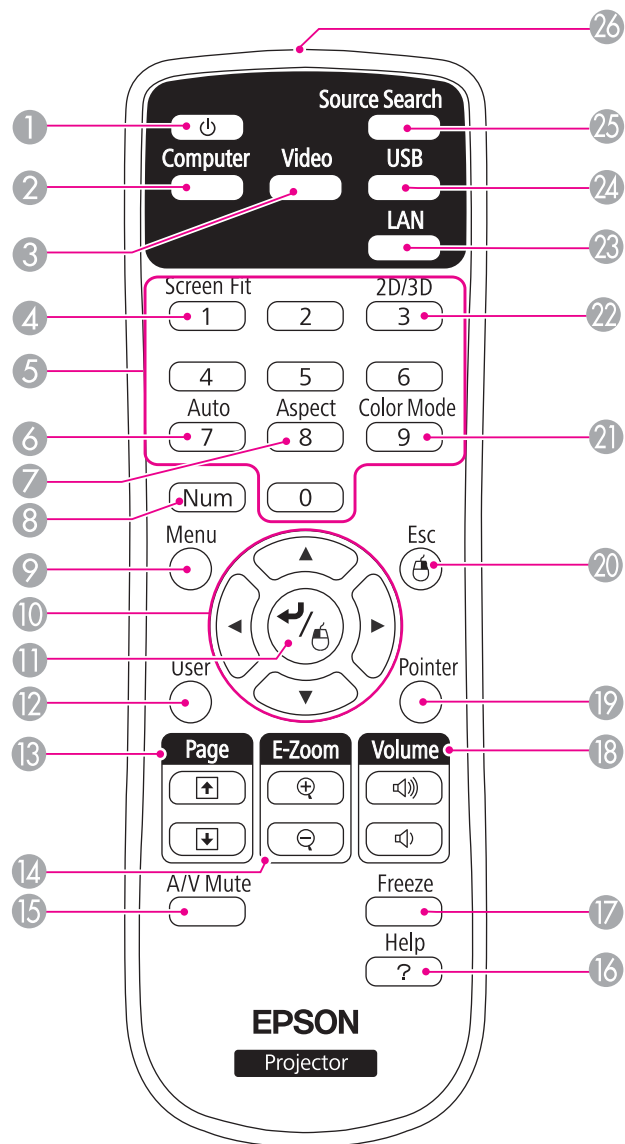


Nom	Funció
1 Botó [⏻]	<p>Engega i apaga el projector.</p> <p>☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32</p>
2 Botó [Source Search]	<p>Canvia a la següent font d'entrada que estigui enviant una imatge.</p> <p>☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.34</p>

Nom	Funció
3 Botó [Enter] [↵]	<ul style="list-style-type: none"> Quan apareix el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, accepta i introdueix la selecció actual i passa al següent nivell. Si es prem mentre es projecten els senyals RGB analògics des del port Computer, podeu optimitzar automàticament Tracking, Sync. i Posició.
4 Botons [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Si es premen quan es mostra un menú de Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. ☛ "Utilitzar el menú Configuració " pàg.57 ☛ "Utilitzar l'Ajuda" pàg.67
5 Botó [Help]	<p>Mostra i tanca la pantalla d'ajuda que indica com solucionar els problemes que sorgeixin.</p> <p>☛ "Utilitzar l'Ajuda" pàg.67</p>
6 Botó [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Atura la funció actual. Si es prem quan es mostra el menú Configuració, passa al nivell de menú anterior. ☛ "Utilitzar el menú Configuració " pàg.57
7 Botons [⏮][⏭]	<ul style="list-style-type: none"> Serveix per ajustar el volum de l'altaveu. [⏭] Augmenta el volum. [⏮] Disminueix el volum. ☛ "Ajustar el volum" pàg.37 Si es premen quan es mostra un menú de Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. ☛ "Utilitzar el menú Configuració " pàg.57 ☛ "Utilitzar l'Ajuda" pàg.67
8 Botó [Menu]	<p>Mostra i tanca el menú de Configuració.</p> <p>☛ "Utilitzar el menú Configuració " pàg.57</p>
9 Botó [Screen Fit]	<p>Ajusta la imatge de manera que les dues imatges se superposin correctament. Per superposar imatges per primera vegada després de la instal·lació, consulteu el manual següent.</p> <p>☛ Guia d'inici</p>

Nom	Funció
10 Botó [Focus Help]	No es pot utilitzar si es projecta amb una configuració de dos projectors apilats.

Comand. a distància



Nom		Funció
1	Botó [Power]	Engega i apaga el projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
2	Botó [Computer]	Passa a projectar les imatges del port de l'Computer.
3	Botó [Video]	Cada vegada que es prem el botó, la imatge canvia entre els ports de S-Video, Video i HDMI.
4	Botó [Screen Fit]	Ajusta la imatge de manera que les dues imatges se superposin correctament. Per superposar imatges per primera vegada després de la instal·lació, consulteu el manual següent. ☛ Guia d'inici
5	Botons numèrics	Introduir la contrasenya. ☛ "Configurar Contrasenya protegida" pàg.49
6	Botó [Auto]	Si es prem mentre es projecten els senyals RGB analògics des del port Computer, podeu optimitzar automàticament Tracking, Sync. i Posició.
7	Botó [Aspect]	Cada vegada que premeu el botó, canviarà el mode d'aspecte. ☛ "Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada" pàg.39
8	Botó [Num]	Manteniu premut aquest botó i premeu els botons numèrics per introduir contrasenyes i números. ☛ "Configurar Contrasenya protegida" pàg.49
9	Botó [Menu]	Mostra i tanca el menú de Configuració. ☛ "Utilitzar el menú Configuració" pàg.57
10	Botons [Left], [Right], [Up], [Down]	• Si es premen quan es mostra un Configuració o una pantalla d'Ajut, aquests botons seleccionen elements del menú i valors d'ajust. ☛ "Utilitzar el menú Configuració" pàg.57
11	Botó [Enter]	• Quan apareix el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, accepta i introdueix la selecció actual i passa al següent nivell. ☛ "Utilitzar el menú Configuració" pàg.57

Nom	Funció
12 Botó [User]	<p>Seleccioneu qualsevol element d'ús freqüent, dels quatre elements del menú de Configuració i assigneu-li aquest botó. Prement el botó [User] es visualitza la selecció de l'element del menú/la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres/ajustos d'una pulsació.</p> <p>☛ "menú Ajustos" pàg.61</p>
13 Botons [Page] [↵][↶]	<p>Aquests botons no es poden utilitzar si es projecta amb una configuració de dos projectors apilats.</p>
14 Botons [E-Zoom] [⊕][⊖]	<p>Amplia o redueix la imatge sense canviar la mida de projecció.</p> <p>☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" pàg.48</p>
15 Botó [A/V Mute]	<ul style="list-style-type: none"> Activa o desactiva el vídeo i l'àudio. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.46 Podeu canviar el mode Projecció de la manera següent, prement el botó durant aproximadament cinc segons. Frontal ↔ Frontal/Sostre Posterior ↔ Poster./Sostre
16 Botó [Help]	<p>Mostra i tanca la pantalla d'ajuda que indica com solucionar els problemes que sorgeixin.</p> <p>☛ "Utilitzar l'Ajuda" pàg.67</p>
17 Botó [Freeze]	<p>Les imatges s'interrompen o es reprenen.</p> <p>☛ "Congelació de la imatge (Congelar)" pàg.47</p>
18 Botons [Volume] [⏮][⏭]	<p>[⏮] Disminueix el volum. [⏭] Augmenta el volum.</p> <p>☛ "Ajustar el volum" pàg.37</p>
19 Botó [Pointer]	<p>No es pot utilitzar si es projecta amb una configuració de dos projectors apilats.</p>
20 Botó [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Atura la funció actual. Si es prem quan es mostra el menú Configuració, passa al menú anterior. ☛ "Utilitzar el menú Configuració" pàg.57

Nom	Funció
21 Botó [Color Mode]	<p>Cada vegada que premeu el botó, canviarà el Mode de color.</p> <p>☛ "Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" pàg.38</p>
22 Botó [2D/3D]	<p>Cada vegada que es prem el botó, el mode canvia a 2D o 3D. Canvieu a mode 3D quan introdueix un senyal 3D. Si s'introdueix un senyal 3D en mode 2D, la imatge es projecta en 2D.</p>
23 Botó [LAN]	<p>No es pot fer servir al projector.</p>
24 Botó [USB]	<p>No es pot utilitzar si es projecta amb una configuració de dos projectors apilats.</p>
25 Botó [Source Search]	<p>Canvia a la següent font d'entrada que estigui enviant una imatge.</p> <p>☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.34</p>
26 Àrea d'emissió del llum del comandament a distància	<p>Envia senyals del comandament a distància.</p>

Substituir les bateries del comandament a distància

Si el comandament a distància triga a respondre o si no funciona després d'haver-se utilitzat durant un cert temps, és probable que les bateries s'estiguin esgotant. En aquest cas, substituïu-les per unes de noves. Tingueu preparades dues bateries alcalines o de manganès de mida AA. No podeu utilitzar altres bateries que no siguin alcalines o de manganès de mida AA.

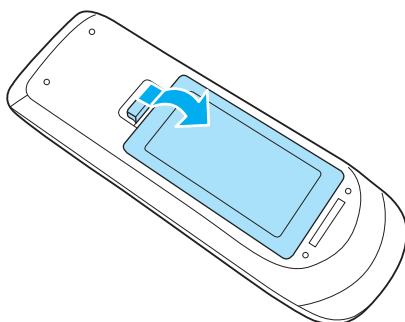
Atenció

Assegureu-vos que llegiu el manual següent abans de manipular les bateries.

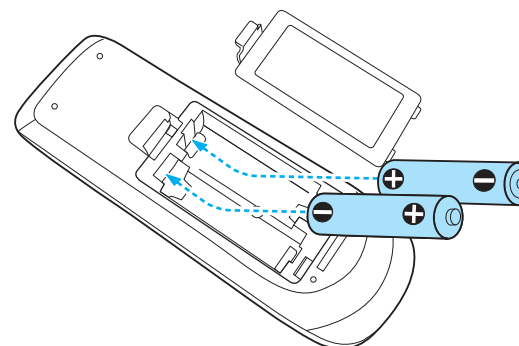
 [Instruccions de seguretat](#)

1 Extraieu la coberta de les bateries.

Empenyeu el fiador de la coberta del compartiment de les bateries i aixequeu la coberta.



2 Substituïu les bateries usades per unes de noves.



Precaució

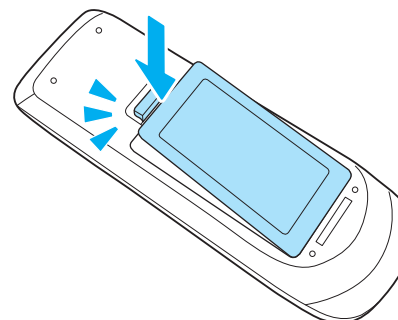
Comproveu les posicions de les marques (+) i (-) dins del compartiment de les bateries per introduir-les correctament.

Si les bateries no s'utilitzen correctament, podrien explotar o tenir fuites i provocar un incendi, lesions o danys al producte.

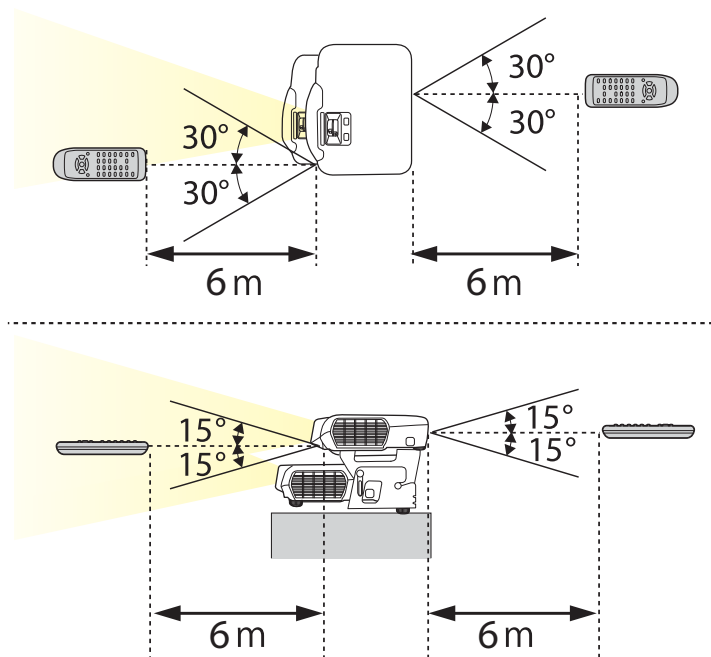
3

Torneu a col·locar la coberta de les bateries.

Premeu la coberta del compartiment de les bateries fins que quedi ben encaixada.



Radi operatiu del comandament a distància





Preparació del projector

Aquest capítol explica com instal·lar el projector i connectar fonts de projecció.

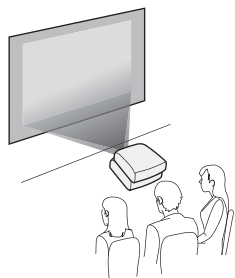
Mètodes d'instal·lació

Abans de la instal·lació, heu de configurar els projectors superior i inferior. Per obtenir més informació sobre com configurar els projectors i sobre els mètodes d'instal·lació, consulteu el manual següent.

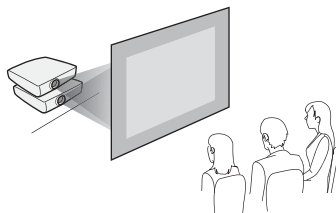
Guia d'inici

El projector admet els següents quatre mètodes de projecció diferents. Instal·leu el projector d'acord amb les condicions de la ubicació d'instal·lació.

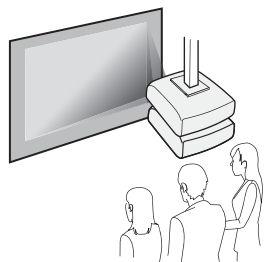
- Projecteu les imatges des de davant de la pantalla. (Projecció Frontal)



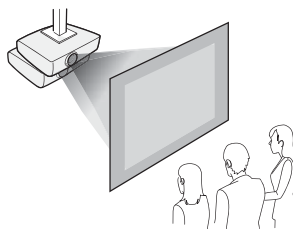
- Projecteu les imatges des de darrere d'una Pantalla translúcida. (Projecció Posterior)



- Suspeneu els projectors del sostre i projecteu imatges des de davant d'una pantalla. (Projecció Frontal/Sostre)



- Suspeneu els projectors del sostre i projecteu imatges des de darrere d'una pantalla translúcida. (Projecció Poster./Sostre)






Advertència

- Per penjar el projector del sostre s'ha d'utilitzar un mètode d'instal·lació especial (suport per a sostre). Si no s'instal·la correctament, podria caure i provocar un accident i lesions.
- Si feu servir adhesius en els Punts de fixació del suport per a sostre per evitar que els cargols s'afluixin, o si feu servir lubricants, olis o similars en el projector, la carcassa del projector podria esquerdar-se i aquest podria caure del seu suport per a sostre. Això podria causar lesions greus a qualsevol persona que fos sota el suport per a sostre i podria danyar el projector. Quan instal·leu o ajusteu el projector al sostre, no utilitzeu adhesius per tal d'evitar que els cargols s'afluixin, i tampoc utilitzeu olis, lubricants ni productes semblants.
- No cobriu l'entrada d'aire del projector. Si qualsevol de les trades d'aire estan cobertes, la temperatura interna podria augmentar i provocar un incendi.

Atenció

No feu servir el projector en posició lateral. Això podria comportar problemes de funcionament.



- Si projecteu en una pantalla posterior, no podreu veure imatges en 3D. Per veure imatges 3D, projecteu en una pantalla frontal o d'argent dissenyada per a imatges en 3D passives.
 "Accessoris Opcionals" [pàg.95](#)
- Per suspendre el projector del sostre, és necessari un Suport de sostre opcional.
 "Accessoris Opcionals" [pàg.95](#)
- La configuració de Projecció per defecte és **Frontal**. Podeu canviar de **Frontal** a **Posterior** des del menú Configuració.
 **Ampliada - Projecció** [pàg.62](#)
- Per canviar el mode Projecció, premeu el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant cinc segons aproximadament.
Frontal ↔ Frontal/Sostre
Posterior ↔ Poster./Sostre

El nom de port, ubicació i orientació del connector varien segons la font que estigui connectada.

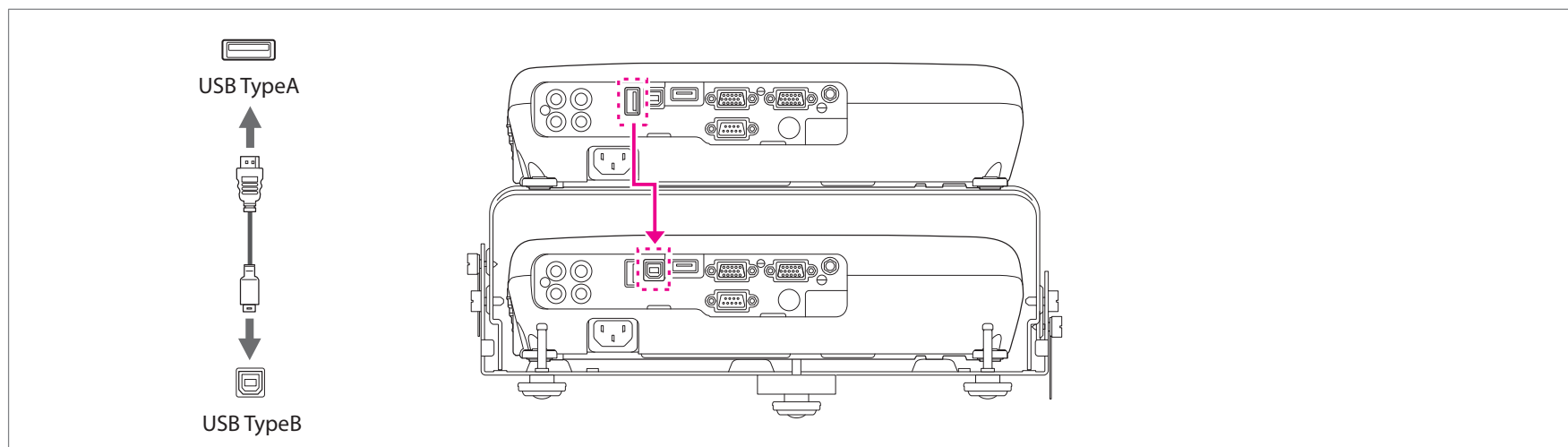
Connexió del mestre i del receptor

Perquè el mestre pugui controlar les operacions del receptor, heu de connectar el mestre i el receptor amb un cable USB.

Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB.



A la imatge inferior, el projector de sobre és el mestre i el de sota el receptor. Si es penjen del sostre, el projector de sobre és el receptor i el de sota el mestre.



Connexió d'un ordinador

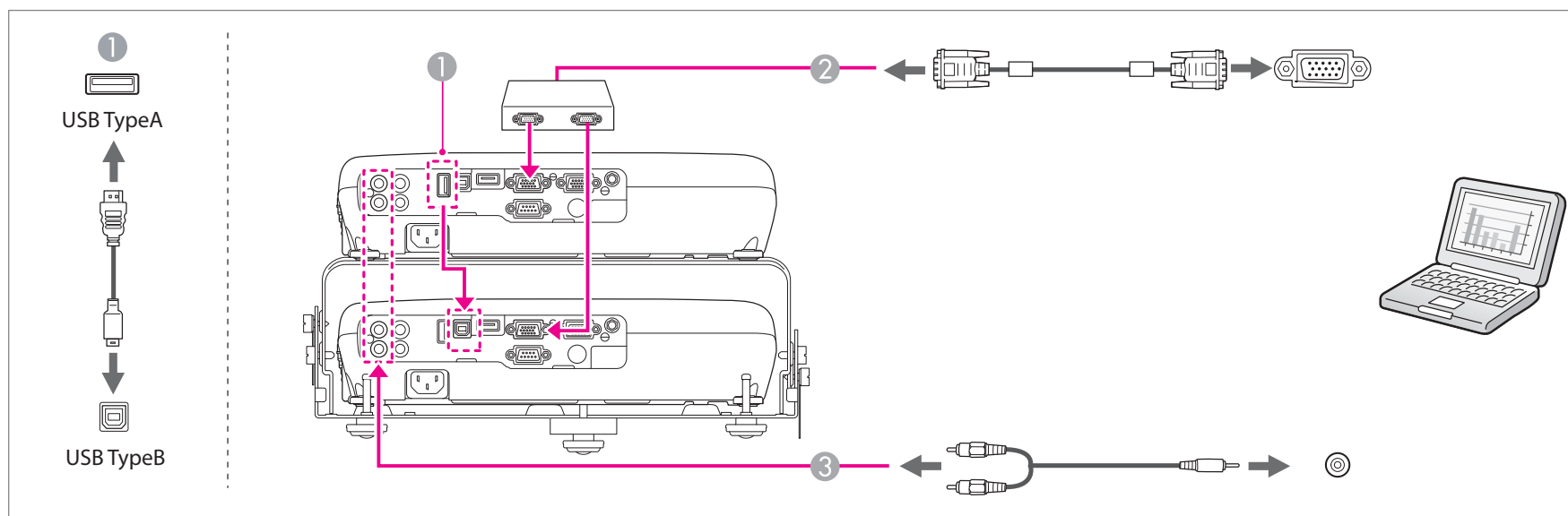
Connexió amb cables d'ordinador



Prepareu els elements següents de bestreta.

- Cable USB (subministrat)
- Cables d'ordinador (en necessiteu 3, els podeu comprar en qualsevol botiga)
- Bifurcador que admet el cable d'ordinador (el podeu comprar a botigues especialitzades)
- Cables d'àudio (els podeu comprar a botigues especialitzades) *Si voleu tenir sortida d'àudio

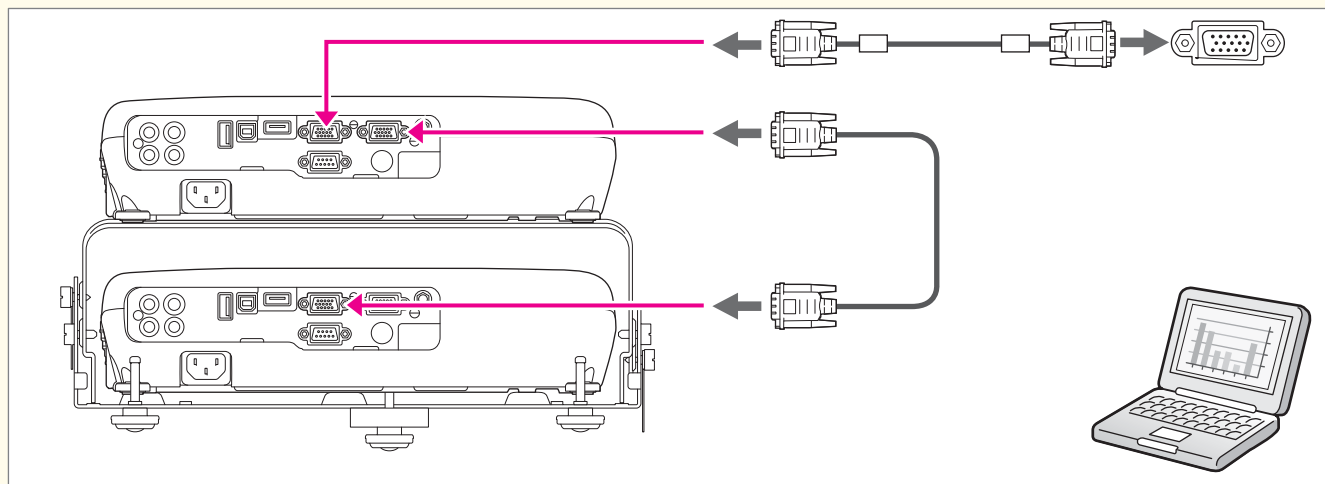
- 1 Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB.
- 2 Connecteu el bifurcador al port de sortida de la pantalla de l'ordinador amb un cable d'ordinador.
Connecteu els ports Computer1 del mestre i del receptor al bifurcador amb cables d'ordinador.
- 3 Connecteu el port Audio-L/R del projector (mestre o receptor) al port de sortida d'àudio de l'ordinador mitjançant un cable d'àudio. L'àudio surt del projector connectat.





Seguiu els passos següents si no feu servir un bifurcador per a la connexió.

- Connecteu el port de sortida de la pantalla de l'ordinador al port Computer1 del mestre mitjançant un cable d'ordinador.
- Connecteu el port Monitor Out/Computer2 del mestre al port Computer1 del receptor mitjançant un cable d'ordinador.



Definiu el **Port sortida monitor** en **Sortida monitor** des del menú Configuració.

🖱️ **Ampliada - Funcionament - Port sortida monitor** [pàg.62](#)

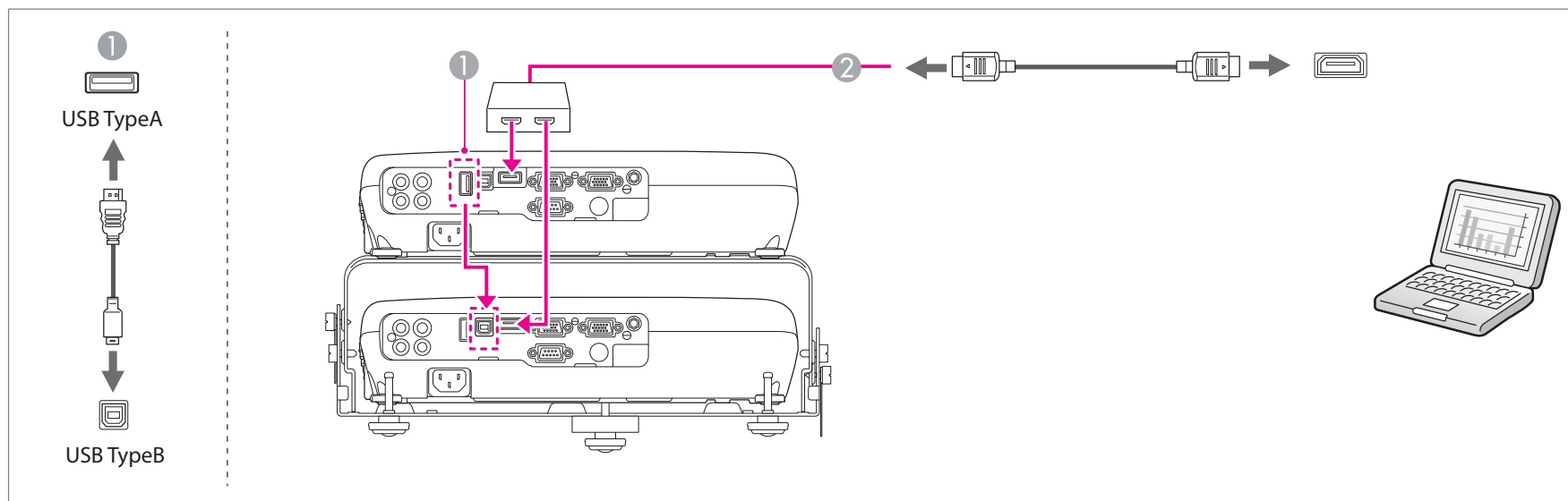
Connexió amb cables HDMI



Prepareu els elements següents de bestreta.

- Cable USB (subministrat)
- Cables HDMI (en necessiteu 3, els podeu comprar a botigues especialitzades)
- Bifurcador que admet HDMI (el podeu comprar a botigues especialitzades)

- 1 Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB.
- 2 Connecteu el port HDMI de l'ordinador i el bifurcador mitjançant un cable HDMI.
Connecteu el port HDMI del mestre i del receptor al bifurcador mitjançant cables HDMI.
Podeu enviar l'àudio de l'ordinador amb la imatge projectada.



Connexió de fonts d'imatge

Podeu connectar-hi reproductors de DVD, reproductors de discs Blu-ray, consoles de joc, etc. Si voleu connectar un dispositiu 3D i projectar contingut 3D, feu servir un cable HDMI i un bifurcador HDMI compatible amb els senyals 3D.

Connexió amb cables HDMI



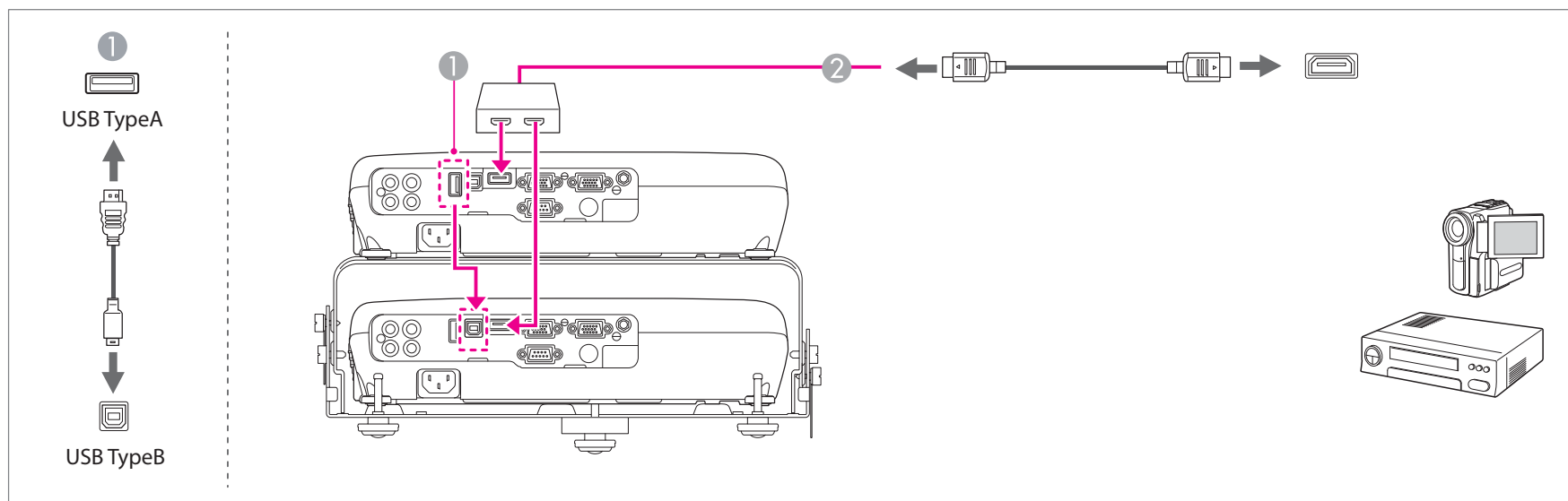
Prepareu els elements següents de bestreta.

- Cable USB (subministrat)
- Cables HDMI (en necessiteu 3, els podeu comprar a botigues especialitzades)
- Bifurcador que admet HDMI (el podeu comprar a botigues especialitzades)

- 1 Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB.
- 2 Connecteu el port HDMI de l'equip de vídeo i el bifurcador mitjançant un cable HDMI.

Connecteu els ports HDMI del mestre i del receptor al bifurcador mitjançant cables HDMI.

Podeu enviar l'àudio de la font d'imatge amb la imatge projectada.



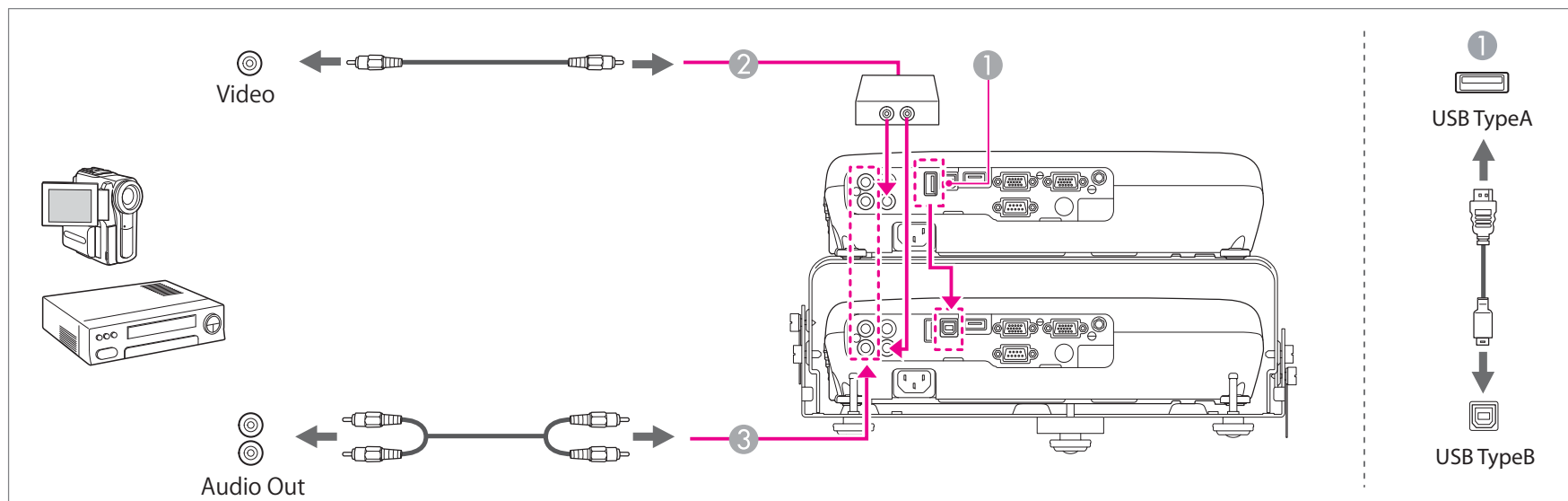
Connexió amb cables de vídeo



Prepareu els elements següents de bestreta.

- Cable USB (subministrat)
- Cables de vídeo (en necessiteu 3, els podeu comprar a botigues especialitzades)
- Bifurcador que admet el senyal de vídeo (el podeu comprar a botigues especialitzades)
- Cables d'àudio (els podeu comprar a botigues especialitzades) *Si voleu tenir sortida d'àudio

- 1 Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB.
- 2 Connecteu el bifurcador al port de sortida de vídeo de l'equip de vídeo mitjançant un cable de vídeo.
Connecteu els ports de Video del mestre i del receptor al bifurcador mitjançant cables de vídeo.
- 3 Connecteu el port Audio-L/R del projector (mestre o receptor) al port de sortida d'àudio de l'equip de vídeo mitjançant un cable d'àudio. L'àudio surt del projector connectat.



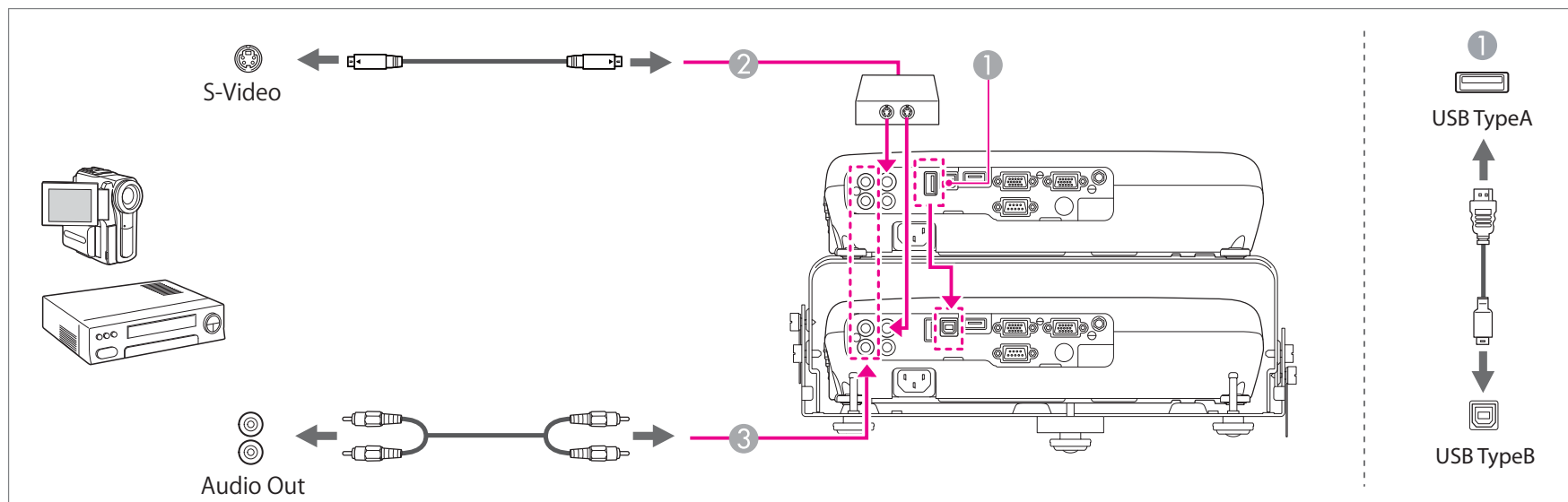
Connexió amb cables de S-Video



Prepareu els elements següents de bestreta.

- Cable USB (subministrat)
- Cables de S-Video (en necessiteu 3, els podeu comprar a botigues especialitzades)
- Bifurcador que admet el senyal de S-Video (el podeu comprar a botigues especialitzades)
- Cables d'àudio (els podeu comprar a botigues especialitzades) *Si voleu tenir sortida d'àudio

- 1 Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB.
- 2 Connecteu el bifurcador al port de sortida de S-Video de l'equip de vídeo mitjançant un cable de S-Video.
Connecteu els ports de S-Video del mestre i del receptor al bifurcador mitjançant cables de S-Video.
- 3 Connecteu el port Audio-L/R del projector (mestre o receptor) al port de sortida d'àudio de l'equip de vídeo mitjançant un cable d'àudio. L'àudio surt del projector connectat.



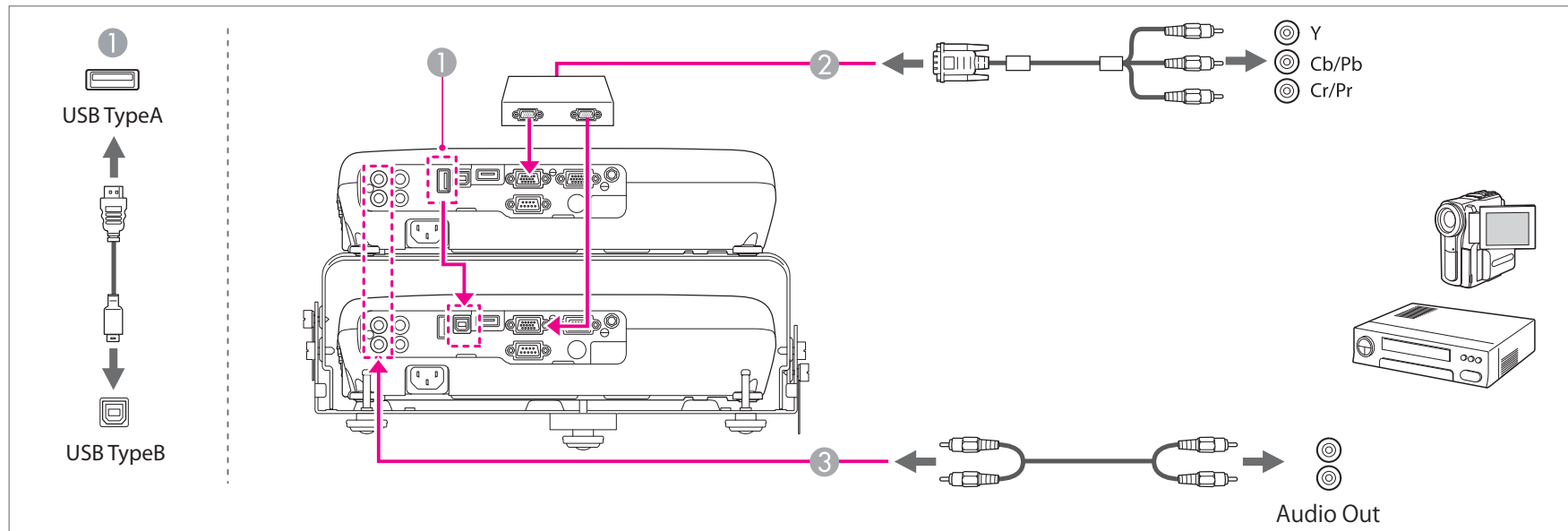
Connexió amb cables de vídeo de components



Prepareu els elements següents de bestreta.

- Cable USB (subministrat)
- Cable de vídeo de components (el podeu comprar a botigues especialitzades)
- Cables d'ordinador (en necessiteu 2, els podeu comprar en qualsevol botiga)
- Bifurcador que admet el senyal de vídeo de components (el podeu comprar a botigues especialitzades)
- Cables d'àudio (els podeu comprar a botigues especialitzades) *Si voleu tenir sortida d'àudio

- 1 Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB.
- 2 Connecteu el bifurcador al port de sortida de components de l'equip de vídeo mitjançant un cable de components. Connecteu els ports Computer1 del mestre i del receptor al bifurcador amb cables d'ordinador.
- 3 Connecteu el port Audio-L/R del projector (mestre o receptor) al port de sortida d'àudio de l'equip de vídeo mitjançant un cable d'àudio. L'àudio surt del projector connectat.



Atenció

- Si la font d'entrada està activada quan la connecteu al projector, podria provocar una avaria.
- Si l'orientació o la forma de l'endoll és diferent, no intenteu introduir-lo a la força. El dispositiu es podria malmetre o avariar.



- Si la font a la que voleu connectar-vos té un port amb una forma estranya, feu servir el cable inclòs amb el dispositiu o un cable opcional per connectar els projectors.
- Quan utilitzeu un cable d'àudio disponible al mercat 2RCA(L/R)/estèreo amb mini contactes, assegureu-vos que està indicat com "Sense resistència".

Connectar un equip extern

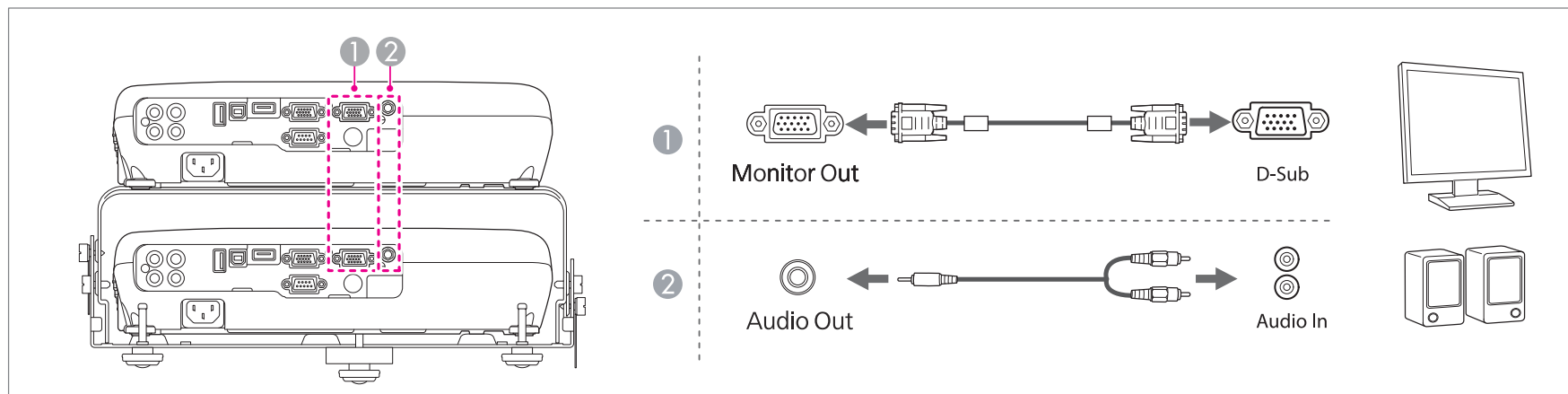
Podeu emetre imatges i àudio, connectant un monitor o un altaveu extern.

1 Si s'emeten imatges a un monitor extern

Connecteu el port Monitor Out/Computer2 del mestre o del receptor a un monitor extern.

2 Si s'emet àudio a un altaveu extern

Connecteu el port Audio Out del mestre o del receptor a un altaveu extern.





- Si transmeteu imatges a un monitor extern, definiu el **Port sortida monitor** en **Sortida monitor** des del menú Configuració.

☞ **Ampliada - Funcionament - Port sortida monitor** [pàg.62](#)

- Només es poden emetre a un monitor extern senyals RGB analògics des del port Computer. No podeu emetre senyals que es reben des d'altres ports o senyal de vídeo de components.
- Els intervals d'ajust per a funcions com ara Keystone, menú de Configuració o pantalles Ajut no s'emeten al monitor extern.
- Si heu inserit el connector del cable d'àudio al port Audio Out, es deixa d'emetre àudio des dels altaveus integrats del projector i canvia a la sortida externa.



Ús bàsic

Aquest capítol explica com projectar i ajustar les imatges.

De la instal·lació a la projecció

Aquesta secció explica el procediment per connectar els projectors a un ordinador amb el cable de l'ordinador i projectar imatges.

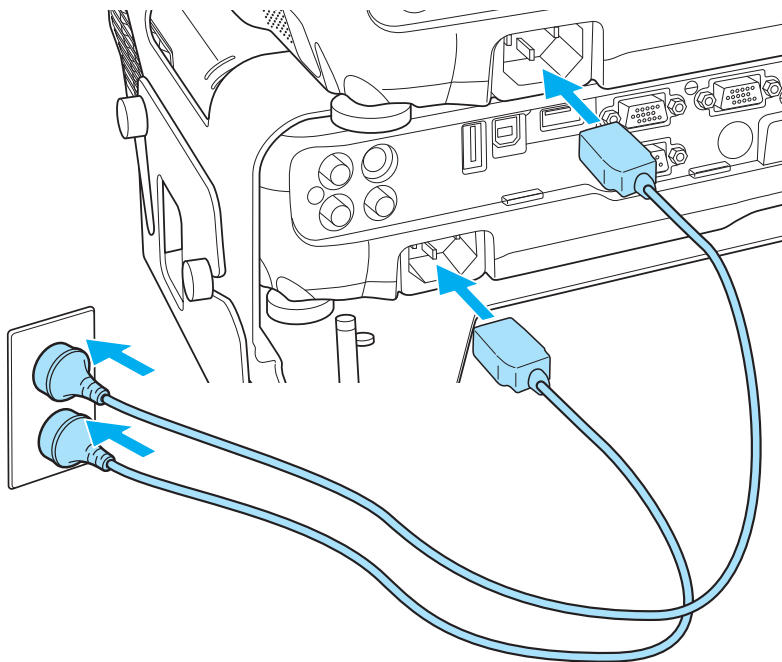
Seguiu els passos del manual següent per configurar el mestre i el receptor amb una configuració de dos projectors apilats.

 *Guia d'inici*

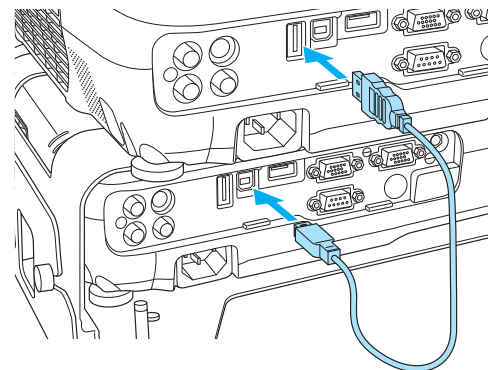


Si es col·loquen sobre una superfície com ara una taula, el projector de sobre és el mestre i el de sota el receptor. Si es penjen del sostre, el projector de sobre és el receptor i el de sota el mestre.

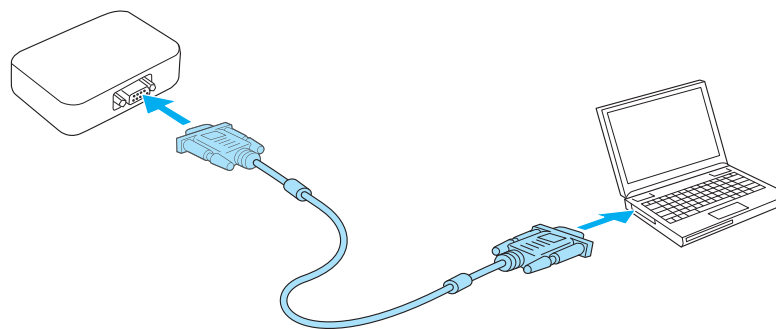
- 1** Connecteu el projector (mestre i receptor) a un endoll amb els cables d'alimentació.



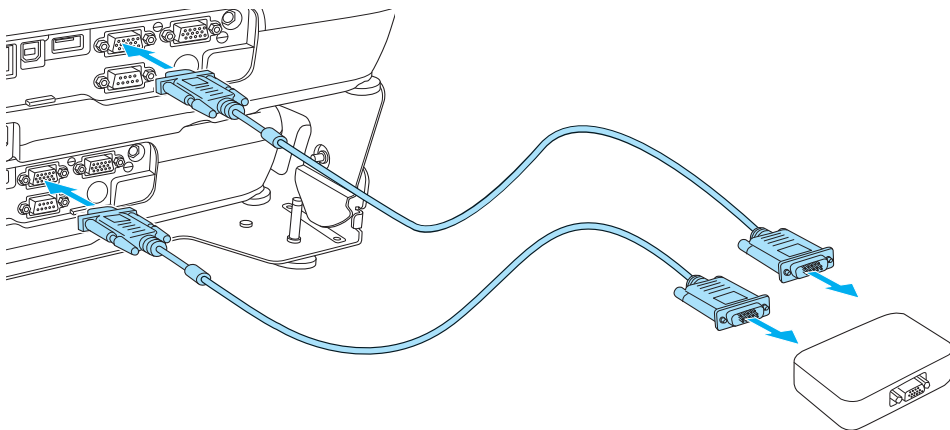
- 2** Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB.



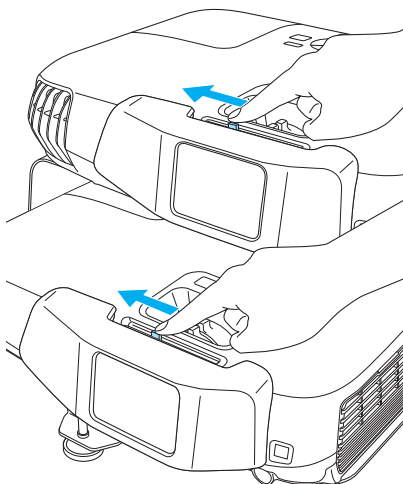
- 3** Connecteu el bifurcador al port de sortida de la pantalla de l'ordinador amb un cable d'ordinador.



- 4** Connecteu els ports Computer1 del mestre i del receptor al bifurcador amb cables d'ordinador.



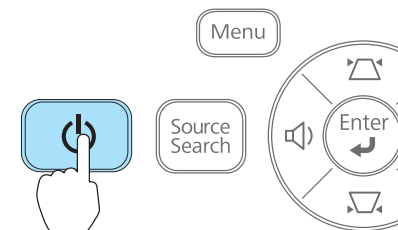
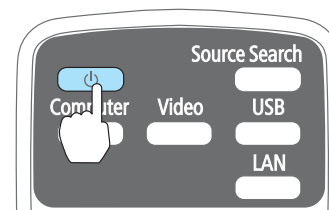
- 5** Moveu el control lliscant de silenci A/V del mestre i del receptor per activar-lo.



- 6** Premeu el botó [⏻] del tauler de control o del comandament a distància del mestre.

Fent servir el comandament a distància

Ús del tauler de control




El mestre i el receptor s'encenen.

- 7** Superposeu dues imatges.
Consulteu el manual següent per obtenir més informació.

📖 [Guia d'inici](#)

- 8** Enceneu l'ordinador.

- 9** Canvieu la sortida de pantalla de l'ordinador.

Quan feu servir un ordinador portàtil, necessitareu canviar la sortida de pantalla de l'ordinador. Manteniu premut el botó Fn (botó de funció) i premeu el botó .



- El mètode per canviar varia segons l'ordinador que es faci servir. Consulteu la documentació subministrada amb l'ordinador.
- Quan apagueu els projectors, premeu dues vegades el botó [⏻] del tauler de control o del comandament a distància del mestre.

Si la imatge no es projecta, podeu canviar la imatge projectada mitjançant un dels mètodes següents.

- Premeu el botó [Source Search] del tauler de control o del comandament a distància del mestre.
 - ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.34](#)
- Premeu el botó del port de destí del comandament a distància.
 - ☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" [pàg.35](#)



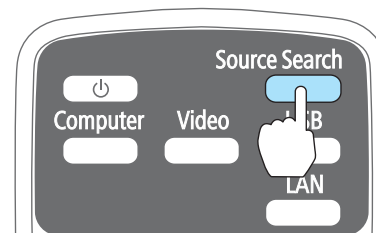
Si un dels projectors no està encès o si voleu encendre només un dels projectors, consulteu la informació següent:

- ☛ "Un dels projectors no està encès o els projectors no s'han connectat entre ells" [pàg.80](#)
- ☛ "Engegar un projector en una configuració de dos projectors apilats" [pàg.92](#)

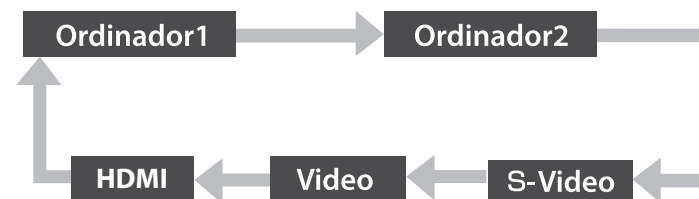
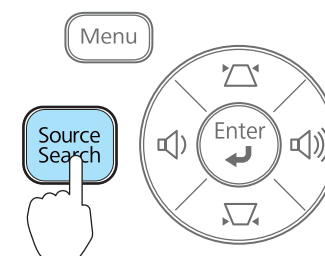
Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)

Premeu el botó [Source Search] per projectar imatges des del port que està rebent una imatge.

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



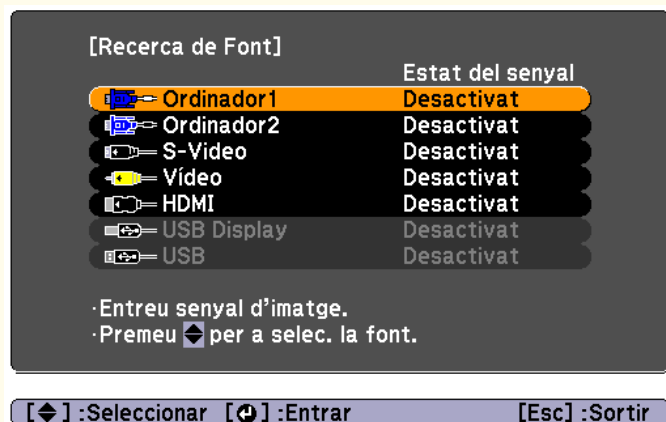
*Ordinador2 només està disponible quan **Port sortida monitor** s'ha definit en **Ordinador2** des del menú Configuració.

Quan hi hagi connectats dos fonts d'imatges o més, premeu el botó [Source Search] fins que es projecti la imatge desitjada.

Quan l'equip de vídeo estigui connectat, inicieu la reproducció abans de començar aquesta operació.



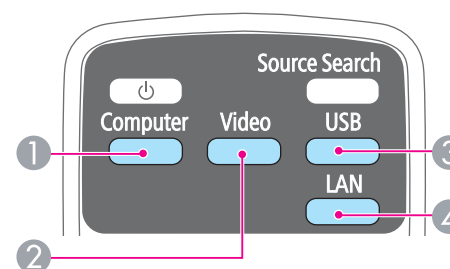
La pantalla següent apareixerà quan no es rep cap senyal d'imatge.



Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància

Podeu canviar directament a la imatge desitjada prement aquests botons del comandament a distància.

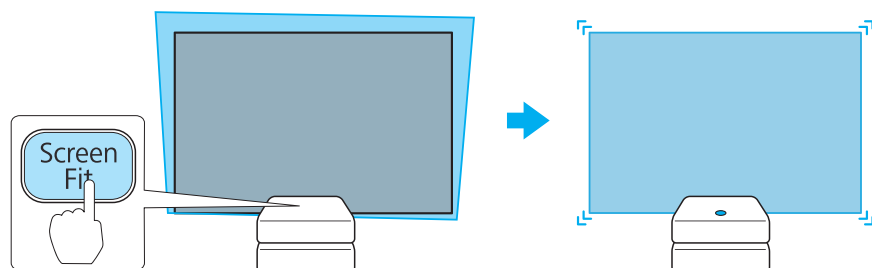
Comandament a distància



- ① Canvia a la imatge del dispositiu connectat a Computer1 o Computer2.
- ② Cada vegada que premeu el botó, passa pel següent cicle d'imatges que s'estiguin introduint des de les fonts següents.
 - Port S-Video
 - Port Vídeo
 - Port HDMI
- ③ No es pot utilitzar si es projecta amb una configuració de dos projectors apilats.
- ④ No es pot fer servir al projector.

Superposar dues imatges

Si es perd la sincronització de les imatges durant la projecció, premeu el botó [Screen Fit] del comandament a distància o del tauler de control. Es mostra la pantalla d'ajust i les imatges se superposen correctament després d'uns segons.



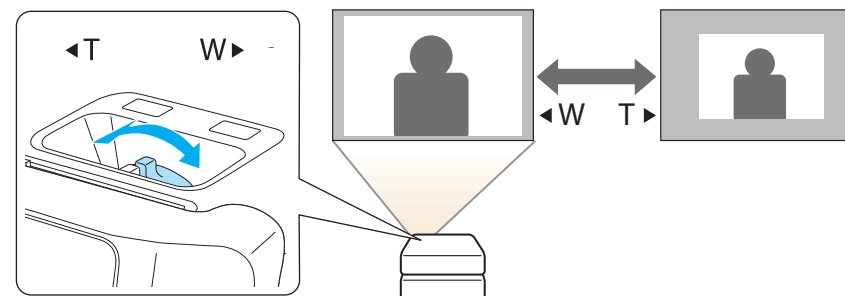
Consulteu el manual següent per saber com superposar dues imatges després de la instal·lació.

 [Guia d'inici](#)

Ajustar la mida de la imatge

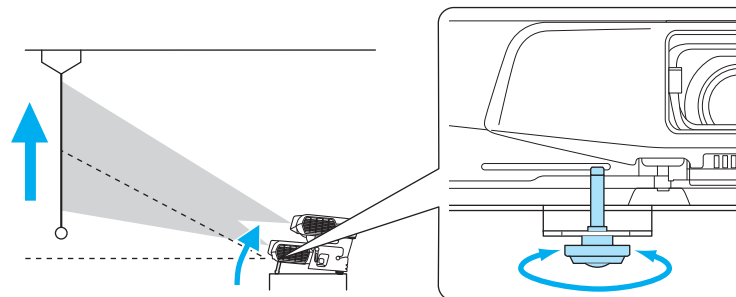
Podeu ajustar la mida de la imatge amb els discs d'ajust del zoom del mestre i del receptor. Per obtenir més informació sobre com ajustar la mida de dues imatges, consulteu el manual següent.

 [Guia d'inici](#)



Ajustar la posició de la imatge

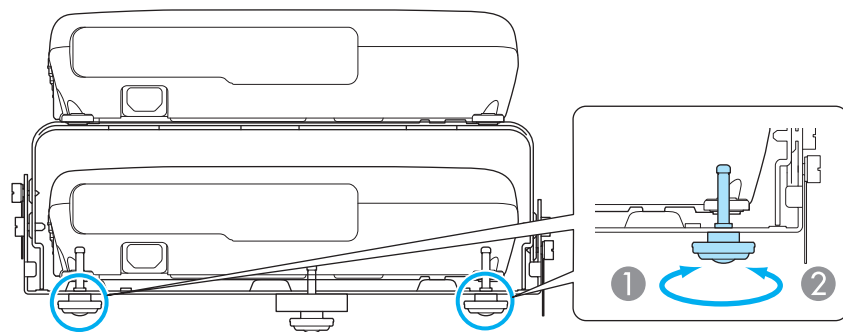
Alceu o abaixeu el peu frontal ajustable del suport per apilar equips. Podeu ajustar la posició de la imatge inclinant el projectador fins a 6 graus.



Quan més gran sigui l'angle d'inclinació, és més difícil enfocar. Instal·leu el projectador de manera que no més necessiti inclinar-se a un angle petit.

Ajustar la inclinació horitzontal

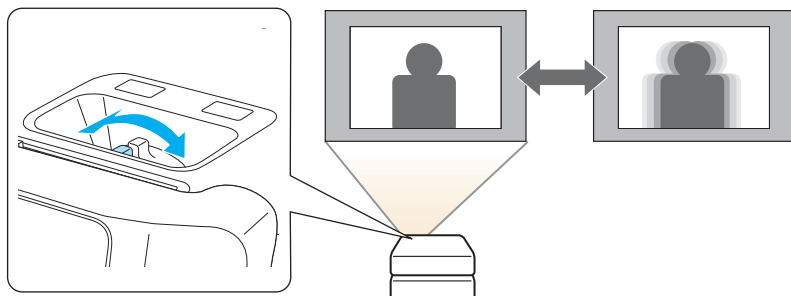
Alceu i abaixeu el peu posterior del suport per apilar equips per ajustar la inclinació horitzontal.



- ① Alceu el peu posterior.
- ② Abaixeu el peu posterior.

Corregir l'enfocament

Podeu ajustar l'enfocament de la imatge amb els discs d'ajust de l'enfocament del mestre i del receptor.



Ajustar el volum

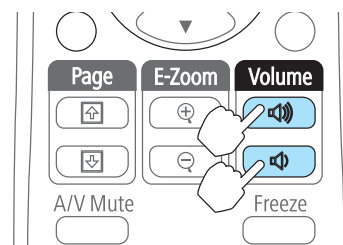
Podeu ajustar el volum seguint un del mètodes següents.

- Premeu el botó [Volume] del tauler de control o del comandament a distància per ajustar el volum.

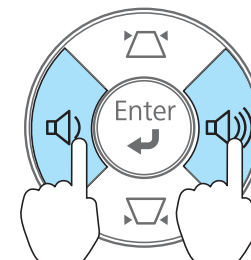
[<] Disminueix el volum.

[>] Augmenta el volum.

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



- Ajusteu el volum des del menú Configuració.

🖱️ **Ajustos - Volum** [pàg.61](#)



Precaució

No comenceu amb el volum alt.

Un volum excessiu i sobtat pot provocar sordesa. Baixeu sempre el volum abans d'apagar l'aparell, d'aquesta manera, quan el torneu a engegar, podreu apujar el volum gradualment.

Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)

Defineix el mode de color segons l'entorn. La lluentor de la imatge depèn del mode de color seleccionat.

Quan entra un senyal en 2D

Mode	Aplicació
Dinàmic	Ideal per a una sala lluminosa. Aquest és el mode més lluent, i reproduceix bé els tons de les ombres.
Presentació	Ideal per fer presentacions fent servir materials en color en una sala lluminosa.
Teatre	Ideal per mirar pel·lícules en una sala fosca. Dóna un to natural a les imatges.
Foto*1	Ideal per projectar imatges fixes, com ara fotografies, en una sala lluminosa. Les imatges són intenses i presenten un bon contrast.
Esports*2	Ideal per veure programes de TV en una sala lluminosa. Les imatges són intenses i presenten una gran vivesa.
sRGB	Ideal per a imatges que compleixen l'estàndard de colors <u>sRGB</u> .
Pissarra negra	Fins i tot si projecteu les imatges en una pissarra negra (o verda), aquest ajust els dóna un tint natural, com si les projectéssiu en una pantalla.
Pissarra blanca	Ideal per fer presentacions en una pissarra blanca.

*1 Disponible només quan s'introdueix un senyal RGB.

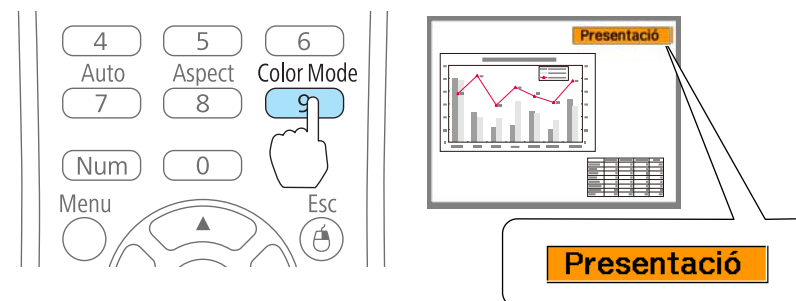
*2 Aquesta selecció només està disponible quan el senyal d'entrada és vídeo de components o quan la font d'entrada és Vídeo o S-Video.

Quan entra un senyal en 3D

Mode	Aplicació
Dinàmic	Ideal per a una sala lluminosa. Aquest és el mode més lluent, i reproduceix bé els tons de les ombres.
Presentació 3D	Ideal per fer presentacions fent servir materials en color en una sala lluminosa.
Teatre 3D	Ideal per mirar pel·lícules en una sala fosca. Dóna un to natural a les imatges.

Cada vegada que premeu el botó [Color Mode], el nom del Mode de color es visualitza a la pantalla i el Mode de color canvia.

Comandament a distància




Podeu configurar Mode de color des del menú Configuració.

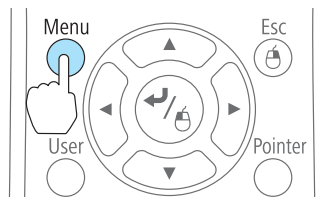
🖱 Imatge - Mode de color [pàg.59](#)

Configurar Iris automàtic

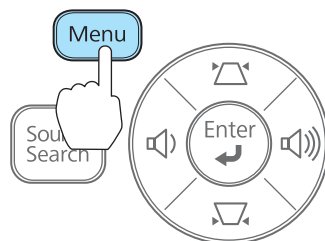
Ajustant la luminància automàticament segons la lluentor, podeu gaudir d'imatges intenses i nítides.

- 1 Premeu el botó [Menu].
 "Utilitzar el menú Configuració " [pàg.57](#)

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



Només podeu definir l'Iris automàtic quan el **Mode de color** és Dinàmic, Teatre o Teatre 3D.

Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada

Podeu canviar la Relació d'aspecte de la imatge projectada per què s'adapti al tipus, a la proporció d'alçada i amplada i a la resolució dels senyals d'entrada.

Els modes d'aspecte disponibles varien segons la senyal d'imatge que estigui en projecció.

- 2 Seleccioneu **Iris automàtic** des de **Imatge**.



[Esc]:Tornar [↕]:Selecc. [Enter]:Entrar [Menu]:Sortir

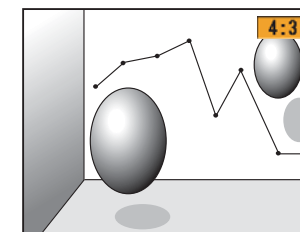
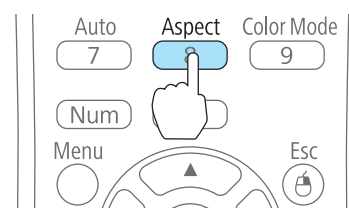
- 3 Seleccioneu **Activat**.
L'ajust es desa per a cada Mode de color.


- 4 Premeu el botó [Menu] per terminar de fer els ajusts.

Mètodes de canvi

Cada vegada que premeu el botó [Aspect] del tauler de control, es visualitza a la pantalla el mode d'aspecte i la relació d'aspecte canvia.

Comandament a distància



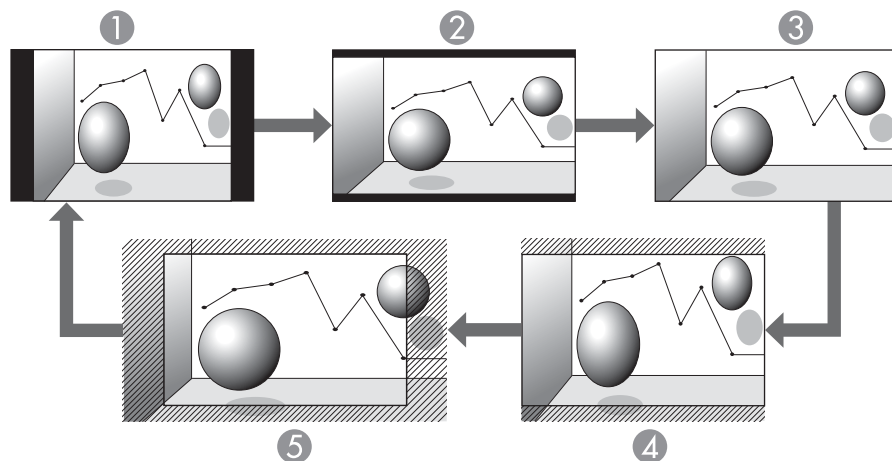
- Podeu configurar la relació d'aspecte des del menú Configuració.
 **Senyal - Aspecte** [pàg.60](#)
- Al mode 3D, el mode d'aspecte es defineix en **Normal**.

Canvi del mode d'aspecte

Projecció d'imatges des d'un equip de vídeo o des del port HDMI

Cada vegada que premeu el botó [Aspect], el mode d'aspecte canvia entre **Normal** o **Auto**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** i **Natiu**.

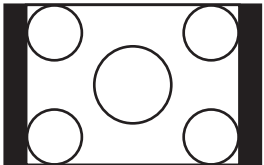
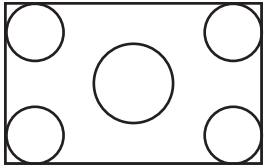
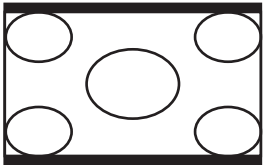
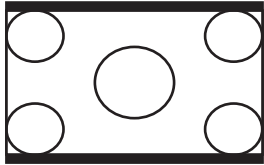
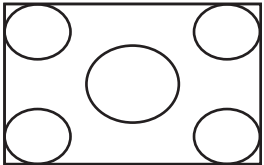
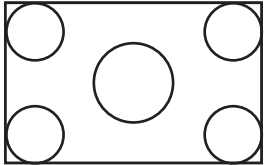
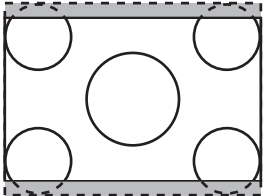
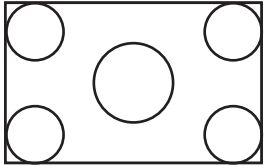
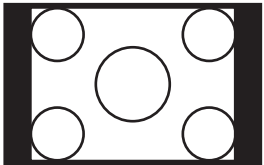
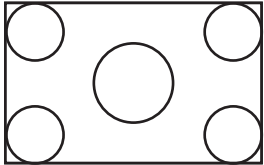
Exemple: entrada de senyal 1080p (resolució: 1920x1080, relació d'aspecte: 16:9)



- ① Normal o Auto
- ② 16:9
- ③ Complet
- ④ Zoom
- ⑤ Natiu

Projecció d'imatges des d'un ordinador

A continuació es mostren exemples de projecció per a cada mode d'aspecte.

Mode Aspecte	Senyal d'entrada	
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)
Normal		
16:9		
Complet		
Zoom		
Natiu		



Si la imatge està tallada, configureu l'ajust **Resolució** a **Ample** o **Normal** des del menú Configuració, segons la mida del tauler de l'ordinador.

☛ Senyal - Resolució [pàg.60](#)



Funcions Útils

En aquest capítol es descriuen consells útils per fer presentacions i les funcions de seguretat.

Projectar imatges en 3D

Podeu connectar dispositius compatibles amb la reproducció en 3D, com a discos Blu-ray 3D i jocs 3D, i gaudir d'imatges en 3D impactants.

Preparatiu per veure imatges en 3D

Feu els preparatius següents abans de veure imatges en 3D.

- Col·loqueu els polaritzadors
 - ☛ [Guia d'inici](#)
- Ulleres 3D polaritzades passives
Subministrades o opcionals (ELPGS02A/ELPGS02B)
Vegeu la Guia de l'usuari de les ulleres 3D per obtenir-ne més informació.
- Cables HDMI compatibles amb senyals 3D (en necessiteu 3, els podeu comprar a botigues especialitzades)
- Bifurcador HDMI compatible amb senyals 3D (el podeu comprar a botigues especialitzades)
- Pantalla d'argent dissenyada per a imatges en 3D passives (la podeu comprar a botigues especialitzades)
- Feu els ajustos següents des del menú Configuració.
 - Visualització 3D: Activat**
 - Format 3D: Auto** o el mateix format que el senyal 3D procedent del dispositiu connectat
 - ☛ **Senyal - Configuració 3D** [pàg.60](#)

Senyals 3D compatibles

Els projectors admeten els següents senyals 3D.

- Empaq. de trama
- Dreta i esquerra

- A dalt i a baix

Mètodes per veure imatges en 3D

- 1** Connecteu el mestre i el receptor a un dispositiu de reproducció mitjançant cables HDMI.



Les imatges en 3D només es poden veure amb entrada HDMI. Prepareu cables HDMI i un bifurcador HDMI compatible amb els senyals en 3D.

Per a més informació sobre la connexió de cables HDMI, consulteu la secció següent.

☛ [Guia d'inici](#)

☛ "Equip de connexió" [pàg.21](#)

- 2** Enceneu el dispositiu de reproducció i els projectors, i seguidament projecteu la imatge.
Per obtenir més informació sobre la projecció d'imatges, consulteu la secció següent.
 - ☛ "De la instal·lació a la projecció" [pàg.32](#)
 - ☛ "Canviar a la imatge desitjada amb el comandament a distància" [pàg.35](#)

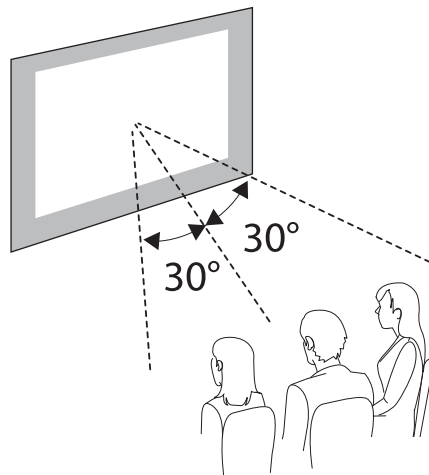
- 3** Poseu-vos les ulleres 3D.
Gaudiu de les imatges en 3D.
Si no veieu les imatges en 3D, premeu el botó [2D/3D] del comandament a distància. A la pantalla apareix el missatge **Visualització 3D activada**.



- La percepció d'una imatge en 3D varia segons la persona.
- Si no podeu veure correctament els efectes en 3D, seleccioneu **Invertir imatge 3D** del menú Configuració.
 - ☛ Senyal - Configuració 3D - Invertir imatge 3D [pàg.60](#)
- La visualització de la imatge pot canviar segons la temperatura del voltant dels projectors i segons el temps que s'han fet servir les làmpades. No utilitzeu els projectors si la imatge no es projecta correctament.

Àrea de visualització d'imatges en 3D

Quan projecteu imatges en 3D, us recomanem que les veieu des d'un angle de com a màxim 30° de la pantalla.



Podeu fer servir mides de pantalla de fins a 120".

☛ "Mida de Pantalla i Distància de Projecció" [pàg.97](#)

Advertències relacionades amb la visualització d'imatges en 3D

Cal tenir en compte els següents punts importants en relació amb la visualització d'imatges en 3D.



Advertència

- No deixeu les ulleres 3D o els components subministrats a l'abast dels infants.
Se'ls podrien empassar accidentalment. Si un infant s'empassa quelcom accidentalment, poseu-vos en contacte amb un metge immediatament.

Precaucions en relació amb l'ús de les ulleres 3D

Precaució

- Quan us poseu les ulleres 3D, aneu amb compte amb els cantells. Si entren a l'ull, podrien provocar lesions.
- No poseu el dit al mig de les parts mòbils de les ulleres 3D (p. ex. les frontisses). Podrien pessigar-vos el dit i fer-vos mal.
- Seguiu la normativa local per desfer-vos de les ulleres 3D.
- Poseu-vos les ulleres 3D correctament. No us poseu les ulleres 3D del revés. Si la imatge no es mostra correctament, podria provocar marejos.
- No us poseu les ulleres si no és per veure una imatge en 3D.
- No utilitzeu les ulleres 3D com a ulleres de sol.
- La percepció d'una imatge en 3D varia segons la persona. Deixeu de fer servir la funció 3D si no us trobeu bé o si no veieu la imatge en 3D. Si seguiu visualitzant les imatges en 3D, podria provocar-vos malestar.
- Deixeu de fer servir les ulleres 3D immediatament si copseu quelcom anormal o penseu que no funcionen bé. Si seguiu utilitzant-les, podrien provocar-vos marejos.
- Deixeu d'utilitzar les ulleres 3D si noteu les orelles, el nas o les temples vermelles, us piquen o us fan mal. Si seguiu visualitzant les imatges en 3D, podria provocar-vos malestar.
- Deixeu de fer servir les ulleres 3D si noteu la pell rara. La pintura o els materials que utilitzen les ulleres 3D podrien provocar reaccions al·lèrgiques.

Precaucions relacionades amb la visualització d'imatges

Precaució

Durant la visualització prolongada d'imatges en 3D cal fer descansos periòdics. Els períodes prolongats de visualització d'imatges en 3D poden provocar fatiga ocular.

La necessitat i la periodicitat de les pauses varia segons l'individu. Si noteu els ulls cansats o esteu incòmode després d'una pausa, atureu la visualització immediatament.

Precaucions relacionades amb els mètodes de visualització

Precaució

- Si noteu els ulls cansats o esteu incòmode durant la visualització d'imatges en 3D, atureu la visualització immediatament. Si seguiu visualitzant les imatges en 3D, podria provocar-vos malestar.
- Quan veieu imatges en 3D, feu servir sempre les ulleres 3D. No intenteu veure imatges en 3D sense ulleres 3D. Podria provocar-vos malestar.
- No feu servir les ulleres 3D al costat d'objectes fràgils o delicats. Les imatges en 3D poden provocar moviments involuntaris i podrien trencar algun objecte o fer-vos mal.
- Quan visualitzeu imatges en 3D, feu servir només ulleres 3D. No us moveu amunt i avall amb les ulleres 3D posades. Enfosqueixen la visió i podrien caure o fer-vos mal.
- Situeu-vos davant de la pantalla. La visualització d'imatges en 3D en angle redueix l'efecte 3D i pot provocar-vos malestar com a conseqüència de canvis de color accidentals.
- Quan visualitzeu imatges en 3D, allunyeu-vos de la pantalla com a mínim tres vegades l'alçada de la pantalla. La distància de visualització recomanada per a una pantalla de 80 polzades és de com a mínim 3 metres i com a mínim 3,6 metres per a 100 polzades. Seure o situar-se més a prop pot provocar fatiga ocular.

Precaucions per a l'espectador

Precaució

No feu servir les ulleres 3D si sou molt sensibles a la llum, teniu una malaltia cardíaca o no us trobeu bé. Podria agreujar el vostre estat.

Precaucions en relació amb l'edat de l'espectador (infants)

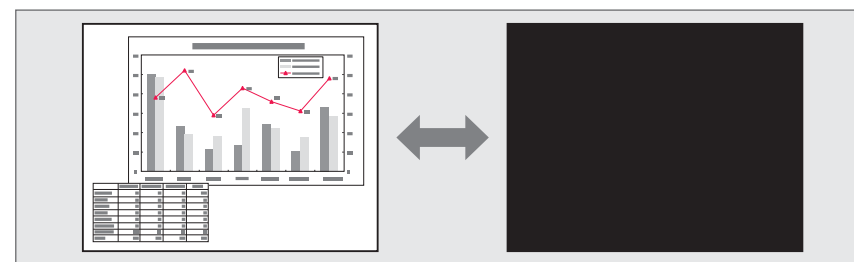
Precaució

- L'edat mínima recomanada per visualitzar imatges en 3D és de sis anys.
- Els infants més petits encara s'estan desenvolupant i la visualització d'imatges en 3D podria provocar complicacions. En cas de dubtes, poseu-vos en contacte amb el pediatra.
- No deixeu que els infants visualitzin imatges en 3D amb ulleres 3D sense la supervisió d'un adult.

En ocasions és difícil saber si un nen comença a estar cansat o a no trobar-se bé i per això de vegades sembla que es trobin malament de sobte. Comproveu en tot moment que els infants no pateixin fatiga ocular durant la visualització.

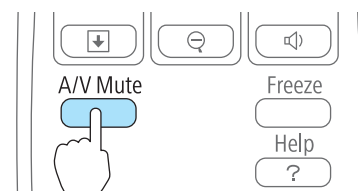
Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)

Podeu fer-lo servir quan vulgueu centrar l'atenció del públic en el que expliqueu, o bé si no voleu mostrar detalls com ara el canvi de fitxers durant les presentacions des d'un ordinador.

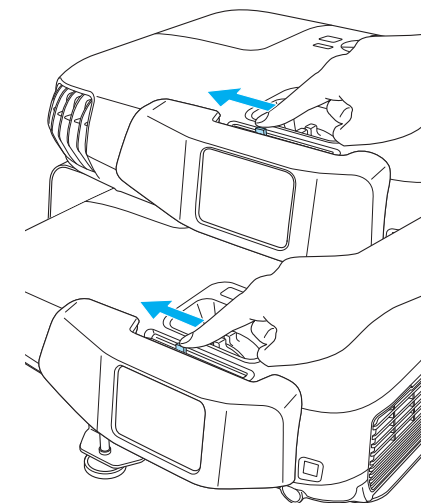


Cada vegada que premeu el botó [A/V Mute] o que obriu/tanqueu la tapa de l'objectiu, s'activa o es desactiva la Pausa A/V.

Comandament a distància



Projector





- Quan projecteu imatges en moviment, es continuaran reproduint les imatges i el so mentre Pausa A/V estigui activat. No es pot reprendre la projecció des del punt on es va activar Pausa A/V.
- Podeu seleccionar la pantalla que es mostra quan es premi el botó [A/V Mute] al menú Configuració.
Ampliada - Pantalla - Pausa A/V pàg.62
- Si es tanca la diapositiva de silenci A/V durant aproximadament 30 minuts, s'activa la funció Temps Tapa Objectiu i l'equip es desactiva automàticament. Si no voleu que s'activi Temps tapa objectiu, configureu **Temps tapa objectiu** a **Desactivat**.
Ampliada - Funcionament - Temps tapa objectiu pàg.62
- La làmpada continua fent llum durant Pausa A/V, és a dir, que les hores de làmpada segueixen acumulant-se.



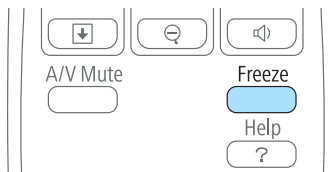
- L'àudio no s'atura.
- Quan projecteu imatges en moviment, es continuaran reproduint les imatges mentre la pantalla està congelada. No es pot reprendre la projecció des del punt on es va congelar la pantalla.
- Quan es congelen, es pot perdre la sincronització de les imatges superposades.
- Si premeu el botó [Freeze] mentre es visualitza el menú Configuració o una pantalla d'Ajut, es tancaran aquest menú o aquesta pantalla d'Ajut.
- Congelar encara funciona mentre s'està fent servir E-Zoom.

Congelació de la imatge (Congelar)

Quan s'activa Congelar en una imatge en moviment, la imatge congelada continua projectant-se a la pantalla, per a poder reproduir-la fotograma per fotograma com si fos una imatge fixa. Igualment, podeu realitzar operacions com ara canviar de fitxers durant les presentacions des d'un ordinador sense projectar cap imatge si heu activat prèviament la funció Congelar.

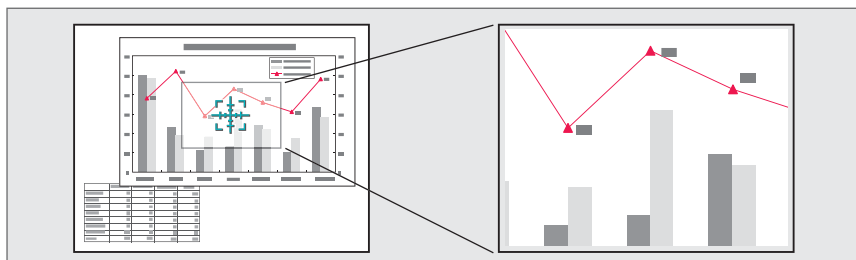
Cada vegada que premeu el botó [Freeze], s'activa o desactiva Congelar.

Comandament a distància



Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)

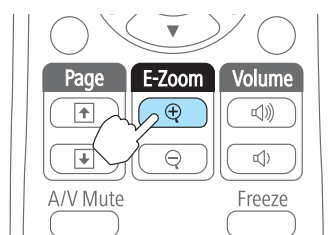
Resulta útil si voleu ampliar les imatges per veure-les amb més detall, com ara gràfics i taules.



1 Iniciu E-Zoom.

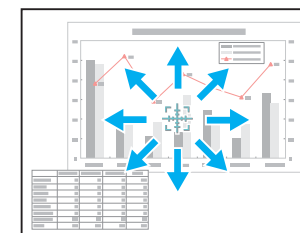
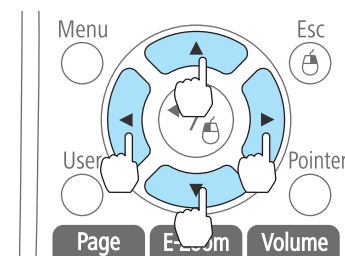
Premeu el botó [⊕] per visualitzar la Creu (⛶).

Comandament a distància



2 Mogueu la Creu (⛶) per l'àrea de la imatge que vulgueu ampliar.

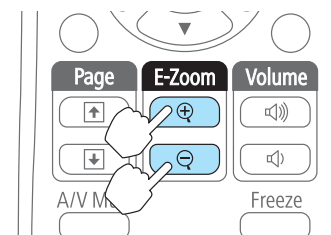
Comandament a distància



Si es prem qualsevol par de botons adjacents [⬅️], [➡️], [⬅️] o [➡️] simultàniament, el punter es pot moure en diagonal.

3 Amplieu la imatge.

Comandament a distància



Botó [⊕]: amplia l'àrea cada vegada que es prem. Podeu ampliar amb més rapidesa si manteniu premut el botó.

Botó [⊖]: redueix les imatges que s'han ampliat.

Botó [Esc]: cancel·la E-Zoom.



- La relació d'ampliació s'indica a la pantalla. L'àrea seleccionada es pot ampliar d'1 a 4 vegades, en 25 passos incrementals.
- Durant la projecció ampliada, premeu el botó [⬅️], [➡️], [⬅️] o [➡️] per desplaçar la imatge.

El projector disposa d'aquestes funcions de seguretat millorades.

- **Contrasenya protegida**
Podeu limitar les persones que poden fer servir el projector.
- **Bloq. Panell control**
Podeu evitar que els usuaris canviïn els ajustos del projector sense permís.
☛ "Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)" [pàg.51](#)
- **Bloqueig Antirobatori**
El projector està equipat amb el següents dispositius de seguretat antirobatori.
☛ "Bloqueig Antirobatori" [pàg.53](#)

Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)

Mentre Contrasenya protegida estigui activada, les persones que no coneguin la Contrasenya no podran utilitzar el projector per projectar imatges, encara que estigui activat. A més, no es pot canviar el logotip de l'usuari que es mostra quan s'activa el projector. Això serveix de funció antirobatori, ja que el projector no es podrà utilitzar encara que el robin. En el moment de la seva adquisició, Contrasenya protegida no està activada.

Tipus de Contrasenya protegida

Es poden definir aquests tres tipus d'ajusts de Protecc. contrasenya, segons com es faci servir el projector.

- **Protecció en activar**
Quan **Protecció en activar** és **Activat**, cal introduir la Contrasenya predefinida un cop que el projector estigui endollat i encès (això també s'aplica a Direct Power On). Si no introduïu la contrasenya correcta, la projecció no s'inicia.

- **Protecc logo usuari**

Encara que algú provi de canviar el Logotip de l'usuari definit pel propietari del projector, no es pot canviar. Quan **Protecc logo usuari** està definit en **Activat**, no es poden fer els següents canvis als ajustos de Logotip de l'usuari.

- Capturar un Logotip de l'usuari
- Configurar **Mostrar fons, Pantalla d'inici o Pausa A/V** des de **Pantalla**
☛ **Ampliada - Pantalla** [pàg.62](#)

Configurar Contrasenya protegida

Seguiu aquest procediment per tal de configurar Protecc. contrasenya.



Si establiu la protecció per contrasenya, feu servir un dels mètodes següents per activar el projector.

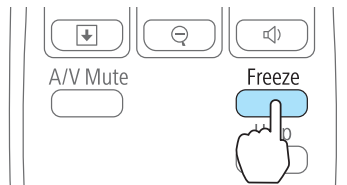
- Definiu el **Mode Apilat** en **Desactivat** i engegueu el mestre o el receptor.
☛ "Cancel·lar la configuració de dos projectors apilats i utilitzar un projector" [pàg.92](#)
- Si definiu el **Mode Apilat** en **Activat**, engegueu un dels projectors (el mestre o el receptor).
Per al mestre: premeu el botó [1] del comandament a distància i seguidament premeu el botó [⏏].
Per al receptor: premeu el botó [2] del comandament a distància i seguidament premeu el botó [⏏].
☛ "Engagar un projector en una configuració de dos projectors apilats" [pàg.92](#)

Quan es fan servir els dos projectors apilats, s'activa la contrasenya que s'ha definit per al mestre.

- 1 Durant la projecció, manteniu premut el botó [Freeze] durant uns cinc segons.

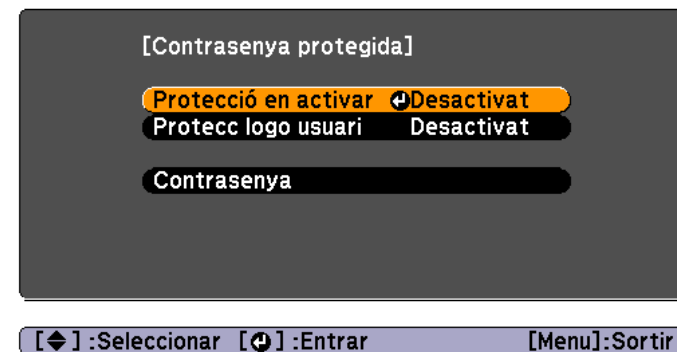
Es visualitza el menú de configuració de Contrasenya protegida.

Comandament a distància



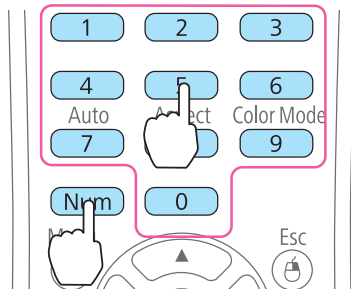
- Si Contrasenya protegida ja està activada, heu d'inserir la contrasenya.
Si la contrasenya és correcta, apareix el menú d'ajust Contrasenya protegida.
☞ "Introduir la Contrasenya" [pàg.51](#)
- Un cop establerta la contrasenya, enganxeu l'Adhesiu Protecció Amb Contrasenya subministrat en un lloc visible del projector com un element més de dissuasió.

- 2 Seleccioneu el tipus de Protecció de contrasenya que voleu configurar i, a continuació, premeu [↵].



- 3 Seleccioneu **Activat** i premeu el botó [↵].
Premeu el botó [Esc], es torna a mostrar la pantalla del punt 2.
- 4 Establiu la contrasenya.
 - (1) Seleccioneu **Contrasenya** i premeu el botó [↵].
 - (2) Si es visualitza el missatge "Canviar contrasenya?", seleccioneu **Sí** i premeu el botó [↵]. La contrasenya per defecte és "0000". Canvieu-lo per la contrasenya que desitgeu. Si seleccioneu **No**, tornarà a aparèixer la pantalla que es mostra al pas 2.
 - (3) Manteniu premut el botó [Num] i inseriu un número de quatre dígits fent servir els botons numèrics. El número introduït es mostra com " * * * * ". Quan introduïu el quart dígit, es visualitza la pantalla de confirmació.

Comandament a distància



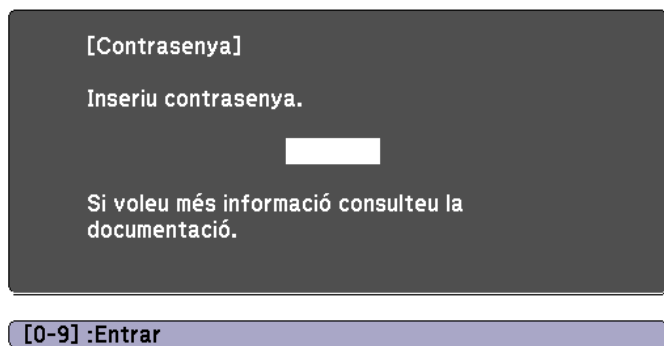
- (4) Torneu a introduir la contrasenya.
Apareix el missatge "Contrasenya acceptada."
Si introduïu una contrasenya incorrecta, apareix un missatge que us demana que torneu a introduir-la.

Introduir la Contrasenya

Quan es visualitzi la pantalla per introduir la contrasenya, introduïu-la fent servir el comandament a distància.

Quan es fan servir els dos projectors apilats, s'activa la contrasenya que s'ha definit per al mestre. Introduïu la contrasenya que s'ha definit per al mestre.

Manteniu premut el botó [Num] i introduïu la contrasenya amb els botons numèrics.



Si introduïu la contrasenya correcta, Contrasenya protegida quedarà desbloquejada temporalment.

Atenció

- Si introduïu una contrasenya incorrecta tres cops seguits, apareixerà el missatge "El projector quedarà bloquejat." durant aproximadament cinc minuts i, a continuació, el projector passarà al mode d'espera. Si passa això, desconnecteu l'endoll de la presa de corrent, torneu a connectar-lo i engegueu el projector. El projector torna a mostrar la pantalla per introduir la contrasenya, on podreu introduir la contrasenya correcta.
- Si heu oblidat la contrasenya, anoteu el número "**Codi sol·licitud:** xxxxx" que apareix a la pantalla i poseu-vos en contacte amb el distribuïdor més proper indicat a Llista de contactes per a projectors Epson.
[☛ Llista de contactes per a projectors Epson](#)
- Si seguiu repetint aquesta operació i introduïu una contrasenya errònia trenta vegades seguides, apareixerà el missatge següent i el projector no permetrà introduir més contrasenyes. "El projector quedarà bloquejat. Contacteu amb Epson tal com indica la documentació."
[☛ Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)

Per bloquejar els botons de funcionament del tauler de control, feu un dels següents passos.

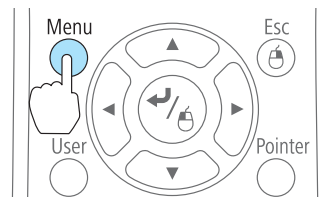
- Bloqueig total
Tots els botons del tauler de control estan bloquejats. No podeu realitzar cap operació des del tauler de control, ni tan sols activar i desactivar.
- Bloqueig parcial
Tots els botons del Tauler de control, excepte el botó [⏏], estan bloquejats.

Això és útil en esdeveniments o actuacions on voleu desactivar tots els botons durant la projecció, o bé en escoles si voleu limitar l'ús dels botons. Podeu seguir utilitzant el projector amb el comandament a distància.

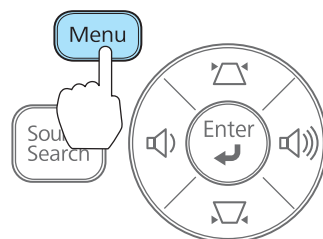
1 Premeu el botó [Menu] mentre es projecta.

☛ "Utilitzar el menú Configuració " [pàg.57](#)

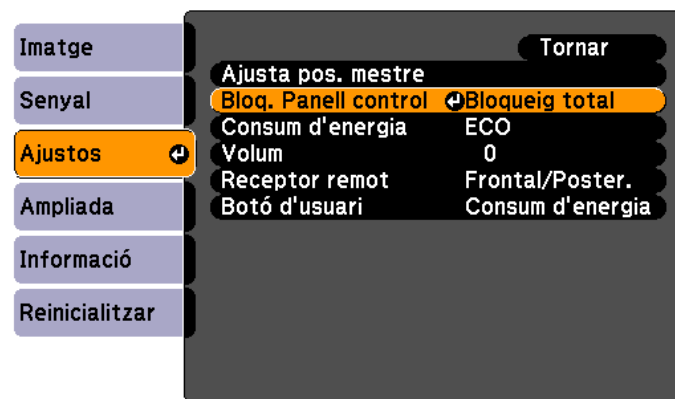
Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



2 Seleccioneu **Bloq. Panell control** des d'**Ajustos**.



[Esc]:Tornar [◀]:Selecc. [▶]:Entrar [Menu]:Sortir

3 Seleccioneu **Bloqueig total** o bé **Bloqueig parcial** segons el vostre objectiu.



[Esc]:Tornar [◀]:Selecc. [▶]:Validar [Menu]:Sortir

4 Seleccioneu **Sí** quan aparegui el missatge de confirmació.
Els botons del tauler de control estan bloquejats d'acord amb l'ajust que heu triat.



Podeu suprimir el bloqueig del tauler de control seguint un d'aquests dos mètodes.

- Seleccioneu **Desactivat** des de **Bloq. Panell control**.
☛ **Ajustos - Bloq. Panell control** [pàg.61](#)
- Manteniu premut el botó [↵] del tauler de control durant uns set segons; apareixerà un missatge i se suprimirà el bloqueig.

Bloqueig Antirobatori

El projector està equipat amb diversos tipus de dispositius de seguretat antirobatori.

- Ranura de seguretat

La ranura de seguretat és compatible amb el sistema Microsaver Security System fabricat per Kensington.

Consulteu la secció següent per a més detalls sobre el sistema Microsaver Security.

☞ <http://www.kensington.com/>

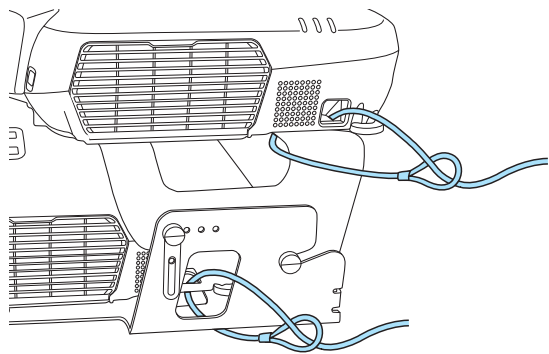
- Punt d'instal·lació del cable de seguretat

Podeu passar un cable antirobatori, disponible al mercat, pel punt d'instal·lació per fixar el projector a un escriptori o a una columna.

Instal·lar el bloqueig de cable

Passeu un cable antirobatori a través dels projectors i els suports per apilar equips.

Consulteu les instruccions de bloqueig a la documentació que s'inclou amb el bloqueig de cable.



Ordres ESC/VP21

Podeu controlar el projector des d'un dispositiu extern amb ESC/VP21.

Abans de començar

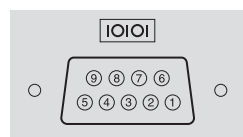
Connecteu el port sèrie de l'ordinador (pin D-Sub 9) al port RS-232C del mestre mitjançant un cable sèrie de PC.

- Forma del connector: D-Sub de 9 contactes (mascle)
- Nom del port d'entrada del projector: RS-232C

<Al projector>



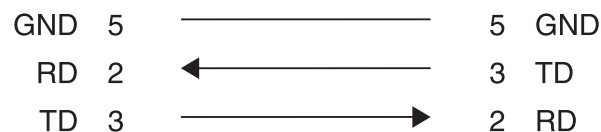
<A l'ordinador>



<Al projector>

(Cable en sèrie de PC)

<A l'ordinador>



Nom el senyal	Funció
GND	Terra dels fils de senyal
TD	Dades transmeses
RD	Dades rebudes

Llista d'ordres

Quan es transmet l'ordre d'activar el projector (ON), s'activa el projector i entra en mode d'escalfament. Un cop activat el projector, es retornen dos punts ":" (3Ah).

Quan s'introdueix una ordre, el projector executarà l'ordre i es retornaran dos punts ":", a continuació s'acceptarà l'ordre següent.

Si l'ordre que es processa acaba amb algun problema, s'envia un missatge d'error i es retornen dos punts ":".

Els continguts principals es mostren a continuació.

Afegiu un codi de retorn de carro (CR) codi (0Dh) al final de cada ordre i transmeteu-lo.

Element			Ordre
ACTIVAT/DESACTIVAT	Activat		PWR ON
	Desactivat		PWR OFF
Selecció de senyal	Ordinador1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Component	SOURCE 14
	Ordinador2	Auto	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Component	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Vídeo		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
Pausa A/V Activat/Desactivat	Activat		MUTE ON
	Desactivat		MUTE OFF

Per a més detalls, poseu-vos en contacte amb el vostre proveïdor local o l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson.

☞ [*Llista de contactes per a projectors Epson*](#)

Protocol de comunicacions

- Velocitat de bauds predeterminada: 9600 bps
- Longitud de dades: 8 bits
- Paritat: cap
- Bit d'aturada: 1 bit
- Control del cabal: cap



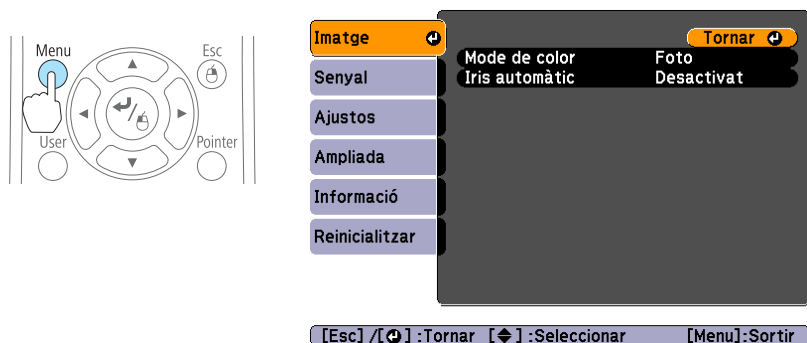
Menú Configuració

En aquest capítol es descriu com utilitzar el menú Configuració i les seves funcions.

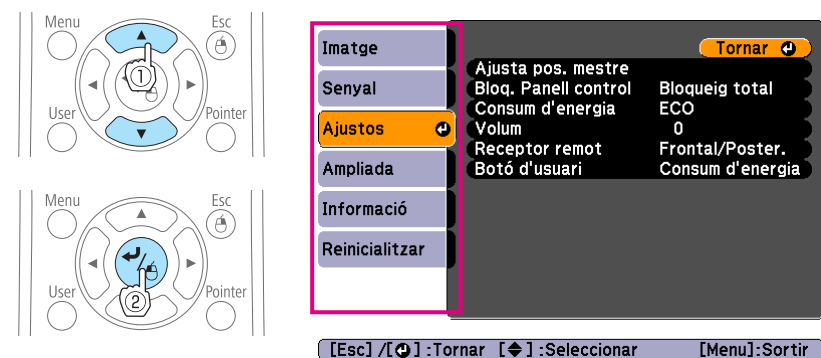
Aquesta secció explica com fer servir el menú Configuració.

Malgrat que els passos es basen en l'ús del comandament a distància, podreu realitzar les mateixes operacions des del tauler de control. Comproveu la guia a sota del menú per al botons disponibles i les seues funcions.

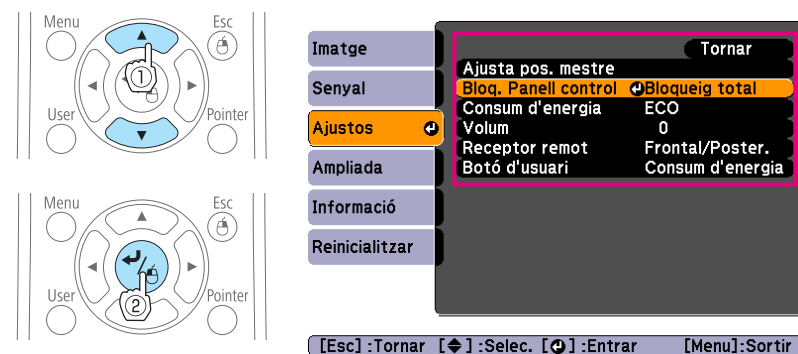
1 Mostreu la pantalla del menú Configuració.



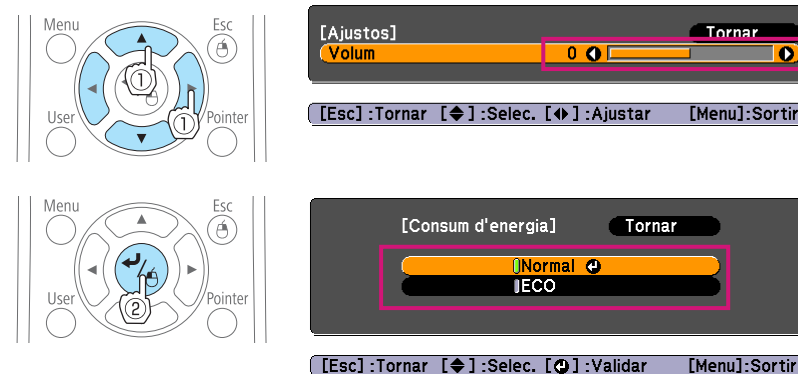
2 Seleccioneu un element de menú superior.



3 Seleccioneu un element del submenú.



4 Canvieu els ajustos.








5 Premeu el botó [Menu] per terminar de fer els ajustos.

Taula del menú Configuració

Apliqueu els valors configurats al mestre i al receptor.

Els elements configurables canvien segons el model que s'estigui fent servir i el senyal i la font d'imatge que s'estigui projectant.

Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
Menú Imatge  pàg.59	Mode de color	Dinàmic, Presentació, Teatre, Foto, Esports, sRGB, Pissarra negra, Pissarra blanca, Presentació 3D i Teatre 3D
	Iris automàtic	Activat i Desactivat
Menú Senyal  pàg.60	Configuració auto.	Activat i Desactivat
	Resolució	Auto, Ample i Normal
	Configuració 3D	Visualització 3D, Format 3D, Invertir imatge 3D i Avís de visualit. 3D
	Progressiu	Desactivat, Vídeo i Film/Auto
	Reducció de soroll	Desactivat, NR1 i NR2
	Interval vídeo HDMI	Auto, Normal i Ampliat
	Senyal d'entrada	Auto, RGB i Component
	Senyal de vídeo	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 i SECAM
Menú d'Ajustos  pàg.61	Aspecte	Normal, Auto, 16:9, Complet, Zoom i Natiu
	Overscan	Auto, Desactivat, 4% i 8%
	Ajusta pos. mestre	Color del patró (Mestre), Color del patró (Receptor) i Inicia ajustos

Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
	Bloq. Panell control	Bloqueig total, Bloqueig parcial i Desactivat
	Consum d'energia	Normal i ECO
	Volum	0 a 10
	Receptor remot	Frontal/Poster., Frontal, Posterior i Desactivat
	Botó d'usuari	Consum d'energia, Informació, Progressiu i Resolució
Menú Ampliada  pàg.62	Pantalla	Missatges, Mostrar fons, Pantalla d'inici i Pausa A/V
	Projecció	Frontal, Frontal/Sostre, Posterior i Poster./Sostre
	Funcionament	Direct Power On, Mode de repòs, Temps Mode de repòs, Temps tapa objectiu, Mode alta altitud, Port sortida monitor i Mode Apilat
	Idioma	15 o 35 idiomes*1
Menú Informació  pàg.64	Hores làmpada	-
	Font	-
	Senyal d'entrada	-
	Resolució	-
	Senyal de vídeo	-
	Veloc. Refresc	-
	Format 3D	-
	Info Sinc	-
	Estat	-
	Número de sèrie	-

Nom del menú superior	Nom del submenú	Elements o valors de configuració
Menú Reinicialitzar ☛ pàg.65	Reinic hores làmpada	Reinici hores làmpada (Mestre) i Reinic hores làmpada (Receptor)

* El número d'idiomes compatibles varia segons la regió on es fan servir els projectors.

menú Imatge

Els elements configurables canvien segons el senyal i la font d'imatge que s'estigui projectant. Ajustar detalls que estan guardats per a cada senyal d'imatge.

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.34

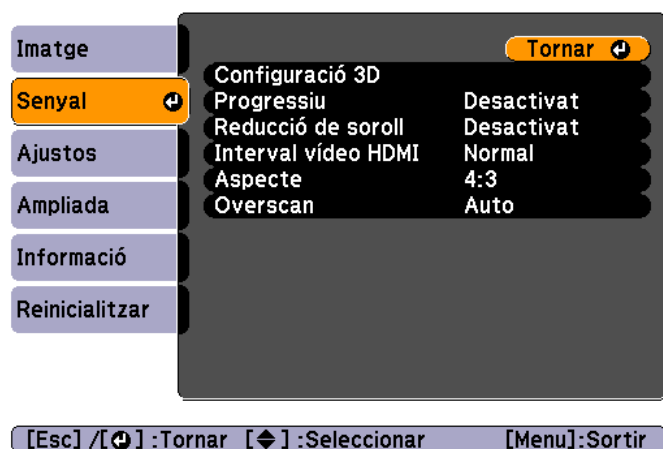


Submenú	Funció
Mode de color	Podeu seleccionar la qualitat de la imatge adequada per al vostre entorn. ☛ "Seleccionar la qualitat de la projecció (Seleccionar el Mode de color)" pàg.38
Iris automàtic	(Aquest element només es pot ajustar si el Mode de color s'ha definit en Dinàmic , Teatre o Teatre 3D). Configurat a Activat per ajustar l'iris per obtenir la llum òptima per a les imatges projectades. L'ajust es desa per a cada Mode de color. ☛ "Configurar Iris automàtic" pàg.38

menú Senyal

Els elements configurables canvien segons el senyal i la font d'imatge que s'estigui projectant. Ajustar detalls que estan guardats per a cada senyal d'imatge.

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.34](#)

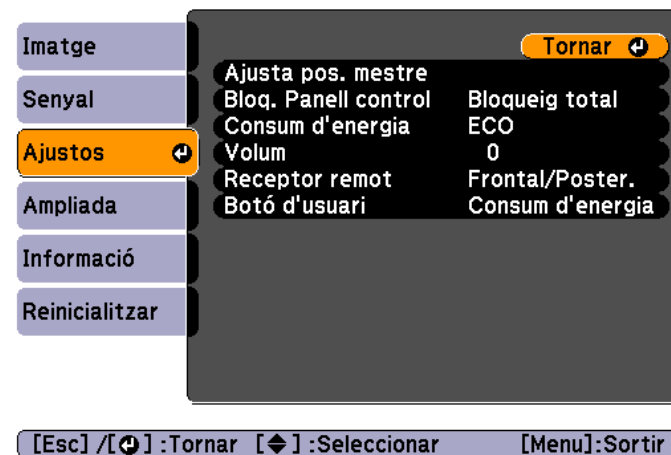


Submenú	Funció
Configuració auto.	(Disponible només quan s'introdueix un senyal d'ordinador RGB analògic). Configureu a Activat per ajustar automàticament Tracking, Sync. i Posició a l'estat òptim quan canvia el senyal d'entrada.
Resolució	(Disponible només quan s'introdueix un senyal d'ordinador RGB analògic). Ajusteu a Auto per identificar automàticament la resolució del senyal d'entrada. Si les imatges no es projecten correctament quan està ajustat a Auto , com ara que falti alguna part de la imatge, ajusteu-ho a Ample per a pantalles panoràmiques, o ajusteu-ho a Normal per a pantalles 4:3 o 5:4 segons l'ordinador connectat.

Submenú	Funció
Configuració 3D	Es fa servir per veure imatges en 3D. Visualització 3D: establiu aquest element en Activat quan visualitzeu contingut en 3D. Si es defineix en Desactivat , es projecten imatges en 2D tot i haver-hi un senyal d'entrada en 3D. Format 3D: seleccioneu el format del senyal d'entrada 3D. Si es defineix en Auto el format se selecciona automàticament d'acord amb el senyal d'entrada. Normalment ha de definir-se en Auto . Invertir imatge 3D: inverteix les imatges que es projecten per a l'ull esquerre i l'ull dret. Feu-ho servir si no veieu les imatges en 3D correctament. Avís de visualit. 3D: definiu aquest element en Activat per veure advertències relacionades amb la visualització d'imatges en 3D. Mostra advertències sobre la visualització d'imatges en 3D.
Progressiu	(Quan el senyal d'entrada es de vídeo de components o de vídeo RGB, aquesta configuració només es pot ajustar si el senyal és entrellaçat (480i/576i/1080i). No està disponible si entra un senyal RGB digital.) <u>Entrellaçat</u> ➡ (i) senyal es converteix en <u>Progressiu</u> ➡ (p). (Conversió IP) Desactivat: aquest ajust és ideal per a imatges amb molt moviment. Vídeo: ideal per imatges de vídeo general. Film/Auto: és ideal per a pel·lícules, gràfics d'ordinador i animació.
Reducció de soroll	(No es pot ajustar quan entra un senyal RGB digital o quan es projecta un senyal entrellaçat amb Progressiu definit en Desactivat .) Suavitza les imatges desiguals. Hi ha dos modes. Seleccioneu l'ajust favorit. Es recomana ajustar-lo a Desactivat quan es visualitzen fonts d'imatge amb molt poc soroll, com per exemple DVD.
Interval vídeo HDMI	Quan el port HDMI del projector es connecta a un reproductor de DVD, ajusteu l'interval de vídeo del projector d'acord amb l'ajust de la gamma de vídeo del reproductor de DVD.

Submenú	Funció
Senyal d'entrada	Podeu establir que el senyal d'entrada sigui la del port Computer. Si s'estableix a Auto el senyal d'entrada es configura automàticament d'acord amb l'equip connectat. Si els colors no apareixen correctament quan està ajustat a Auto , seleccioneu el senyal adequat d'acord amb l'equip connectat.
Senyal de vídeo	Podeu seleccionar el senyal d'entrada del port de Video. Si s'ajusta com a Auto , els senyals de vídeo es reconeixen automàticament. Si la imatge presenta interferències o es produeix algun problema, com per exemple si no es projecta cap imatge quan s'ajusti com a Auto , aleshores seleccioneu el senyal adequat corresponent a l'equip que hi hagi connectat.
Aspecte	Podeu ajustar la relació d'aspecte per a les imatges projectades. ☛ "Canviar la relació d'aspecte de la imatge projectada" pàg.39
Overscan	(Aquest ajust només es pot ajustar si s'està introduint un senyal de vídeo de components o de vídeo RGB). Canvia la relació d'imatge emesa (l'interval de la imatge projectada). Podeu ajustar l'abast del retall a Desactivat , 4% o 8% . Si la font és HDMI, està disponible Auto . Si se selecciona Auto , canvia automàticament a Desactivat o 8% segons el senyal d'entrada.

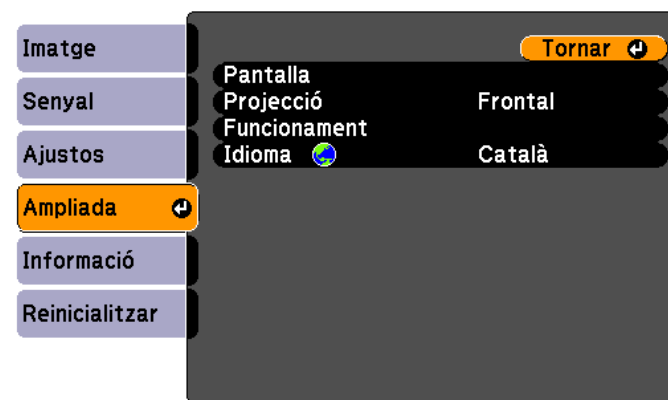
menú Ajustos



Submenú	Funció
Ajusta pos. mestre	Es fa servir per superposar dues imatges manualment. Color del patró (Mestre): seleccioneu el color del patró utilitzat per marcar la imatge projectada pel mestre. Color del patró (receptor): seleccioneu el color del patró utilitzat per marcar la imatge projectada pel receptor. Inicia ajustos: inicia els ajustos. Apareix una pantalla que us permet seleccionar l'àrea que voleu ajustar.
Bloq. Panell control	Podeu utilitzar-lo per restringir el funcionament del tauler de control del projector. ☛ "Restringir el Funcionament (Bloq. Panell control)" pàg.51

Submenú	Funció
Consum d'energia	<p>Podeu ajustar la lluentor de la làmpada de dues maneres diferents.</p> <p>Seccioneu ECO si les imatges que es projecten són massa llunts, com quan es projecten en una sala fosca o en una pantalla petita. Si seccioneu ECO, la quantitat de consum elèctric i la vida útil de la làmpada canvia de la següent manera, i es redueix el soroll de rotació del ventilador durant la projecció.</p> <p>Consum elèctric: disminució de 17% aproximadament, vida útil de la làmpada: aproximadament 1,25 vegades més llarga</p> <p>Si es fa servir en grans altituds o a llocs sotmesos a temperatures elevades, potser no podreu canviar-ne la configuració.</p>
Volum	Podeu ajustar el volum. Els valors de la configuració es desen per a cada font.
Receptor remot	<p>Podeu limitar la recepció del senyal de funcionament des del comandament a distància.</p> <p>Si s'ajusta a Desactivat, no podeu realitzar cap operació des del comandament a distància. Si voleu fer operacions des del comandament a distància, manteniu premut el botó [Menu] al comandament a distància durant uns 15 segons, per reiniciar la configuració al seu valor per defecte.</p>
Botó d'usuari	<p>Podeu seleccionar i assignar un element des del menú Configuració amb el botó [User] del comandament a distància. Prement el botó [User] es visualitza directament la selecció de l'element del menú/la pantalla d'ajust assignats, la qual cosa permet definir paràmetres/ajustos d'una pulsació. Podeu assignar un dels cinc elements següents al botó [User].</p> <p>Consum d'energia, Informació, Progressiu i Resolució</p>

menú Ampliada



[Esc] / [↵] : Tornar [◀▶] : Seleccionar [Menu] : Sortir

Submenú	Funció
Pantalla	<p>Podeu realitzar ajustos relatius a la pantalla del projector.</p> <p>Missatges: si està Desactivat, no apareixeran els següents elements.</p> <p>Noms dels elements si es canvia la Font, el Mode de color o la Relació d'aspecte, missatges quan no s'està rebent cap senyal i advertències com Avís temp. alta.</p> <p>Mostrar fons*1: podeu definir l'estat de la pantalla quan el senyal d'imatge no estigui disponible a Negre, Blau o Logo.</p> <p>Pantalla d'inici*1: seccioneu Activat per visualitzar el Logotip de l'usuari en començar la projecció.</p> <p>A/V Mute*1: podeu definir la pantalla de visualització quan el botó [A/V Mute] del comandament a distància es configura a Negre, Blau o Logo.</p>

Submenú	Funció
Projecció	<p>Seleccioneu un del mètodes de projecció següents, segons la instal·lació del projector.</p> <p>Frontal, Frontal/Sostre, Posterior i Poster./Sostre</p> <p>Podeu canviar l'ajust de la següent manera prement el botó [A/V Mute] del comandament a distància durant cinc segons aproximadament.</p> <p>Frontal↔Frontal/Sostre</p> <p>Posterior↔Poster./Sostre</p> <p>☛ "Mètodes d'instal·lació" pàg.20</p>

Submenú	Funció
Funcionament	<p>Direct Power On: seleccioneu Activat per encendre o apagar el projector només de connectar-lo.</p> <p>Quan el cable d'alimentació està connectat, tingueu en compte que el projector s'activa automàticament quan es restableixi el corrent.</p> <p>Mode de repòs: si està definit en Activat, la projecció s'atura automàticament quan el mestre no rep cap senyal d'imatge i no es duu a terme cap operació.</p> <p>Temps Mode de repòs: quan Mode de repòs està Activat, podeu seleccionar el temps que s'esperarà el projector abans d'aturar-se automàticament en un interval d'entre 1 i 30 minuts.</p> <p>Temps tapa objectiu: quan està Activat, es desconnecta del corrent automàticament 30 minuts després d'haver tancat el control lliscant de silenci A/V.</p> <p>El valor per defecte és Activat.</p> <p>Mode alta altitud: definiu-lo en Activat quan utilitzeu el projector a una alçada de més de 1.500 m.</p> <p>Port sortida monitor: canvia l'entrada i la sortida del port Monitor Out/Ordinador2. Seleccioneu Sortida monitor si voleu que les imatges surtin a un monitor extern i seleccioneu Ordinador2 per entrar un senyal d'imatge d'ordinador o un senyal de vídeo de components per a l'equip de vídeo.</p> <p>Definiu el Mode Apilat en Desactivat si no feu servir dos projectors apilats. Si feu servir una configuració de dos projectors apilats, seleccioneu Mestre per al mestre i Receptor per al receptor.</p>
Idioma	Podeu establir l'idioma dels missatges i menús.

*1 Quan **Protecc logo usuari** està **Activat** a **Contrasenya protegida**, no es poden canviar els ajusts relacionats amb el logotip de l'usuari. Podeu realitzar canvis un cop **Protecc logo usuari** estigui ajustat a **Desactivat**.

☛ "Gestionar usuaris (Contrasenya protegida)" [pàg.49](#)

menú Informació (Només Pantalla)

Podeu comprovar l'estat del mestre i del receptor. Els elements que es visualitzen canvien segons la font que s'estigui projectant. Segons el model utilitzat, algunes fonts d'entrada no són compatibles.

☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" [pàg.34](#)



Submenú	Funció
Hores làmpada	Podeu visualitzar el temps de funcionament acumulat de la làmpada*. Quan arriba el moment de substituir la làmpada, els caràcters apareixen en groc.
Font	Podeu visualitzar el nom de la font per l'equip connectat que s'està projectant.
Senyal d'entrada	Podeu visualitzar el contingut del Senyal d'entrada ajustat en el menú Senyal d'acord amb la Font.
Resolució	Podeu visualitzar la resolució.
Senyal de vídeo	Podeu visualitzar els ajusts del Senyal de vídeo ajustat en el menú Senyal .

Submenú	Funció
Veloc. Refresc	Podeu visualitzar la <u>velocitat de refrescament</u> ▶.
Format 3D	Mostra el format 3D de l'entrada de senyal durant la projecció en 3D (Empaq. de trama, Dreta i esquerra o A dalt i a baix).
Info Sinc	Podeu visualitzar la informació del senyal d'imatge. És possible que hàgiu d'utilitzar aquesta informació en cas de necessitar assistència.
Estat	Aquesta informació és sobre errors que s'han produït en el projector. És possible que hàgiu d'utilitzar aquesta informació en cas de necessitar assistència.
Número de sèrie	Mostra el número de sèrie del projector.

* El temps d'utilització acumulatiu es visualitza com "0H" durant les primeres 10 hores. A partir de les 10 hores es visualitza com "10H", "11H", etc.

menú Reinicialitzar



[Esc] / [⏮] : Tornar [⬇] : Seleccionar [Menu] : Sortir

Submenú	Funció
Reinic hores làmpada (mestre)	Esborra el temps d'utilització d'hores de làmpada acumulatiu del mestre. Reinicialitzeu-lo quan substituïu la làmpada.
Reinic hores làmpada (Receptor)	Esborra el temps d'utilització d'hores de làmpada acumulatiu del receptor. Reinicialitzeu-lo quan substituïu la làmpada.



Detecció d'Errors

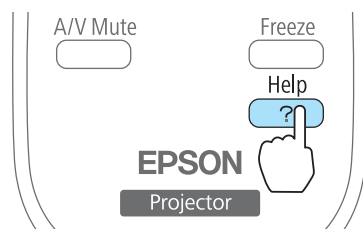
En aquest capítol s'explica com identificar els problemes i què cal fer si se'n detecta un.

Si es produeix un problema al projector, premeu el botó Help per visualitzar la pantalla Ajut i obtenir assistència. Podeu solucionar els problemes contestant les preguntes.

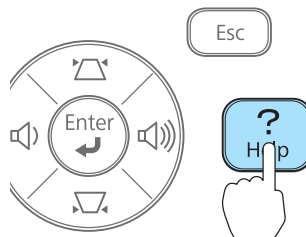
1 Premeu el botó [Help].

Es mostrarà la pantalla Help.

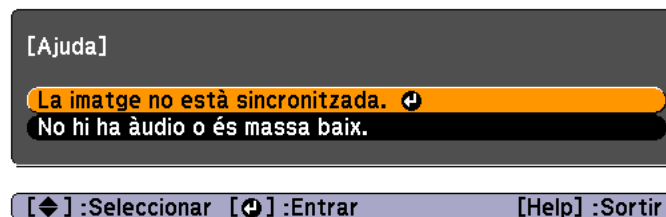
Fent servir el comandament a distància



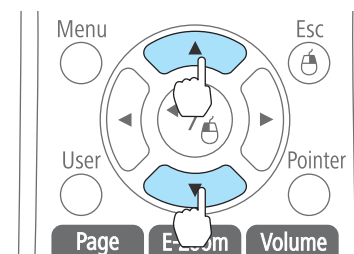
Ús del tauler de control



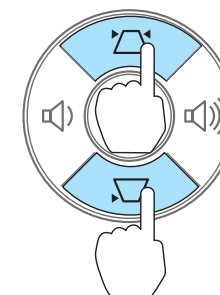
2 Seleccioneu un element de menú.



Fent servir el comandament a distància

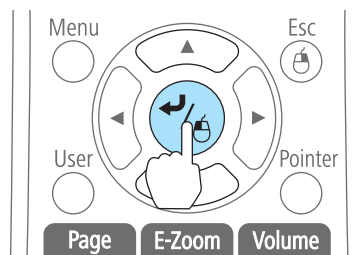


Ús del tauler de control

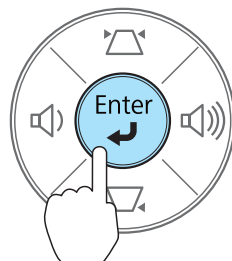


3 Confirmeu la selecció.

Fent servir el comandament a distància



Ús del tauler de control



Les preguntes i les solucions es visualitzen com es mostra a la següent pantalla.

Premeu el botó [Help] per sortir de l'Ajut.

La imatge no està sincronitzada.

· Ajusteu la posició de projecció del mestre.

Ajusta pos. mestre 


· Premeu el botó [Screen Fit].

[Esc] : Tornar  : Entrar

[Help] : Sortir



Si la pantalla Ajut no proporciona cap solució al problema, consulteu la secció següent.

 "Solució dels Problemes" [pàg.69](#)

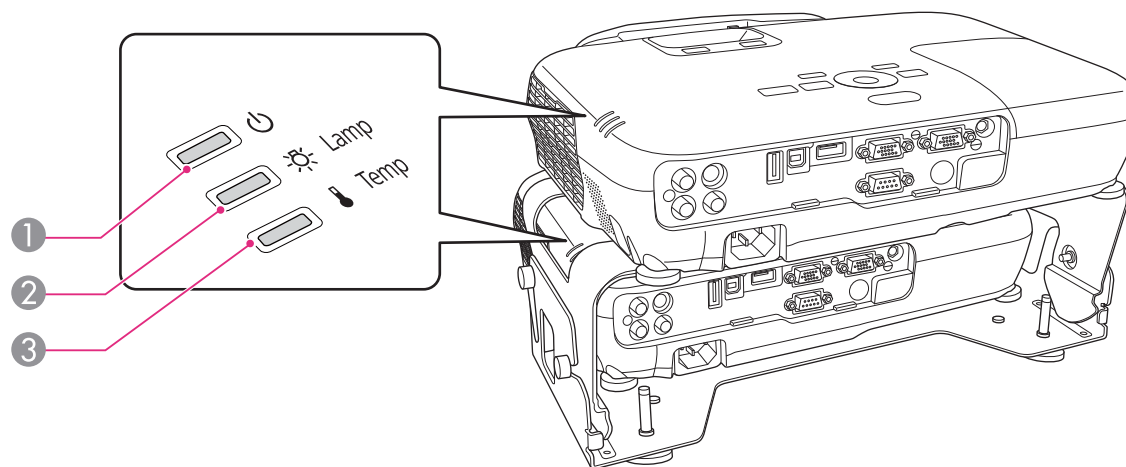
Si teniu un problema amb el projector, en primer lloc cal que comproveu els indicadors del projector i que llegiu la secció següent “Lectura dels indicadors”. Consulteu la secció següent si els indicadors no mostren clarament el possible problema.

☞ "Si els indicadors no són d'ajuda" [pàg.73](#)

Lectura dels Indicadors




El projector inclou els indicadors següents, que assenyalen quin és l'estat operatiu actual.

Podeu comprovar l'estat de cada projector amb els indicadors del mestre i del receptor.



1 Indicador d'alimentació

Indica l'estat de funcionament.

-  Condició en repòs
Quan es premi el botó [⏻] en aquesta condició, s'inicia el projecte.
-  S'està refredant
Tots els botons estan desactivats mentre l'indicador parpelleja.
-  Escalfant-se
El temps d'escalfament és d'uns 30 segons. Un cop ha finalitzat l'escalfament, l'indicador deixa de parpellejar.
El botó [⏻] està desactivat mentre s'escalfa.





 Projectant



















- ② Indicador de la làmpada Indica l'estat de la làmpada de projecció.
- ③ Indicador de temperatura Indica l'estat de la temperatura interna.


































Consulteu les taules següents per veure què signifiquen els indicadors i com es poden solucionar els problemes que indiquen.

Si tots els indicadors estan apagats, comproveu que el cable d'alimentació estigui ben connectat i que el projector rebi corrent sense problemes.

De vegades, quan el cable d'alimentació està desendollat, l'indicador [⏻] es manté il·luminat durant un petit període de temps, però no és cap funcionament erroni.

 : Il·luminat  : Parpellejant  : Desactivat  : Varia segons l'estat del projector

Estat	Causa	Solució o estat
     	Error intern	Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☞ Llista de contactes per a projectors Epson
     	Error del ventilador Error del sensor	Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☞ Llista de contactes per a projectors Epson
     	Error temp. alta (Sobreescalfament)	La làmpada s'apaga automàticament i la projecció s'atura. Espereu uns cinc minuts. Després d'uns cinc minuts, el projector passarà al mode d'espera, i caldrà que comproveu els dos punts que s'indiquen tot seguit. <ul style="list-style-type: none"> Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret. Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo. <ul style="list-style-type: none"> ☞ "Netejar el filtre d'aire" pàg.84 ☞ "Substituir el filtre d'aire" pàg.89 Si després de comprovar els punts indicats anteriorment continua l'error, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☞ Llista de contactes per a projectors Epson
		Si l'utilitzeu a una alçada de 1.500 m o més, ajusteu el Mode alta altitud a Activat . ☞ "menú Ampliada" pàg.62

Estat	Causa	Solució o estat
     	Error làmpada Avaria làmpada	<p>Comproveu els dos punts següents.</p> <ul style="list-style-type: none"> Traieu la làmpada i comproveu que no s'hagi trencat.  "Substituir la làmpada" pàg.85 Netejar el filtre d'aire.  "Netejar el filtre d'aire" pàg.84 <p>Si la làmpada no està trencada: Torneu a col·locar-la i enceneu el projector.</p> <p>Si l'error persisteix: Substituïu la làmpada per una de nova i enceneu el projector.</p> <p>Si continua l'error: deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.</p> <p> Llista de contactes per a projectors Epson</p> <p>Si la làmpada està trencada: poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson. (No es poden projectar imatges fins que hàgiu canviat la làmpada.)</p> <p> Llista de contactes per a projectors Epson</p> <p>Si l'utilitzeu a una alçada de 1.500 m o més, ajusteu el Mode alta altitud a Activat.</p> <p> "menú Ampliada" pàg.62</p>
     	Error Iris Automàt. Err.aliment.	<p>Deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.</p> <p> Llista de contactes per a projectors Epson</p>
     	Avis temp. alta	<p>(Aquesta condició no és anormal. No obstant això, si la temperatura torna a ser massa elevada, la projecció s'aturarà automàticament.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Comproveu que el filtre i la sortida d'aire no estiguin obstruïts i que el projector no estigui col·locat contra una paret. Si el filtre d'aire està embussat, netegeu-lo o substituïu-lo.  "Netejar el filtre d'aire" pàg.84  "Substituir el filtre d'aire" pàg.89
     	Substitueix làmpada	<p>Substituïu-la per una làmpada nova.</p> <p> "Substituir la làmpada" pàg.85</p> <p>Si continueu utilitzant la làmpada un cop transcorregut el període de substitució, augmentarà la possibilitat que exploti. Substituïu la làmpada per una de nova tan aviat com sigui possible.</p>













- Consulteu la següent secció, si el projector no funciona correctament, encara que els indicadors no mostrin cap problema.
 - ☛ "Si els indicadors no són d'ajuda" [pàg.73](#)
- Si els indicadors no apareixen en aquesta taula, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctrica i contacteu amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.
 - ☛ [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Si els indicadors no són d'ajuda

Si es produeix algun dels problemes que es descriuen a continuació i els indicadors no ofereixen cap solució, consulteu les pàgines corresponents a cada problema.

Problemes relacionats amb les imatges

<ul style="list-style-type: none"> • No es veu cap imatge La projecció no s'inicia, l'àrea de projecció està completament negra, l'àrea de projecció està completament blava. 	 pàg.74
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges en moviment no es visualitzen Les imatges en moviment que es projecten des d'un ordinador apareixen en negre i no es projecta res, o bé les imatges en moviment no es reproduïen a l'ordinador. 	 pàg.74
<ul style="list-style-type: none"> • La projecció s'atura automàticament 	 pàg.75
<ul style="list-style-type: none"> • Apareix el missatge "No Suportat" 	 pàg.75
<ul style="list-style-type: none"> • Apareix el missatge "Sense senyal" 	 pàg.75
<ul style="list-style-type: none"> • No es poden veure imatges en 3D 	 pàg.76
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades 	 pàg.77
<ul style="list-style-type: none"> • Les imatges presenten interferències o distorsions 	 pàg.77
<ul style="list-style-type: none"> • La imatge està tallada (gran) o és petita, o la relació d'aspecte no és l'adequada, o se li ha donat la volta a la imatge Només es mostra una part de la imatge, les relacions d'alçada i amplada de la imatge no són correctes, o la imatge pot aparèixer a l'inrevés (de dalt a baix o de dreta a esquerra). 	 pàg.78
<ul style="list-style-type: none"> • Els colors de la imatge no són correctes Tota la imatge apareix violàcia o verdosa, les imatges són en blanc i negre, els colors estan apagats. 	 pàg.78

- Les imatges són fosques


[pàg.79](#)

Problemes en començar la projecció

- El projector no s'engaga


[pàg.79](#)

- Un dels projectors no està encès


[pàg.80](#)

Altres problemes

- No se sent cap so o el so és fluix


[pàg.80](#)

- El comandament a distància no funciona


[pàg.81](#)

- Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús


[pàg.81](#)

Problemes relacionats amb les imatges

No es veu cap imatge

Comprovació	Solució
Heu premut el botó [⏻]?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector.
Els indicadors estan apagats?	El cable d'alimentació no està ben connectat o el projector no rep bé el corrent. Connecteu correctament el cable d'alimentació del projector. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32 Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.
Heu activat Pausa A/V?	Premeu el botó [A/V Mute] del comandament a distància per cancel·lar Pausa A/V. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.46
La diapositiva de silenci A/V està tancada?	Obriu la diapositiva de silenci A/V. ☛ "Part frontal i Superior" pàg.9
La imatge que es vol projectar és completament negra? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Algunes imatges d'entrada, com ara els estalvis de pantalla, poden aparèixer completament negres.
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.60
L'ajust Port sortida monitor s'ha definit en Sortida monitor ?	Si entreu imatges al port Monitor Out/Computer2, definiu el Port sortida monitor en Ordinador2 des del menú Configuració. ☛ Ampliada - Funcionament - Port sortida monitor pàg.62
Hi ha un altre dispositiu connectat al mestre i al receptor?	Si els senyals que entren al mestre i al receptor procedeixen de dispositius diferents, no es mostra cap imatge. Connecteu el dispositiu correctament als projectors. ☛ "Equip de connexió" pàg.21

Les imatges en moviment no es visualitzen

Comprovació	Solució
El senyal de la imatge de l'ordinador s'envia a la LCD i al monitor? (Només quan es projecten imatges des d'un ordinador o un ordinador portàtil amb una pantalla LCD integrada)	Canvieu el senyal d'imatge de l'ordinador a la sortida externa solament. Comproveu la documentació de l'ordinador o contacteu amb el fabricant.

Comprovació	Solució
Estan protegits els drets d'autor del contingut de la imatge en moviment que voleu projectar?	És possible que el projector no pugui projectar imatges en moviment amb drets d'autor protegits que es reproduïxin des de l'ordinador. Per a més informació, consulteu la guia de l'usuari subministrada amb el reproductor.

La projecció s'atura automàticament

Comprovació	Solució
El Mode de repòs està ajustat a Activat ?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector. Si no voleu fer servir el Mode de repòs, canvieu l'ajust a Desactivat . ☛ Ampliada - Funcionament - Mode de repòs pàg.62

Apareix el missatge "No Suportat"

Comprovació	Solució
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.60
La resolució del senyal d'imatge i la velocitat de refrescament corresponen al mode? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Consulteu la documentació de l'ordinador per obtenir informació sobre com canviar la resolució del senyal d'imatge i la sortida de la velocitat de refrescament de l'ordinador. ☛ "Pantalles de Monitor" pàg.99

Apareix el missatge "Sense senyal"

Comprovació	Solució
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. Mireu que no hi hagi cap cable desconnectat ni que els cables tinguin un mal contacte. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
Heu seleccionat el port correcte?	Canvieu la imatge amb el botó [Source Search] del comandament a distància o del tauler de control del mestre. ☛ "Detecció automàtica de senyals d'entrada i canvi de la imatge projectada (Recerca de Font)" pàg.34
Estan encesos l'ordinador o la font de vídeo?	Activeu l'equip.

Comprovació	Solució
Els senyals d'imatge arriben al projector? (Només quan es projecten imatges des d'un ordinador o un ordinador portàtil amb una pantalla LCD integrada)	<p>Si els senyals d'imatge només arriben al monitor LCD de l'ordinador o al monitor accessori, cal que canvieu la sortida a una destinació externa a més del monitor de l'ordinador. En alguns models d'ordinador, quan els senyals d'imatge s'envien externament, deixen d'aparèixer al monitor LCD o al monitor accessori.</p> <p>Si realitzeu la connexió mentre el projector o l'ordinador ja estan activats, pot ser que la tecla de funció Fn, que permet canviar el senyal d'imatge de l'ordinador a una sortida externa, no funcioni. Apagueu l'ordinador i el projector i inicieu-los de nou.</p> <p>☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32</p> <p>☛ Documentació de l'ordinador</p>

No es poden veure imatges en 3D

Comprovació	Solució
Els ajusts del menú Configuració són correctes?	<ul style="list-style-type: none"> Definiu Visualització 3D en Activat. Definiu Format 3D en Auto o en el mateix format que el senyal 3D procedent del dispositiu connectat <p>☛ Senyal - Configuració 3D pàg.60</p>
El senyal d'entrada és un senyal 3D?	Comproveu que el dispositiu de reproducció connectat i que el contingut que es reproduceix és compatible amb els senyals en 3D.
Els cables HDMI i el bifurcador HDMI són compatibles amb els senyals en 3D?	Feu servir cables HDMI i un bifurcador HDMI compatible amb els senyals en 3D.
El polaritzador està correctament col·locat?	<ul style="list-style-type: none"> No podreu veure imatges en 3D si el projector i el polaritzador no es combinen correctament. Col·loqueu-lo de forma que el número de la base del projector i el del polaritzador coincideixin. Consulteu el manual següent per obtenir més informació. <p>☛ Guia d'inici</p> <ul style="list-style-type: none"> Selecioneu Invertir imatge 3D de Configuració 3D. <p>☛ Senyal - Configuració 3D pàg.60</p>
Feu servir una pantalla d'argent dissenyada per a imatges en 3D passives?	Aquests projectors només poden projectar imatges en 3D en una pantalla d'argent. Prepareu una pantalla d'argent dissenyada per a imatges en 3D passives.
Porteu les ulleres 3D correctament?	<p>Per veure imatges en 3D amb els projectors, cal tenir unes ulleres 3D polaritzades passives. Feu servir les ulleres 3D subministrades o opcionals (ELPGS02A/ELPGS02B).</p> <p>☛ "Accessoris Opcionals" pàg.95</p>

Les imatges es veuen borroses, desenfocades o distorsionades

Comprovació	Solució
Les imatges del mestre i del receptor estan correctament superposades?	Premeu el botó [Screen Fit]. Es mostra la pantalla d'ajust i les imatges se superposen correctament després d'uns segons. Per superposar imatges per primera vegada després de la instal·lació, consulteu el manual següent. ☛ Guia d'inici
Està Configuració auto. Desactivat ?	Si està definit en Activat , els valors de Tracking , Sync. i Posició s'optimitzen automàticament. ☛ Senyal - Configuració auto. pàg.60
El projector és a una distància adequada?	La projecció es realitza des d'una distància que supera els límits recomanats. Configureu el projector a una distància que no superi els límits recomanats. ☛ "Mida de Pantalla i Distància de Projecció" pàg.97
La lent està entelada?	Si traslladeu el projector ràpidament d'un entorn fred a un entorn calent, o si es produeix un canvi sobtat de la temperatura ambient, la superfície de l'objectiu es pot entelar i això pot provocar que les imatges es vegin borroses. Deixeu el projector a la sala durant aproximadament una hora abans d'utilitzar-lo. Si l'objectiu s'entela, desactiveu el projector i espereu fins que l'objectiu deixi d'estar entelat.

Les imatges presenten interferències o distorsions

Comprovació	Solució
Heu configurat el format del senyal d'imatge correctament? (Només quan es projecten imatges d'una font de vídeo)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.60
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. ☛ "Equip de connexió" pàg.21
Esteu fent servir un cable allargador?	Si feu servir un cable allargador, pot ser que es produeixin interferències elèctriques en els senyals. Utilitzeu els cables que es lliuren amb el projector per a comprovar si els cables que esteu utilitzant causen problemes.
Heu seleccionat la resolució correcta? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Configureu l'ordinador de manera que els senyals de sortida siguin compatibles amb el projector. ☛ "Pantalles de Monitor" pàg.99 ☛ Documentació de l'ordinador
Els ajusts Sync. » i Tracking » estan ajustats correctament? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [↩] del tauler de control per a realitzar un ajust automàtic.

La imatge està tallada (gran) o és petita, o l'aspecte no és l'adequat, o se li ha donat la volta a la imatge

Comprovació	Solució
Es projecta una imatge d'ordinador de pantalla panoràmica? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Canvieu l'ajust d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. ☛ Senyal - Resolució pàg.60
La imatge es continua ampliant amb E-Zoom?	Premeu el botó [Esc] del comandament a distància per cancel·lar E-Zoom. ☛ "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)" pàg.48
Heu ajustat correctament la posició de la imatge?	(Només si es projecten senyals RGB analògiques des del port Computer) Premeu el botó [Auto] del comandament a distància o el botó [↩] del tauler de control per a ajustar la posició.
L'ordinador està configurat per a la visualització dual? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Si la visualització dual està activada a les Propietats de la pantalla del Tauler de control de l'ordinador, aleshores només es projecta aproximadament la meitat de la imatge de la pantalla de l'ordinador. Per visualitzar tota la imatge a la pantalla de l'ordinador, desactiveu l'ajust de la visualització dual. ☛ Documentació del driver de vídeo de l'ordinador
Heu seleccionat la resolució correcta? (Només quan es projecten imatges de l'ordinador)	Configureu l'ordinador de manera que els senyals de sortida siguin compatibles amb el projector. ☛ "Pantalles de Monitor" pàg.99 ☛ Documentació de l'ordinador
És correcte el mode de projecció?	Segons com s'instal·li el projector, ajusteu un dels modes de projecció següents: Frontal, Frontal/Sostre, Posterior o Poster./Sostre . ☛ Ampliada - Projecció pàg.62 ☛ "Mètodes d'instal·lació" pàg.20

Els colors de la imatge no són correctes

Comprovació	Solució
La configuració dels senyals d'entrada coincideix amb els senyals del dispositiu connectat?	Canvieu els següents ajustos d'acord amb el senyal per a l'equip connectat. <ul style="list-style-type: none"> • Quan la imatge prové d'un dispositiu connectat al port de l'Computer ☛ Senyal - Senyal d'entrada pàg.60 • Quan la imatge prové d'un dispositiu connectat al port Video ☛ Senyal - Senyal de vídeo pàg.60
Els cables estan connectats correctament?	Comproveu que tots els cables necessaris per projectar estiguin connectats correctament. Mireu que no hi hagi cap cable desconnectat ni que els cables tinguin un mal contacte. ☛ "Equip de connexió" pàg.21

Les imatges són fosques

Comprovació	Solució
Toca substituir la làmpada?	Quan la làmpada està a punt d'arribar al final de la seva vida útil, les imatges es tornen més fosques i la qualitat del color minva. Quan passi això, substituïu la làmpada per una de nova. ☛ "Substituir la làmpada" pàg.85
El polaritzador està col·locat?	La lluentor es redueix quan es col·loca el polaritzador. Si la imatge és massa fosca quan es projecten les imatges en 2D, traieu el polaritzador. Desplaceu el polaritzador en horitzontal, desbloquegeu-lo i estireu cap endavant. Cal tornar a col·locar el polaritzador per veure imatges en 3D.
Feu servir el projector a grans altituds o està en un lloc sotmès a temperatures altes?	Si el feu servir a grans altituds o està sotmès a temperatures altes, la pantalla pot quedar en negre. No podeu configurar el Consum d'energia però podeu seguir utilitzant el projector.

Problemes en començar la projecció

El projector no s'engega

Comprovació	Solució
Heu premut el botó [⏻]?	Premeu el botó [⏻] per activar el projector.
Els indicadors estan apagats?	El cable d'alimentació no està ben connectat o el projector no rep bé el corrent. Desconnecteu el cable d'alimentació i torneu-lo a connectar. ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32 Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.
Els indicadors s'encenen i s'apaguen quan es toca el cable d'alimentació?	Pot ser que el cable d'alimentació faci un mal contacte o bé que sigui defectuós. Torneu a connectar el cable d'alimentació. Si el problema no se soluciona, deixeu d'utilitzar el projector, desconnecteu el cable d'alimentació de la presa de corrent elèctric i poseu-vos en contacte amb el distribuïdor local o l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ Llista de contactes per a projectors Epson
El Bloq. Panell control està ajustat a Bloqueig total ?	Premeu el botó [⏻] del comandament a distància. Si no voleu fer servir el Bloq. Panell control , canvieu l'ajust a Desactivat . ☛ Ajustos - Bloq. Panell control pàg.61
Heu seleccionat l'ajust correcte al Receptor remot?	Comproveu el Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.61

Un dels projectors no està encès o els projectors no s'han connectat entre ells

Comprovació	Solució
Heu connectat el mestre i el receptor correctament mitjançant un cable USB?	Connecteu el port USB(TypeA) al port USB(TypeB) del receptor mitjançant un cable USB. Comproveu també que el cable USB no estigui desconnectat. ☛ Guia d'inici ☛ "De la instal·lació a la projecció" pàg.32
El Mode Apilat està Desactivat ?	Mestre: establiu el Mode Apilat del Mestre . Receptor: establiu el Mode Apilat del Receptor . ☛ Ampliada - Funcionament - Mode Apilat pàg.62
S'ha produït un error al mestre?	Si es produeixen errors al mestre, el receptor mostra un missatge d'advertència. En aquest cas, només podeu apagar el receptor. Premeu el botó [↵] del comandament a distància per apagar el receptor. Deixeu de fer servir el mestre i poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ Llista de contactes per a projectors Epson Si només voleu encendre el receptor, premeu el botó [2] del comandament a distància i seguidament premeu el botó [⏏].
S'ha produït un error al receptor?	Si es produeixen errors al receptor, el mestre mostra un missatge d'advertència. En aquest cas, el mestre es pot controlar de la manera habitual. Deixeu de fer servir el receptor i poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a la Llista de contactes per a projectors Epson. ☛ Llista de contactes per a projectors Epson Si només voleu encendre el mestre, premeu el botó [1] del comandament a distància i seguidament premeu el botó [⏏].

Altres problemes

No se sent cap so o el so és fluix

Comprovació	Solució
Comproveu que el cable àudio/vídeo estigui fixat correctament al projector i a la font d'àudio.	Desconnecteu el cable del port Audio i torneu a connectar el cable.

Comprovació	Solució
El volum del projector està al mínim?	Ajusteu el volum de manera que se senti el so. ☛ Ajustos - Volum pàg.61 ☛ "Ajustar el volum" pàg.37
El volum de l'ordinador o de la font d'imatge està al mínim?	Ajusteu el volum de manera que se senti el so.
Heu activat Pausa A/V?	Premeu el botó [A/V Mute] del comandament a distància per cancel·lar Pausa A/V. ☛ "Amagar la imatge i el so temporalment (Pausa A/V)" pàg.46
L'especificació del cable d'àudio és "sense resistència"?	Quan utilitzeu un cable d'àudio disponible al mercat, assegureu-vos que està indicat com "Sense resistència".
Està connectat amb un cable HDMI?	Si no podeu sentir àudio quan es connecta amb un cable HDMI, seleccioneu la sortida PCM per als equips connectats.

El comandament a distància no funciona

Comprovació	Solució
L'àrea d'emissió del senyal del comandament a distància està orientada cap al receptor remot del projector quan el feu servir?	Apunteu el control remot al receptor remot. ☛ "Radi operatiu del comandament a distància" pàg.18
El comandament a distància és massa lluny del projector?	El radi operatiu del comandament a distància és d'uns 6 m. ☛ "Radi operatiu del comandament a distància" pàg.18
El receptor remot rep llum solar directa o una llum intensa provinent de làmpades fluorescents?	Col·loqueu el projector en un lloc on el receptor remot no estigui exposat a cap llum intensa. O ajusteu el receptor remot a Desactivat del Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.61
Heu seleccionat l'ajust correcte al Receptor remot ?	Comproveu el Receptor remot al menú Configuració. ☛ Ajustos - Receptor remot pàg.61
Les bateries estan esgotades o s'han inserit incorrectament?	Comproveu que les bateries s'han inserit correctament o substituïu-les per unes de noves si cal. ☛ "Substituir les bateries del comandament a distància" pàg.17

Vull canviar l'idioma dels missatges i dels menús

Comprovació	Solució
Canvieu l'ajust Idioma.	Definiu l'ajust Idioma del menú Configuració. ☛ Ampliada - Idioma pàg.62



Manteniment

En aquest capítol trobareu informació sobre procediments de manteniment que permeten obtenir el millor rendiment del projector durant molt de temps.

Si el projector s'embruta o la qualitat de la imatge projectada comença a minvar, cal que netegeu el projector.



Precaució

Apagueu el projector abans de netejar-lo. Si no, es podria produir una descàrrega elèctrica.

Netejar la Superfície del Projector

Netegeu la superfície del projector amb un drap suau.

Si el projector està molt brut, mulleu el drap amb aigua i una mica de detergent neutre, i escorreu-lo bé abans de passar-lo per la superfície del projector.

Atenció

No feu servir substàncies volàtils, com ara cera, alcohol o dissolvent, per netejar la superfície del projector. L'acabat de la carcassa podria canviar o descolorir-se.

Netejar l'Objectiu

Feu servir un drap especial per a vidres disponible al mercat per a netejar l'objectiu amb cura.



Advertència

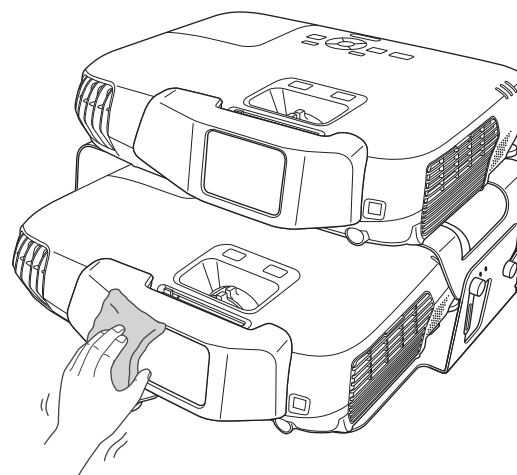
Per treure la pols i brossa de la lent, no feu servir esprais que continguin gasos inflamables. El projector podria prendre foc a causa de l'alta temperatura interna de la làmpada.

Atenció

No fregueu les lents amb materials aspres i eviteu que rebin cops, ja que es fan malbé fàcilment.

Netejar el polaritzador

Netegeu la superfície del polaritzador amb un drap suau.

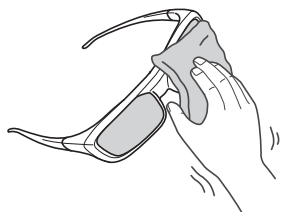


Atenció

No fregueu el polaritzador amb materials aspres i eviteu que rebi cops, ja que es fa malbé fàcilment.

Netejar les ulleres 3D

Netegeu les lents de les ulleres amb un drap suau.



Atenció

- No fregueu les lents amb materials aspres i tracteu-les bé, ja que es fan malbé fàcilment.

Netejar el filtre d'aire

Netegeu el filtre d'aire i l'entrada d'aire quan aparegui el missatge següent.

El projector se sobreescalfa.
Comproveu que l'entrada d'aire no estigui obstruïda, i netegeu/canvieu filtre d'aire.

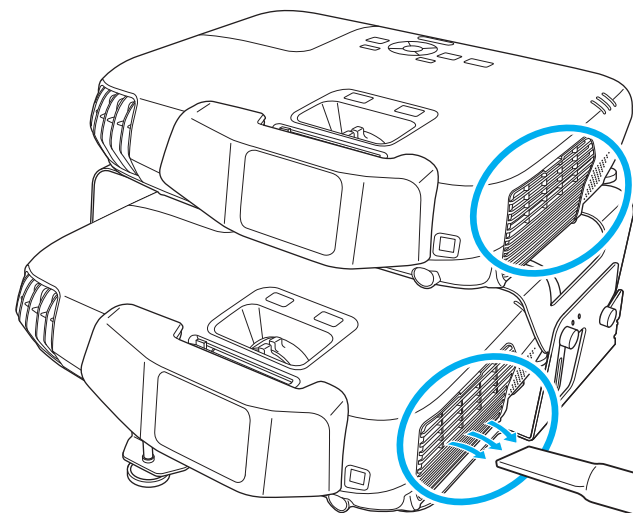


Pel que fa als números que apareixen al costat de les icones: l'1 es refereix al mestre i el 2 al receptor.

Netegeu o substituiu el filtre d'aire del projector que assenyala la fletxa.

Atenció

- Si s'acumula pols al filtre d'aire, pot augmentar la temperatura interna del projector, i això pot comportar problemes de funcionament i escurçar la vida útil del motor òptic. Netegeu el filtre d'aire immediatament quan aparegui el missatge.
- No esbandiu el filtre d'aire amb aigua. No feu servir detergents ni dissolvents.



- Si el missatge apareix freqüentment, fins i tot després d'haver netejat, cal substituir el filtre d'aire. Substituiu-lo per un de nou.
☛ "Substituir el filtre d'aire" [pàg.89](#)
- Es recomana netejar aquestes parts almenys un cop cada tres mesos. Netegeu-les més sovint si utilitzeu el projector en entorns on hi ha molta pols.

En aquesta secció s'explica com substituir la làmpada i el filtre d'aire.

Substituir la làmpada

Període de substitució de la làmpada

La làmpada s'ha de substituir quan:

- Es mostrarà el missatge següent.

Cal substituir la làmpada.
Poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor de projectors Epson o visiteu www.epson.com per a compres.

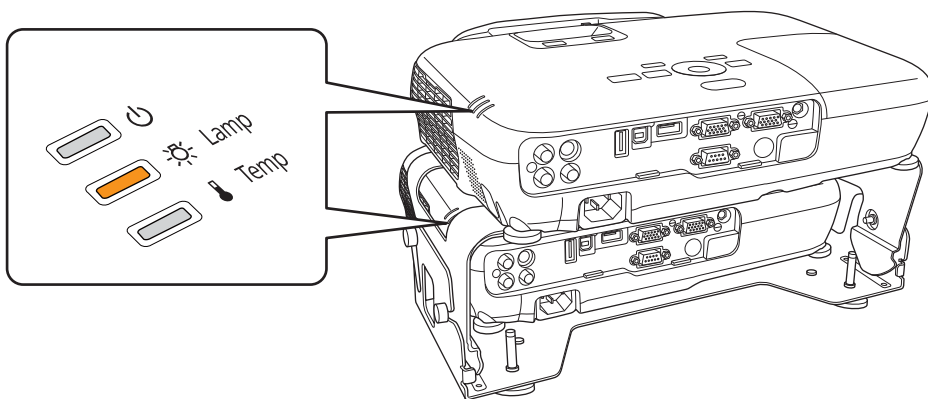


Pel que fa als números que apareixen al costat de les icones: l'1 es refereix al mestre i el 2 al receptor.

Substituiu la làmpada del projector que assenyalat la fletxa.

El missatge es mostra durant 30 segons.

- L'indicador de la làmpada parpelleja en taronja.



- La imatge projectada s'enfosqueix o es comença a deteriorar.

Atenció

- El missatge de substitució de la làmpada està programat perquè aparegui després dels períodes de temps següents per tal de mantenir la lluentor i la qualitat inicials de les imatges projectades.

Si feu servir **Consum d'energia** contínuament a **Normal**: unes 3900 hores

Si feu servir **Consum d'energia** contínuament a **ECO**: unes 4.900 hores

☛ **Ajustos - Consum d'energia** [pàg.61](#)

- Si continueu utilitzant la làmpada un cop transcorregut el període de substitució, augmentarà la possibilitat que exploti. Quan apareix el missatge de substitució de la làmpada, substituiu la làmpada per una de nova al més aviat possible encara que continuï funcionant.
- No apagueu i torneu a engegar l'alimentació acte seguit moltes vegades seguides. Engegar i apagar l'alimentació molt sovint pot escurçar la vida útil de la làmpada.
- Segons les característiques de la làmpada i de com s'hagi fet servir, pot ser que s'enfosqueixi o deixi de funcionar abans que aparegui el missatge d'advertència. Per aquest motiu, es recomana tenir sempre a mà una làmpada de recanvi.

Com substituir la làmpada

La làmpada es pot substituir fins i tot quan el projector està suspès del sostre.

Advertència

- Al substituir la làmpada perquè ha deixat d'il·luminar-se, hi ha la possibilitat que la làmpada es trenqui. Quan substituïu la làmpada d'un projector instal·lat en un sostre, penseu sempre que la làmpada està trencada i situeu-vos cap al cantó de la coberta de la làmpada, mai a sota. Retireu la coberta de la làmpada amb cura. Aneu amb cura quan retireu la coberta de la làmpada, perquè poden caure trossos de vidre que provoquin lesions. Si penetren trossos de vidre als ulls o a la boca, consulteu immediatament als vostre metge local.
- No desmunteu ni modifiqueu mai la Làmpada. Si instal·leu una làmpada modificada o desmuntada al projector i l'utilitzeu, podeu provocar un incendi, una descàrrega elèctrica o un accident.

Precaució

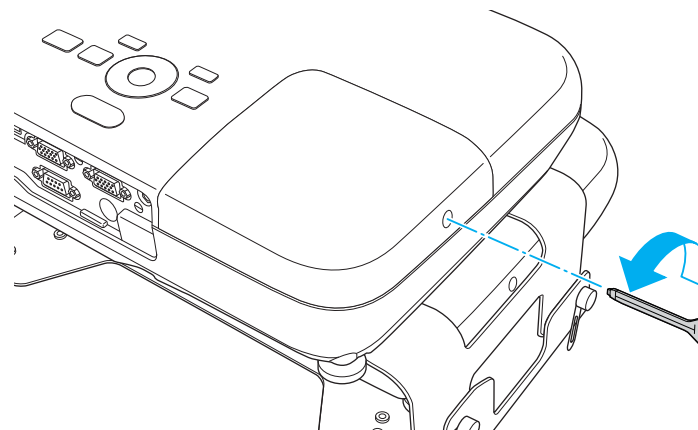
- Per extreure la coberta de la làmpada, espereu fins que la làmpada s'hagi refredat. Si la làmpada encara està calenta, podria provocar cremades o altres lesions. Després de desactivar-la, la làmpada trigarà una hora a refredar-se.
- Si feu servir una configuració de dos projectors apilats, seguiu els passos de la Guia de l'usuari per substituir les làmpades. Si no seguiu els passos correctament, el producte podria caure o us podrieu atrapar els dits i fer-vos mal.

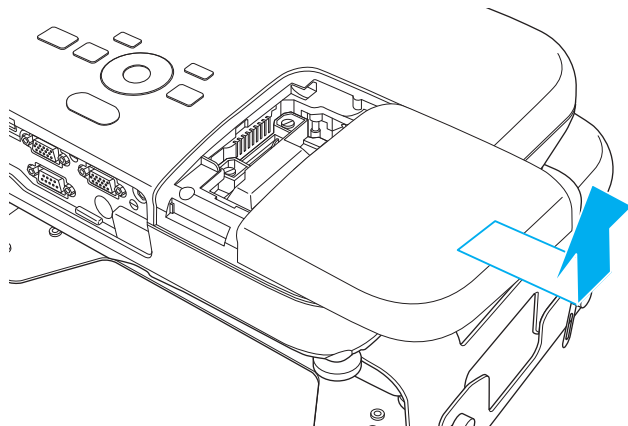
Atenció

- Assegureu-vos d'instal·lar la làmpada amb seguretat. Si extraieu la coberta de la làmpada, l'alimentació s'apagarà automàticament com a mesura de precaució. Si la làmpada o la coberta de la làmpada no estan ben instal·lades, l'alimentació no s'activarà.
- Aquest producte inclou un component de la làmpada que conté mercuri (Hg). Consulteu la normativa local aplicable sobre l'eliminació o el reciclatge. No els rebutgeu amb els residus normals.

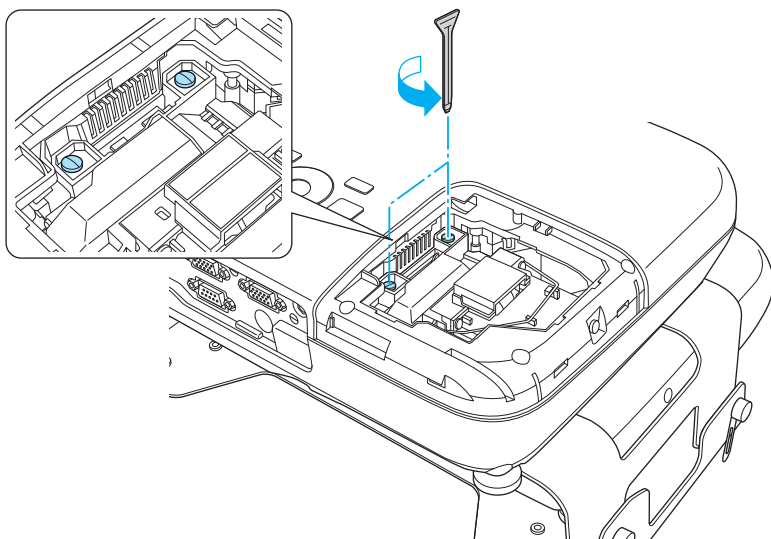
Substitució de la làmpada del mestre

- 1** Un cop hagueu desactivat el projector i el brunzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.
- 2** Espera fins que la làmpada s'hagi refredat i lleueu la coberta de la làmpada que hi ha a la part superior del projector.
Afluïxeu el cargol de fixació de la coberta de la làmpada amb el tornavís inclòs amb la nova làmpada o amb un tornavís d'estrella. A continuació, feu lliscar la cobertura de la làmpada cap endavant i aixequeu-la per a retirar-la.



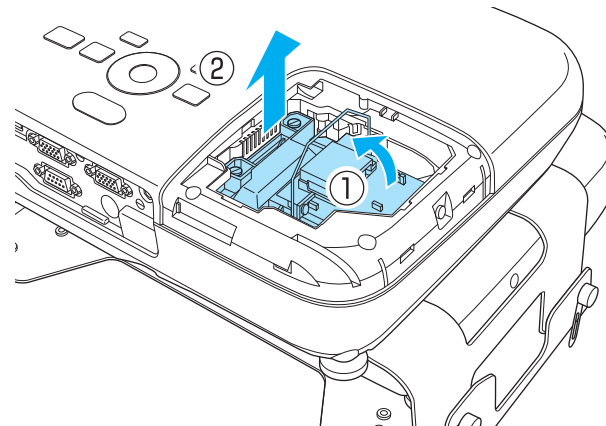


- 3** Afluïxeu els dos cargols de fixació de la làmpada.

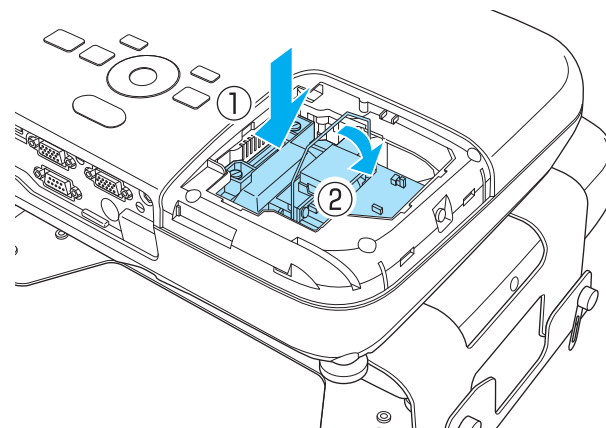


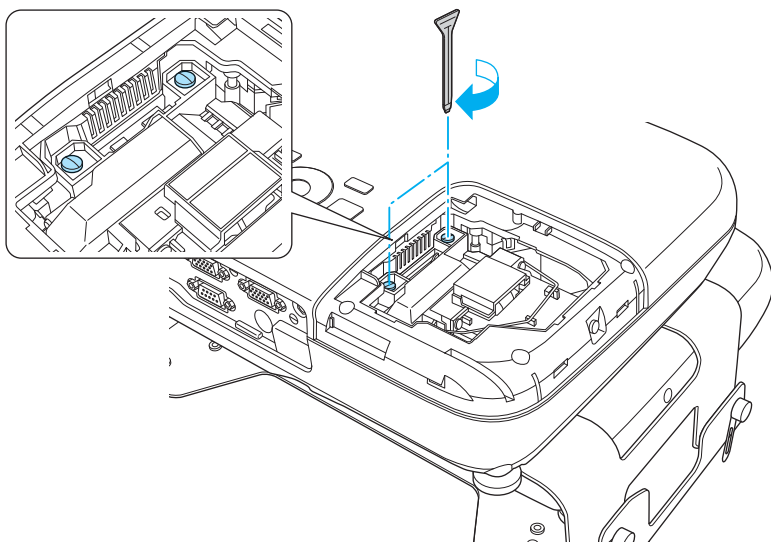
- 4** Extraieu la làmpada antiga estirant la nansa.
Si la Làmpada està trencada, substituïu-la per una de nova o poseu-vos en contacte amb el distribuïdor local.

 [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

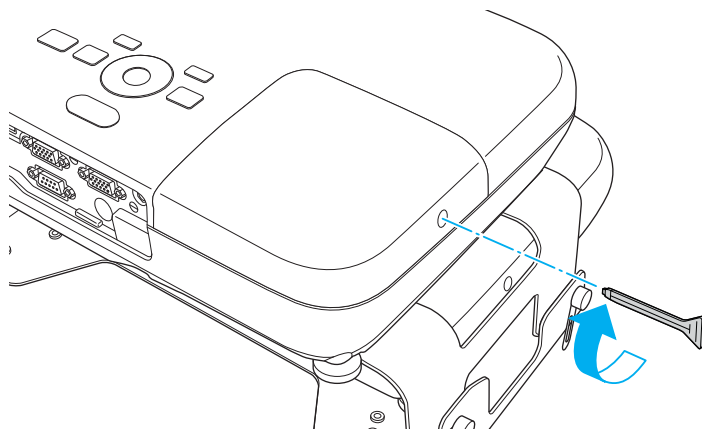


- 5** Instal·leu la làmpada nova.
Inseriu la làmpada nova seguint el rail de guia en la direcció correcta de manera que encaixi al seu lloc, pressioneu amb fermesa i, quan estigui ben inserida, colleu els dos cargols.





6 Substituïu la coberta de la làmpada.



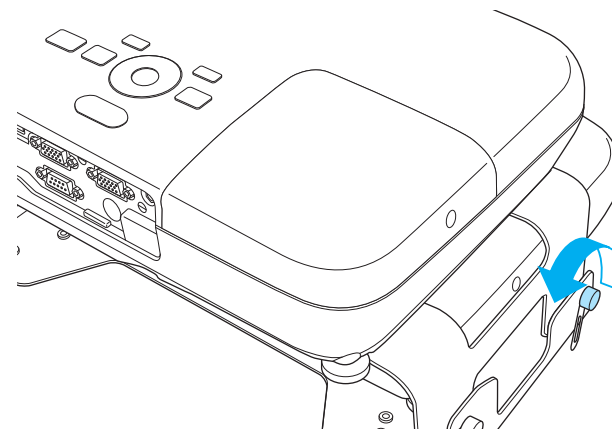
Atenció

- Assegureu-vos d'instal·lar la làmpada amb seguretat. Si extraieu la coberta de la làmpada, l'alimentació s'apagarà automàticament com a mesura de precaució. Si la làmpada o la coberta de la làmpada no estan ben instal·lades, l'alimentació no s'activarà.
- Aquest producte inclou un component de la làmpada que conté mercuri (Hg). Consulteu la normativa local aplicable sobre l'eliminació o el reciclatge. No els rebutgeu amb els residus normals.

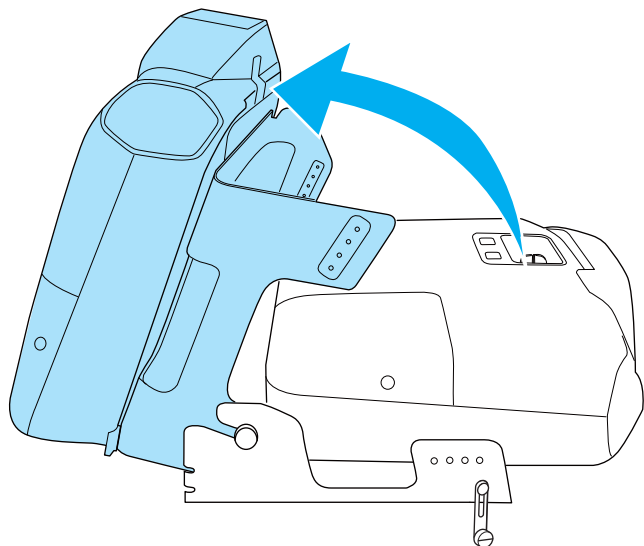
Substitució de la làmpada del receptor

1 Un cop hagueu desactivat el projector i el bronzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.

2 Traieu els cargols d'ajust de l'angle d'apilament.



3 Inclineu el mestre cap enrere.



Els passos següents són els mateixos que es fan servir per substituir la llàmpada del mestre.

☛ "Substitució de la llàmpada del mestre" [pàg.86](#)

Quan acabeu de substituir la llàmpada, torneu a col·locar el mestre a la seva posició anterior i cargoleu els cargols d'ajust de l'angle d'apilament.

Precaució

Quan torneu al mestre, aneu amb compte no us atrapeu els dits.

Reinicialitzar les hores de la llàmpada

El projector calcula el temps de funcionament de la llàmpada i notifica quan s'ha de substituir mitjançant un missatge i un indicador. Després de substituir la llàmpada, assegureu-vos de reinicialitzar les **Hores llàmpada** des del menú de configuració.

☛ " menú Reinicialitzar " [pàg.65](#)



Reinicialitzeu les **Hores llàmpada** només després de substituir la llàmpada. En cas contrari, el període de substitució de la llàmpada no s'indicarà correctament.

Substituir el filtre d'aire

Període de substitució del filtre d'aire

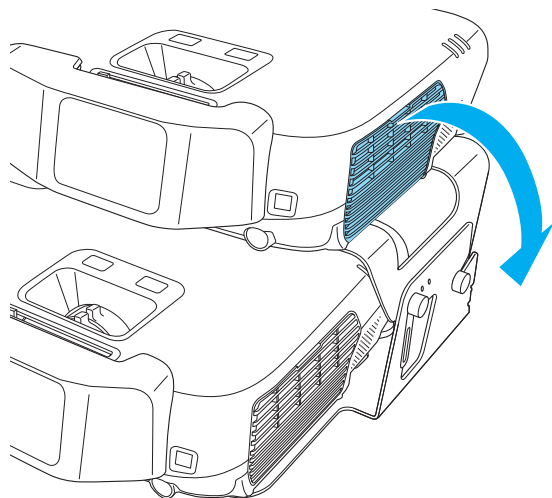
Si apareix el missatge encara que s'hagi netejat el filtre d'aire, substituïu el filtre.

Com substituir el filtre d'aire

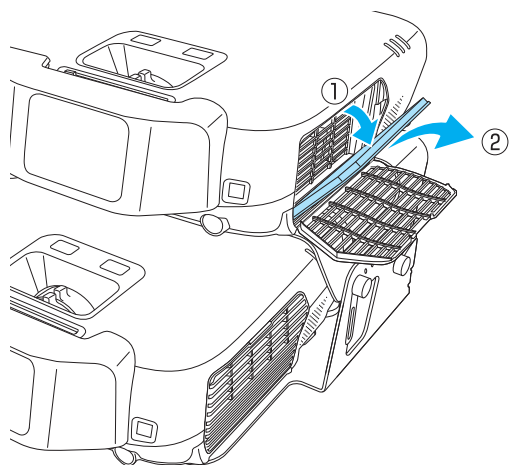
El filtre d'aire es pot substituir fins i tot quan el projector està suspès del sostre.

En aquesta secció s'explica com substituir el filtre d'aire del mestre. Substituïu el filtre d'aire del receptor de la mateixa manera.

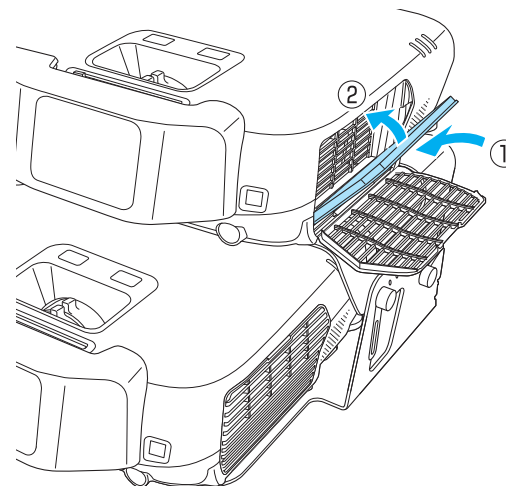
- 1** Un cop hagueu desactivat el projector i el bronzidor de confirmació hagi sonat dues vegades, desconnecteu el cable d'alimentació.
- 2** Obriu la tapa del filtre d'aire.
Introduïu un dit al solc de la part superior del filtre d'aire i estireu.



- 3** Extraieu el filtre d'aire.
Subjecteu la pestanya del centre del filtre d'aire i estireu-la cap enfora.



- 4** Instal·leu el filtre d'aire nou.
Premeu fins quedi ben encaixat.



- 5** Tanqueu la tapa del filtre d'aire.



Desfeu-vos dels filtres d'aire usats d'acord amb les normatives aplicables.

Material del marc: resina ABS

Material del filtre: escuma de poliuretà



Apèndix

Podeu utilitzar només un projector si un dels dos no funciona bé o si no us cal fer-los servir tots dos.

Engegar un projector en una configuració de dos projectors apilats

Engegar només el mestre

Premeu i manteniu el botó [1] del comandament a distància i premeu el botó [⏻].

El mestre s'encén. Ara podeu utilitzar el mestre tal com s'indica al següent manual del EB-W16.

📖 [Guia de l'usuari dels models EB-W16/EH-TW550/EH-TW510](#)



No es poden fer servir les funcions següents.

- Veure imatges en 3D
- Projectar les imatges de dispositius connectats als ports USB(TypeA) i USB(TypeB)
- Keystone H/V Auto
- Ajuda d'enfocament
- Screen Fit

Com encendre només el receptor

Premeu i manteniu el botó [2] del comandament a distància i premeu el botó [⏻]. També podeu prémer el botó [⏻] del tauler de control del receptor.

El receptor s'encén. Ara podeu utilitzar el receptor tal com s'indica al següent manual del EB-W16.

📖 [Guia de l'usuari dels models EB-W16/EH-TW550/EH-TW510](#)



No es poden fer servir les funcions següents.

- Veure imatges en 3D
- Projectar les imatges de dispositius connectats als ports USB(TypeA) i USB(TypeB)
- Keystone H/V Auto
- Ajuda d'enfocament
- Screen Fit

Cancel·lar la configuració de dos projectors apilats i utilitzar un projector

1

Engegueu el projector (mestre i receptor).



Si ja heu cancel·lat la configuració de dos projectors apilats, el mestre i el receptor no estan enllaçats i cal engegar-los individualment.

- Mestre: premeu i manteniu el botó [1] del comandament a distància i premeu el botó [⏻].
- Receptor: premeu i manteniu el botó [2] del comandament a distància i premeu el botó [⏻]. També podeu prémer el botó [⏻] del tauler de control del receptor.

2

Establiu **Mode Apilat** en **Desactivat** al menú Configuració.

📖 [Ampliada - Funcionament - Mode Apilat pàg.62](#)

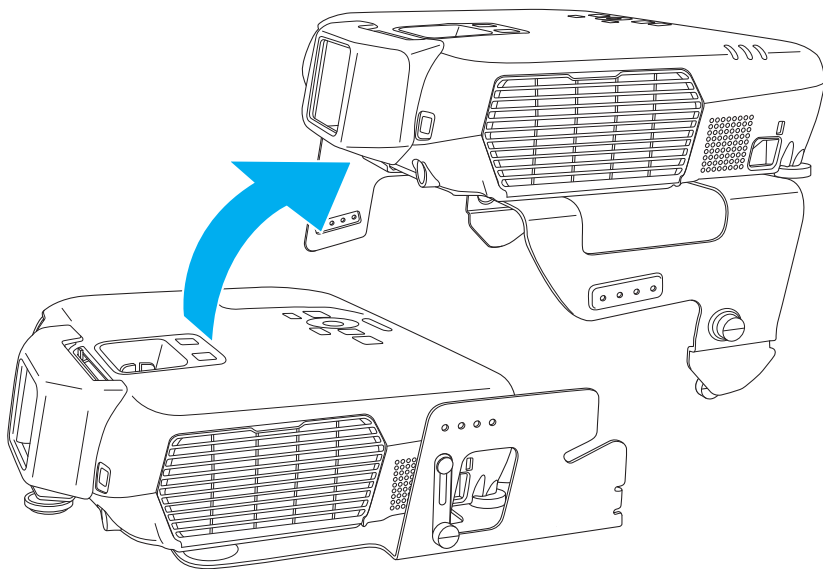
3

Premeu el botó [⏻] del mestre i del receptor per apagar-los.

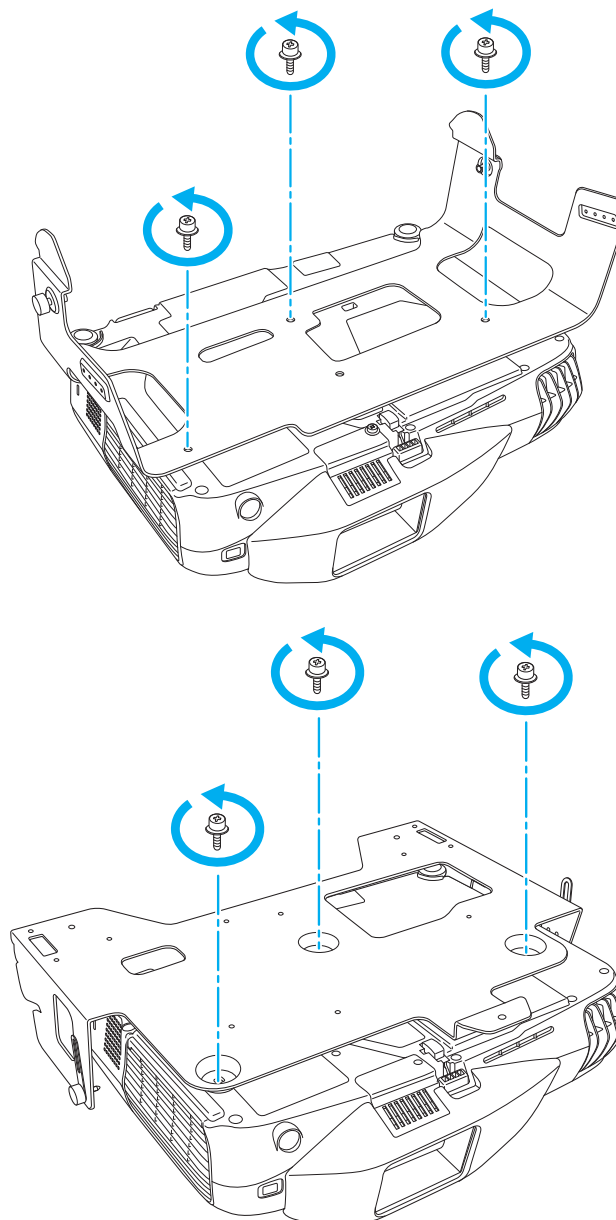
4

Desconnecteu el cable USB i els cables d'alimentació del mestre i del receptor.

- 5** Allibereu els cargols del connector del suport per apilar equips i els cargols de la secció d'ajust de l'angle d'apilament, i separeu el mestre i el receptor.



- 6** Traieu els suports per apilar equips del mestre i del receptor.



Enceneu el projector. Ara ja el podeu utilitzar tal com s'indica al següent manual del EB-W16. (Excepte per veure imatges en 3D)

☞ [Guia de l'usuari dels models EB-W16/EH-TW550/EH-TW510](#)



Si voleu tornar a fer servir els dos projectors apilats, definiu els paràmetres següents per al **Mode Apilat**.

Mestre: establiu el **Mode Apilat** del **Mestre**.

Receptor: establiu el **Mode Apilat** del **Receptor**.

☞ **Ampliada - Funcionament - Mode Apilat** [pàg.62](#)

Estan disponibles els accessoris opcionals i els consumibles següents. Adquiriu aquests productes en cas que sigui necessari. Aquesta llista d'accessoris opcionals i consumibles s'ha actualitzat l'agost de 2012. Els detalls dels accessoris estan subjectes a canvis sense previ avís i la disponibilitat en pot variar depenent del país on s'adquireixin.



Per veure imatges en 3D amb els projectors, us cal una pantalla d'argent dissenyada per a imatges en 3D passives. Compreu-la si ho considereu necessari.

No podeu veure imatges en 3D a les pantalles opcionals.

Accessoris Opcionals

Ulleres 3D passives (conjunt estàndard de cinc peces) ELPGS02A
Ulleres 3D passives (conjunt estàndard de cinc peces per a infants) ELPGS02B

Ulleres 3D polaritzades passives. Feu-les servir per veure imatges en 3D amb els projectors.

Unitat interactiva ELPIU01

Feu-la servir quan l'utilitzeu la pantalla d'un ordinador des de la superfície de projecció.

La unitat interactiva no es pot utilitzar amb una pantalla d'argent.

Pantalla portàtil de 50" ELPSC32

Pantalla compacta que es pot transportar fàcilment. (Relació d'aspecte 4:3)

Pantalla portàtil de 60" ELPSC27

Pantalla portàtil de 80" ELPSC28

Pantalla de 100" ELPSC29

Pantalles portàtils enrotllables. (relació d'aspecte 4:3)

Pantalla portàtil de 70" ELPSC23

Pantalla portàtil de 80" ELPSC24

Pantalla portàtil de 90" ELPSC25

Pantalles portàtils enrotllables. (relació d'aspecte 16:10)

Pantalla portàtil de 53" ELPSC30

Pantalla portàtil de 64" ELPSC31

Pantalles magnètiques portàtils. (relació d'aspecte 4:3)

Pantalla de múltiples aspectes ELPSC26

Aquesta és una pantalla portàtil de múltiples aspectes.

Cable d'ordinador ELPKC02

(1,8 m - per a D-Sub mini de 15 contactes/D-Sub mini de 15 contactes)

És el mateix que el cable d'ordinador subministrat amb el projector.

Cable d'ordinador ELPKC09

(3 m - per a D-Sub mini de 15 contactes/D-Sub mini de 15 contactes)

Cable d'ordinador ELPKC10

(20 m - per a D-Sub mini de 15 contactes/D-Sub mini de 15 contactes)

Utilitzeu un d'aquests cables més llargs si el cable d'ordinador subministrat amb el projector és massa curt.

Cable de vídeo component ELPKC19

(3 m - per a D-Sub mini de 15 contactes/masclle RCA×3)

Utilitzeu-lo per connectar una font de vídeo de components.

Extensió de sostre (450 mm)* ELPFP13

Extensió de sostre (700 mm)* ELPFP14

Utilitzeu-lo quan vulgueu instal·lar el projector a un sostre alt.

Suport de sostre* ELPMB23

Utilitzeu-lo quan vulgueu instal·lar el projector al sostre.

- * Cal un coneixement especial per penjar el projector del sostre. Poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a Llista de contactes per a projectors Epson.

 [Llista de contactes per a projectors Epson](#)

Consumibles

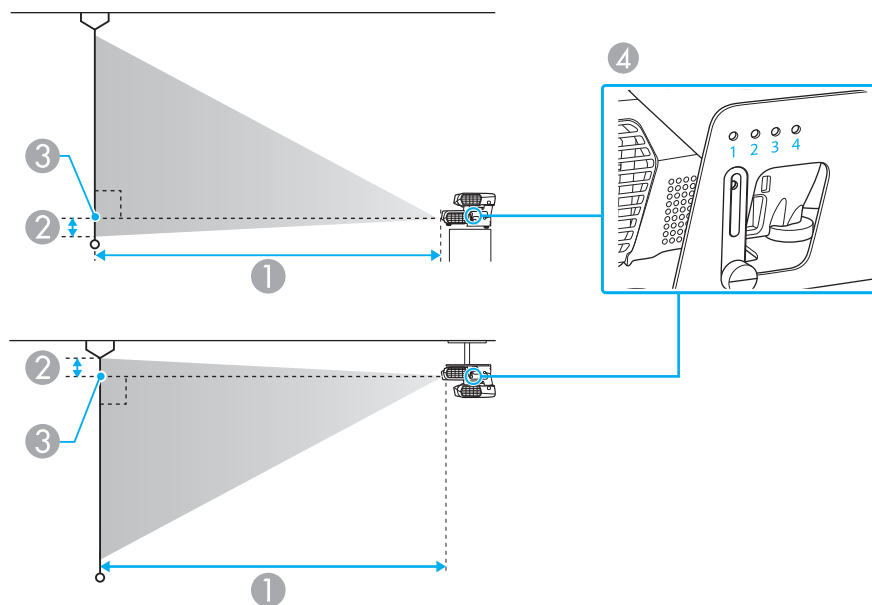
Làmpada de recanvi ELPLP67

Utilitzeu-la com a recanvi de les làmpades usades.

Filtre d'aire ELPAF42

Utilitzeu-lo com a recanvi dels filtres d'aire usats.

Distància de projecció



- ① Distància de projecció
- ② Distància des del centre de la lent del receptor a la base de la pantalla (o a la part superior de la pantalla, si està penjat del sostre)
- ③ Centre de l'objectiu
- ④ Números dels orificis dels cargols (per ajustar l'angle)



Quan visualitzeu imatges en 3D, podeu fer servir mides de pantalla de fins a 120".

Unitats: cm

Mida de pantalla 4:3		①	②	④
		Mínim a màxim		
80"	160x120	281 - 306	-11	Núm. 4
90"	180x140	316 - 345	-12	Núm. 3
100"	200x150	351 - 383	-14	
110"	220x170	387 - 422	-15	Núm. 2
120"	240x180	422 - 461	-16	
130"	260x200	458 - 499	-18	Núm. 1
140"	280x210	493 - 538	-19	
150"	300x230	529 - 577	-20	

Unitats: cm

Mida de pantalla 16:9		①	②	④
		Mínim a màxim		
80"	180x100	255 - 278	-4	Núm. 4
90"	200x110	287 - 313	-5	
100"	220x130	319 - 348	-5	Núm. 3
110"	240x140	351 - 383	-6	
120"	270x150	383 - 418	-7	Núm. 2
130"	290x160	415 - 453	-7	
140"	310x170	447 - 488	-8	Núm. 1
150"	330x190	479 - 523	-8	

Unitats: cm

Mida de pantalla 16:10		①	②	④
		Mínim a màxim		
80"	170x110	248 - 270	-10	Núm. 4
90"	190x120	279 - 304	-11	
100"	220x130	310 - 338	-12	Núm. 3
110"	240x150	341 - 372	-13	
120"	260x160	373 - 407	-14	Núm. 2
130"	280x180	404 - 441	-16	
140"	300x190	435 - 475	-17	Núm. 1
150"	320x200	467 - 509	-18	

Resolucions compatibles

Senyals d'ordinador (RGB analògica)

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	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 Només compatible si heu seleccionat **Ample** com a **Resolució** des del menú Configuració.

Fins i tot quan es reben senyals diferents dels que acabem d'esmentar, és probable que la imatge es pugui projectar. No obstant, pot ser que no totes les funcions estiguin disponibles.

Vídeo de components

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
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

Vídeo compost

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

Senyal d'entrada del port HDMI

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+	60	1680x1050

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)
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

Senyal d'entrada 3D

Senyal	Veloc. Refresc (Hz)	Resolució (punts)	Empaq. de trama	Dreta i esquerra	A dalt i a baix
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	✓	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	✓	-	✓

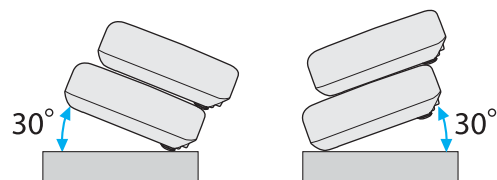
Especificacions Generals del Projector

Nom del producte		EB-W16SK (mestre)	EB-W16SK (receptor)
Dimensions		325 (W) x 79 (H) x 243 (D) mm	
Dimensions (configuració de dos projectors apilats)		372 (W) x 224 (H) x 350 (D) mm	
Mida del panel LCD		0,59"	
Mètode de visualització		Matriu activa de TFT de polisilici	
Resolució		1.024.000 píxels WXGA (1280 (ample) x 800 (alt) punts) x 3	
Ajust d'enfocament		Manual	
Ajust del zoom		Manualment (1-1,2)	
Làmpada		Làmpada UHE, 200 W Núm. model: ELPLP67	
Sortida màx. d'àudio		2 W	
Altaveu		1	
Font d'alimentació		100-240V CA±10% 50/60Hz 2,9-1,3A	100-240V CA±10% 50/60Hz 2,9-1,3A
Consum	Àrea de 100 a 120 V	En funcionament: 289 W Consum en espera: 0,36 W	En funcionament: 289 W Consum en espera: 0,36 W
	Àrea de 220 a 240 V	En funcionament: 277 W Consum en espera: 0,4 W	En funcionament: 277 W Consum en espera: 0,4 W
Altitud de funcionament		Altitud de 0 a 2286 m	
Temperatura de funcionament		De 5 a +35 °C (sense condensació)	
Temperatura d'emmagatzematge		De -10 a +60 °C (sense condensació)	
Massa		Aprox. 2,7 kg	
Massa (configuració de dos projectors apilats)		Aprox. 7,9 kg	

Connectors	Port Computer1	1	D-Sub mini de 15 contactes (femella)
------------	----------------	---	--------------------------------------

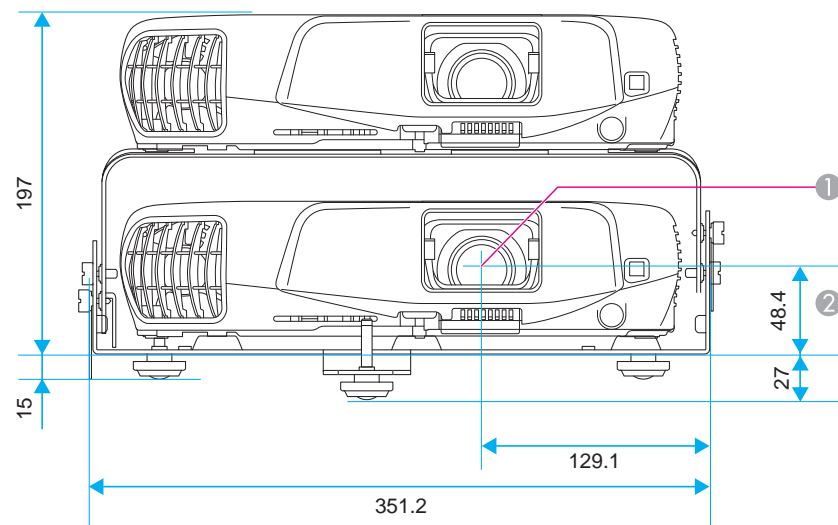
Port Monitor Out/Computer2	1	D-Sub mini de 15 contactes (femella)
Port Video	1	Connector RCA
Port S-Video	1	Mini DIN 4 pins
Port Audio-L/R	1	Connector de RCA x 2 (L-R)
Port Audio Out	1	Connector mini estèreo (3,5 Φ)
Port HDMI	1	HDMI (només PCM és compatible amb l'àudio)
Port USB(TypeA)	1	Connector USB (Tipus A)
Port USB(TypeB)	1	Connector USB (Tipus B)
Port RS-232C	1	D-Sub mini de 9 contactes (mascle)

Angle d'inclinació

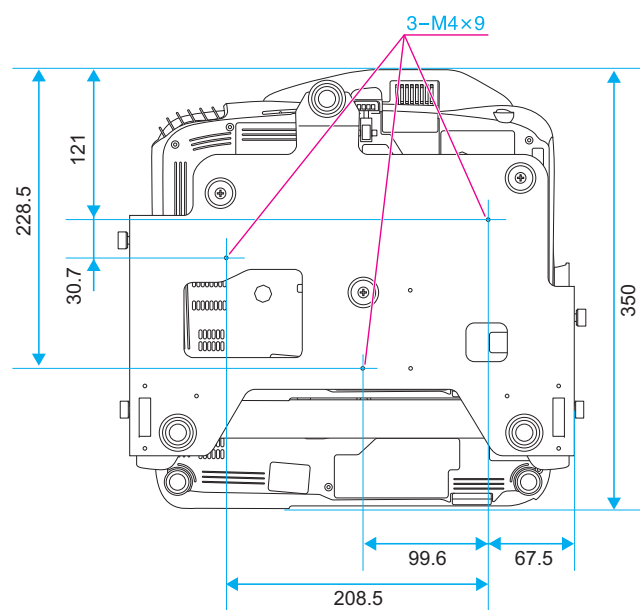


Si utilitzeu el projecteur quan està inclinat més de 30°, es podria danyar i provocar un accident.

Unitats: mm



- ① Centre de l'objectiu
- ② Distància des del centre de la lent fins al punt de subjecció del suport de suspensió



Aquesta secció explica breument els termes difícils que no s'expliquen en el text d'aquesta guia. Per a més detalls, consulteu altres publicacions disponibles al mercat.

Contrast	La lluentor relativa de les àrees clares i fosques d'una imatge es pot augmentar o disminuir per fer ressaltar més el text i els gràfics o per suavitzar-los. L'ajustament d'aquesta propietat de la imatge s'anomena ajust de Contrast.
Entrellaçat	Transmet la informació necessària per crear una pantalla, enviant una línia sí i una altra no, des de la part superior de la imatge fins a la part inferior. Les imatges poden parpellejar perquè es mostra un fotograma en una línia sí i una altra, no.
HDCP	HDCP és l'acrònim de High-bandwidth Digital Content Protection. Serveix per a evitar les còpies il·legals i protegir els drets d'autor tot encriptant els senyals digitals que es transmeten a través de ports DVI i HDMI. Com que els ports HDMI i DisplayPort d'aquest projector admeten HDCP, poden projectar imatges digitals protegides amb tecnologia HDCP. No obstant, pot ser que el projector no pugui projectar imatges protegides amb versions actualitzades o revisades de l'encriptació HDCP.
HDTV	Abreviació de High-Definition Television, que es refereix a sistemes d'alta definició que compleixin aquestes condicions. <ul style="list-style-type: none"> • La resolució vertical és de 720p o 1080i o superior (p = Progressiu ➡, i = Entrellaçat ➡) • La relació d'aspecte ➡ de la pantalla és 16:9
Progressiu	Projecta informació per crear una pantalla d'una en una, mostrant la imatge d'un fotograma. Encara que el número de línies escanejades és la mateixa, la quantitat de parpelleig de la imatge baixa perquè el volum d'informació s'ha doblat, en comparació amb el sistema d'entrellaçat.
Relació d'aspecte	Relació entre la longitud i l'alçada d'una imatge. Les pantalles amb una relació horitzontal vertical de 16:9, com ara pantalles HDTV, reben el nom de pantalles panoràmiques. Les pantalles SDTV i d'ordinadors normal tenen una relació d'aspecte de 4:3.
SDTV	Acrònim de Standard Definition Television, que es refereix als sistemes de televisió estàndard que no compleixen les condicions de la HDTV ➡ televisió d'alta definició.
sRGB	Estàndard internacional per a intervals de color elaborat amb la finalitat que els colors reproduïts per un equip de vídeo puguin ser gestionats fàcilment pels sistemes operatius (SO) dels ordinadors i Internet. Si la font connectada té un mode sRGB, seleccioneu sRGB per al projector i la font de senyal connectada.
SVGA	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 800 (horitzontal) x 600 (vertical) punts.
SXGA	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 1.280 (horitzontal) x 1.024 (vertical) punts.
Sync.	Els senyals enviats des d'ordinadors tenen una freqüència específica. Si la freqüència del projector no coincideix amb aquesta freqüència, les imatges resultants no seran de bona qualitat. El procés de fer coincidir les fases d'aquests senyals (la posició relativa de les crestes i les valls del senyal) s'anomena "sincronització". Si els senyals no se sincronitzen, poden sorgir problemes com ara imatges borroses i parpellejants o interferències horitzontals.
Tracking	Els senyals enviats des d'ordinadors tenen una freqüència específica. Si la freqüència del projector no coincideix amb aquesta freqüència, les imatges resultants no seran de bona qualitat. El procés de fer coincidir la freqüència d'aquests senyals (el nombre de crestes del senyal) s'anomena seguiment (Tracking). Si el seguiment (Tracking) no es realitza correctament, apareixen franges verticals amples al senyal.

Veloc. Refresc	L'element d'emissió de llum d'una pantalla manté la mateixa lluminositat i color durant un període de temps molt breu. Per aquest motiu, cal escanejar la imatge moltes vegades per segon per tal de refrescar l'element d'emissió de llum. El nombre d'operacions de refrescament per segon s'anomena "velocitat de refrescament" i s'expressa en hertz (Hz).
VGA	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 640 (horitzontal) x 480 (vertical) punts.
Vídeo compost	Un mètode que combina el senyal de vídeo en un component de luminància i un component de color per transmissió a través d'un únic cable.
Vídeo de components	Un mètode que separa el senyal de vídeo en un component de luminància (Y), una luminància negativa blau (Cb o Pb) i una luminància negativa vermella (Cr o Pr).
XGA	Una mida de pantalla estàndard amb un resolució de 1.024 (horitzontal) x 768 (vertical) punts.

Tots els drets reservats. No es permet reproduir, emmagatzemar en un sistema de recuperació ni transmetre de cap forma ni per cap mitjà, ja sia per procediments electrònics, mecànics, fotocòpia, enregistrament o d'altres, cap part d'aquesta publicació sense el consentiment per escrit de Seiko Epson Corporation. No s'acceptaran responsabilitats de patent en relació amb l'ús de la informació continguda. Tampoc no s'acceptaran responsabilitats per perjudicis resultants de l'ús de la informació continguda.

Ni Seiko Epson Corporation ni les seves filials es responsabilitzaran davant el comprador del producte per perjudicis, costos o despeses de tercers ocasionats al comprador o a les terceres parts com a resultat de: accident, ús inadequat o abús d'aquest producte o modificacions no autoritzades, reparacions o alteracions en aquest producte, o bé (excloent-hi els Estats Units) l'incompliment estricte de les instruccions de funcionament i manteniment de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no es responsabilitzarà per perjudicis o problemes resultants de l'ús d'altres elements opcionals o productes consumibles que no siguin els designats com a productes originals d'Epson o productes aprovats per Epson per part de Seiko Epson Corporation.

El contingut d'aquesta guia pot canviar-se o actualitzar-se sense previ avís.

Les il·lustracions d'aquesta guia i el projector real poden ser diferents.

Restriccions d'ús

Si aquest producte s'utilitza per aplicacions que requereixin un alt nivell de fiabilitat o seguretat, com per exemple a dispositius de transport relacionats amb l'aviació, el ferrocarril, el transport marítim, l'automoció, etc., dispositius de prevenció de catàstrofes, dispositius de seguretat, etc. o dispositius de precisió, etc., el producte només es podrà fer servir si tots els aspectes de seguretat i redundàncies necessaris s'han integrat al disseny amb fi de conservar la seguretat i total fiabilitat del sistema. Donat que aquest producte no s'ha dissenyat per a ser utilitzat en aplicacions que requereixin dispositius extremadament fiables o segurs, com per exemple equips aeroespacials, equips clau per a la comunicació, equips de control d'energia nuclear o equips d'atenció mèdica directa, etc. sotmeteu el producte a una avaluació completa i jutgeu per vosaltres mateixos si és apte per a l'ús que se li vol donar.

Advertència

Aquest producte ha rebut la classe A. En un entorn domèstic, pot provocar interferències de ràdio. En aquest cas, potser caldrà prendre mesures apropiades.

Sobre les notacions

Sistema operatiu Microsoft® Windows® 2000

Sistema operatiu Microsoft® Windows® XP

Sistema operatiu Microsoft® Windows Vista®

Sistema operatiu Microsoft® Windows® 7

A aquesta guia, ens referim als sistemes operatius anteriors com a "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" i "Windows 7". A més, el terme col·lectiu Windows es pot fer servir per referir-se a Windows 2000, Windows XP, Windows Vista i Windows 7, i ens podem referir a diverses versions de Windows com, per exemple, Windows 2000/XP/Vista, sense repetir 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


A la guia, aquests sistemes operatius s'anomenen "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x", "Mac OS X 10.6.x" i "Mac OS X 10.7.x". A més, el terme "Mac OS X" es pot fer servir per referir-se a aquests sistemes operatius.

Marques comercials i drets d'autor

IBM, DOS/V i XGA són marques comercials o marques registrades d'International Business Machines Corporation.

Mac i Mac OS són marques comercials d'Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows Vista, PowerPoint i el logotip de Windows són marques comercials o marques registrades de Microsoft Corporation als Estats Units i/o altres països.

HDMI i High-Definition Multimedia Interface són marque o marques registrades de HDMI Licensing LLC. 

Els altres noms de productes utilitzats a la present publicació s'inclouen només amb finalitats d'identificació i poden ser marques comercials dels propietaris respectius. Epson declina qualsevol dret sobre aquestes marques.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2012. All rights reserved.

A

Accessoris Opcionals	95
Adhesiu Protecció Amb Contrasenya	50
Anella del zoom	10
Anella d'enfocament	10
Aspecte	39, 61

B

Bloq. Panell control	52, 61
Bloqueig total	51
Botó d'usuari	62
Botó Volum	14

C

Coberta de la làmpada	10
Com substituir el filtre d'aire	89
Com substituir la làmpada	85
Comandament a distància	15
Configuració auto.	60
Congelar	47
Consum d'energia	62
Consumibles	96
Contrasenya protegida	49
Creu	48

D

Dinàmic	38
Direct Power On	63
Distància	97

E

Entrada d'àudio	63
-----------------------	----

ESC/VP21	54
Especificacions	101
Esports	38
E-Zoom	48

F

Font	64
Foto	38
Frontal	20, 63
Funció Ajuda	67
Funcionament	63

H

Hores làmpada	64
---------------------	----

I

Idioma	63
Indicador de potència	69
Indicador de temperatura	69
Indicador làmpada	69
Indicadors	69, 70
Info Sinc	64
Interval vídeo HDMI	60
Iris automàtic	38, 59

M

Menú Ajustos	61
Menú ampliat	62
menú Configuració	57
Menú Imatge	59
Menú Informació	64
Menú Reinicialitzar	65

Menú Senyal	60
Mida de pantalla	97
Missatges	62
Mode alta altitud	63
Mode de color	38, 59
Mode de repòs	63
Mostrar fons	62

N

Netejar	83
Netejar el filtre d'aire i l'entrada d'aire	84
Netejar la superfície del projector	83
Noms de components i funcions	9

P

Panell de control	13
Pantalla	62
Pantalla d'inici	62
Pantalla posterior	20
Pantalles de Monitor Admeses	99
Pausa A/V	46
Període de substitució de la làmpada	85
Període de substitució del filtre d'aire	89
Peu posterior	13
Pissarra blanca	38
Pissarra negra	38
Port de Vídeo	11
Port d'Ordinador	11, 12
Port HDMI	11
Port RS-232C	12
Port USB(TypeA)	11, 12
Port USB(TypeB)	11, 12
Posterior	63

posterior	20
Presa de corrent	11
Presentació	38
Presentació 3D	38
Progressiu	60
Projecció	63
Protecció del logotip de l'usuari	49
Protecció en activar	49
Punts de fixació del suport per a sostre	12

R

Receptor remot	10
Recerca de Font	13
Reducció de soroll	60
Reinicialitzar el temps de funcionament de la làmpada	89
Reinicialitzar el temps de funcionament de la làmpada	65
Resolució	64

S

Sensor	10
Senyal de vídeo	61, 64
Senyal d'entrada	61, 64
Sobreescalfament	70
Solució dels problemes	69
Sortida d'aire	9
Sostre	20, 63
Source Search	34
sRGB	38
Substituir les bateries	17

T

Teatre	38
Teatre 3D	38
Temperatura d'emmagatzematge	101
Temperatura de funcionament	101
Temps tapa objectiu	63

V

Veloc. Refresc	64
Volum	62