

# **Ghidul utilizatorului**

## **Multimedia Projector**

**EB-Z10005U EB-Z10000U**

**EB-Z9875U EB-Z9870U**

**EB-Z9750U**

**EB-Z11000W**

**EB-Z9900W**

**EB-Z9800W**

**EB-Z11005 EB-Z11000**



**EB-Z9870**

# Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță





## Măsuri de siguranță

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

Indicațiile și semnificațiile acestora sunt prezentate mai jos. Asigurați-vă că înțelegeți aceste indicații înainte de a citi ghidul.

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

## Indicații referitoare la informațiile generale

<b>Atenție</b>	Se folosește pentru conținut care poate provoca deteriorarea sau defectarea proiectorului.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  "Glosar" <a href="#">p.232</a>
[Nume]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul [Esc]
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: Selectați <b>Strălucire</b> din meniul <b>Imagine</b> . <b>Imagine - Strălucire</b>

Asigurați-vă că ați citit informațiile următoare înainte de a manipula proiectorul.

☞ [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

## Avertismente și precauții la instalare

Pentru montarea suspendată pe tavan a proiectorului, aveți nevoie de un suport opțional.

☞ "Accesorii opționale" [p.204](#)



### Avertisment

- Nu folosiți sau instalați proiectorul în spații în care poate fi expus la apă sau ploaie, sau unor condiții de umiditate crescută, cum ar fi, de exemplu, în spații deschise, în baie sau duș etc. În caz contrar, acesta poate provoca un incendiu sau un șoc electric.
- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de tavan (montare pe tavan). Dacă montarea proiectorului nu este efectuată în mod corect, persistă posibilitatea căderii proiectorului. Acest fapt poate cauza producerea de leziuni sau de accidente. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  
☞ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)
- Când instalați proiectorul pe tavan, asigurați-vă că ați luat măsurile necesare prevenirii căderii aparatului, cum ar fi, de exemplu, trecerea unui cablu prin mânăne.
- Dacă la montare utilizați adezivi la puncte de fixare a suportului pe tavan pentru a preveni slăbirea șuruburilor sau dacă utilizați lubrifianti sau uleiuri pe proiector, carcasa acestuia se poate fisura, iar proiectorul poate cădea din suport. Aceasta poate provoca accidentarea sau rănirea oricărei persoane aflate sub suport.  
Când instalați sau reglați suportul de suspendare pe tavan, nu utilizați adezivi pentru a împiedica slăbirea șuruburilor și nu utilizați uleiuri sau lubrifianti etc.
- Nu acoperiți gură de ventilație sau gură de evacuare a aerului de pe proiector. Dacă una dintre guri este acoperită, este posibil ca temperatura internă să crească și să provoace un incendiu.
- Nu așezați obiecte inflamabile în fața lentilei. Dacă setați programul să pornească automat proiectorul, orice obiecte inflamabile așezate în fața lentilei pot provoca un incendiu.
- Nu legați cablul de alimentare împreună cu alte cabluri de conectare. În caz contrar, poate izbucni un incendiu.
- Utilizați numai tensiunea de alimentare specificată. În caz contrar, acesta poate provoca un incendiu sau un șoc electric.



## Avertisment

- Aveți grijă la manipularea cablului de alimentare. În caz contrar, acesta poate provoca un incendiu sau un șoc electric. Respectați următoarele la manipularea cablului de alimentare.
  - Nu conectați mai multe cabluri de alimentare la aceeași priză.
  - Nu conectați la priză cablul de alimentare dacă pe acesta se regăsesc substanțe străine, cum ar fi praful.
  - Asigurați-vă că ați introdus complet cablul de alimentare.
  - Nu conectați sau deconectați cablul de alimentare la priză cu mâinile ude.
  - Nu trageți de cablu atunci când deconectați cablul de alimentare. Asigurați-vă că îl țineți de ștecher.
- Nu utilizați un cablu de alimentare deteriorat. În caz contrar, acesta poate provoca un incendiu sau un șoc electric. Respectați următoarele la manipularea cablului de alimentare.
  - Nu modificați cablul de alimentare.
  - Nu amplasați obiecte grele pe cablul de alimentare.
  - Nu trageți, răsuciți sau forțați cablul de alimentare.
  - Nu amplasați cablul de alimentare lângă surse de căldură.
- Dacă folosiți cablul de alimentare în zone în care tensiunea de alimentare este sub 120 V, asigurați-vă că alimentarea se face de la o priză care asigură cel puțin 15 A.
- Nu folosiți priza de la care alimentați proiectorul pentru a alimenta și alte dispozitive.



## Atenție

Nu amplasați proiectorul pe suprafețe instabile, cum ar fi mese instabile sau suprafețe înclinate. Dacă proiectați pe verticală, instalați corespunzător proiectorul pentru a vă asigura că acesta nu cade. În caz contrar, se pot provoca vătămări.

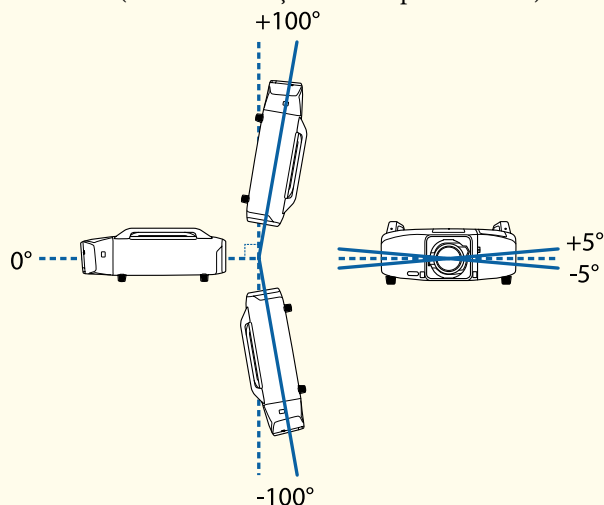
## Atenție

- Nu instalați proiectorul în spații expuse la vibrații sau șocuri.
  - Nu instalați proiectorul lângă linii de mare tensiune sau obiecte care generează câmp magnetic. În caz contrar, proiectorul poate să nu funcționeze corect.
  - Nu folosiți sau depozitați proiectorul într-o locație expusă unor temperaturi extreme. Evitați, de asemenea, variațiile bruște de temperatură.  
Asigurați-vă că folosiți sau depozitați proiectorul în spații care respectă următoarele intervale de temperaturi de funcționare sau depozitare.
    - Temperatura de funcționare: 0 până la +50°C\* (fără condensare)
    - Temperatura de depozitare: -10 până la +60°C(fără condensare)
- \* Pentru o altitudine între 0 și 1.499 m, temperatura de funcționare este cuprinsă între 0 și +50°C, dacă pentru **Consum energie** este selectată opțiunea **ECO** sau **Angrenare temp.** și între 0 și +45°C dacă este selectată opțiunea **Normal**. Pentru o altitudine între 0 și 1.500 m, temperatura de funcționare este cuprinsă între 0 și +45°C, dacă pentru **Consum energie** este selectată opțiunea **ECO** sau **Angrenare temp.** și între 0 și +40°C dacă este selectată opțiunea **Normal**.
- Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați **Mod altitudine mare** la **Pornit**.
    - ☛ Meniul **Extins** - **Funcționare** - **Mod altitudine mare** [p.125](#)

## Atenție

- Dacă proiectați cu proiectorul înclinat, nu îl înclinați la un unghi mai mare decât cel specificat. În caz contrar, proiectorul se poate defecta sau se pot produce accidente.

Unghi de înclinare (când este atașată o lampă standard)



Nu utilizați proiectorul în poziție răsturnată.

Utilizarea proiectorului în alte unghiuri decât cele ilustrate mai sus poate cauza deteriorarea aparatului sau producerea unui accident.

Pentru condițiile de funcționare la atașarea unei lampă (pentru utilizare în mod portret), consultați următoarele.

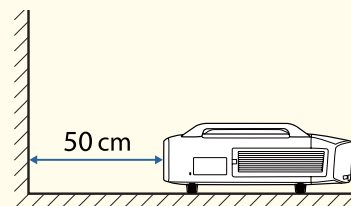
☛ "Observații referitoare la proiecția în mod portret" [p.6](#)

- După terminarea instalării, asigurați-vă că ați configurat **Direcție**. În caz contrar, durata de funcționare a lămpii se poate reduce semnificativ.  
☛ "Configurarea direcției" [p.30](#)
- Utilizarea proiectorului în unghi nepotrivit sau setarea necorespunzătoare în meniul Configurare poate cauza funcționarea necorespunzătoare a aparatului și reducerea duratei de viață a componentelor optice.

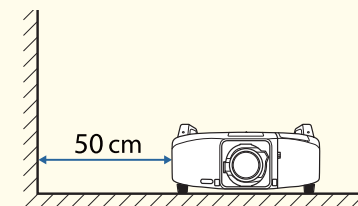
## Atenție

- Asigurați-vă că există o distanță cel puțin la fel de mare ca în ilustrația următoare între perete și gură de evacuare a aerului și gură de ventilare.

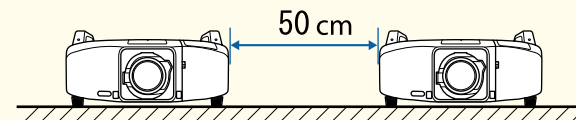
Gură de evacuare a aerului



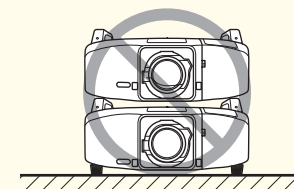
Gură de ventilare



- Dacă instalați mai multe proiectoare, asigurați-vă că între proiectoare există o distanță cel puțin la fel de mare ca în ilustrația următoare. De asemenea, asigurați-vă că aerul din gură de evacuare a aerului nu este direcționat spre gură de ventilare.

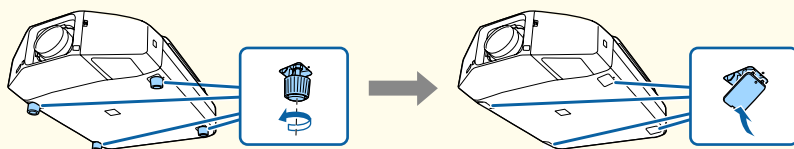


- Nu montați proiectorul direct deasupra altui proiector.



## Atenție

- Când instalați proiectorul pe o altă suprafață decât podeaua, folosiți cele patru puncte de fixare a suportului pe tavan pentru fixarea proiectorului. Nu detașați niciodată mânerul. Utilizarea proiectorului fără mâner poate cauza defecțiuni.
- Când montați proiectorul pe tavan, îndepărtați picioarele și atașați capacele pentru picioare furnizate.



- Picioarele pot fi montate și scoase. Țineți cont de faptul că picioarele se vor detașa dacă sunt extinse mai mult de 10 mm. După scoaterea picioarelor, asigurați-vă că ați atașat capacele pentru picioare.
- Nu folosiți orificiile pentru șuruburile picioarelor pentru a fixa proiectorul sau pentru atașarea altor șuruburi etc. În caz contrar, se pot produce defecțiuni.



- Recomandăm să configurați comutarea focalizării, factorului zoom și obiectivelor la cel puțin 20 de minute după începerea proiectării, întrucât imaginile nu sunt stabile imediat după pornirea proiectorului.
- Pentru reglarea decalării pe verticală a lentilei, efectuați reglarea deplasând imaginea de jos în sus. Dacă butonul este rotit de sus în jos, poziția imaginii poate coborî ușor după reglare.

## Observații referitoare la proiecția în mod portret

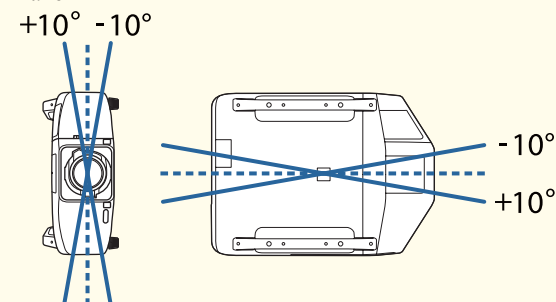
Pentru proiecție în mod portret este necesar un cadru opțional.

☛ "Accesorii opționale" p.204

## Atenție

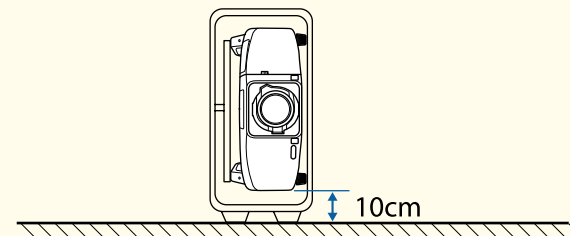
- Când se proiectează în mod portret, atașați lămpile (pentru mod portret) pentru Lampa 1 și Lampa 2. Dacă nu sunt folosite lămpile adecvate, proiectorul nu se va răci în mod corespunzător și se pot produce defecțiuni. ☛ "Accesorii opționale" p.204
- Asigurați-vă că ați instalat proiectorul cu gură de ventilare orientată în jos. Dacă gură de ventilare este orientată în sus, proiectorul nu se va răci în mod corespunzător și se pot produce defecțiuni.

### Unghi de înclinare



Utilizarea proiectorului în alte unghiuri decât cele ilustrate mai sus poate cauza deteriorarea aparatului sau producerea unui accident.

- Asigurați-vă că instalați proiectorul cu gură de ventilare orientată în jos și că există o distanță cel puțin la fel de mare cu cea din imaginea următoare între proiector și podea și așa mai departe.





- Nu puteți roti direcția de afișare pentru meniu, mesaj etc.
- Când proiectați în mod portret, nu trebuie să modificați **Direcție**.
- **Consum energie** este inactiv.  
☛ **Setări - Consum energie** [p.124](#)

## Avertismente și precauții la utilizare



### Avertisment

- Nu acoperiți gură de ventilare sau gură de evacuare a aerului de pe proiector. Dacă una dintre guri este acoperită, este posibil ca temperatura internă să crească și să provoace un incendiu.
- Nu priviți în lentilă în timpul proiectiei.



### Atenție

Nu așezați obiecte care se pot deforma sau care pot fi în vreun fel afectate de căldura din jurul guri de evacuare a aerului și nu puneți capul sau mâinile dumneavoastră în apropierea gurii de evacuare a aerului în timpul efectuării proiectiei.

### Atenție

- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- Îndepărtați unitatea de lentilă numai când este necesar. Dacă în proiector pătrunde praf sau murdărie, calitatea proiectiei se poate deteriora sau poate cauza o defecțiune.
- Încercați să evitați atingerea lentilei cu mâna sau cu degetele. Dacă suprafața lentilei se pătează cu amprente sau pete de ulei, calitatea proiectiei va scădea.
- Depozitați proiectorul cu unitatea de lentilă atașată.  
Dacă proiectorul este depozitat fără unitatea de lentilă, murdăria și praful pot pătrunde în interiorul proiectorului și pot cauza defecțiuni sau pot reduce calitatea proiectiei.
- Nu depozitați proiectorul cu partea din față orientată în sus.
- La depozitare, asigurați-vă că ați scos bateriile din telecomandă. Dacă bateriile rămân în telecomandă pentru o perioadă de timp mai îndelungată, acestea pot produce scurgeri.

## Observații privind transportul

În interiorul proiectorului există numeroase piese din sticlă și componente de precizie. Pentru a preveni deteriorarea din cauza șocurilor din timpul transportului, manevrați proiectorul după cum urmează.



### Atenție

Proiectorul nu trebuie transportat de către o singură persoană. Despachetarea sau transportarea proiectorului trebuie efectuată de către două persoane.

### Atenție

- Deplasarea în apropiere
  - Opriți proiectorul și deconectați toate cablurile.
  - Montați capacul la lentile.
- În timpul transportării

După verificarea punctelor de la secțiunea „Deplasarea în apropiere”, efectuați următoarele pregătiri și ambalați proiectorul.

  - Strângeți picioarele pentru depozitare.
  - Îndepărtați unitatea de lentilă dacă lentila atașată este una opțională, alta decât lentila standard pentru zoom.

Montați lentila standard pentru zoom, dacă proiectorul cuprinde o lentilă deja instalată. Dacă proiectorul nu este echipat cu lentilă, instalați capacul care era poziționat pe locul de montare a lentilei în momentul achiziționării proiectorului.
  - Comutatoarele pentru poziționarea lentilei pe plan orizontal sau vertical sunt montate în partea centrală a aparatului.
  - Înfășurați proiectorul într-un material de ambalaj rezistent pentru a-l proteja împotriva șocurilor și așezați-l într-o cutie de carton rezistentă. Nu uitați să informați transportatorul în privința faptului că în cutie se află echipament de mare precizie.



## Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță ..... 2

### Introducere

#### Denumirea și Funcțiile Componentelor ..... 14

În Față/pe Carcasă .....	14
Spate .....	15
La bază .....	16
Interfață .....	16
Panou de control .....	18
Telecomandă .....	20
Înlocuirea bateriilor telecomenzii .....	23
Distanța de funcționare a telecomenzii .....	24

### Pregătirea proiecteurului

#### Instalarea proiecteurului ..... 26

Atașarea unității de lentilă a proiecteurului. ....	26
Montarea .....	26
Demontarea .....	27
Montarea și demontarea capacului de interfață .....	28
Demontarea .....	28
Montarea .....	29
Setări de instalare .....	30
Configurarea direcției .....	30
Schimbarea direcției imaginii (Proiecție) .....	31
Selectarea lămpii .....	31
Configurarea ecranului .....	32
Reglarea poziției imaginii pe ecranul proiectat .....	33
Afișarea unui șablon de test .....	34
Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv) .....	35
Reglarea înclinării imaginii proiectate (pentru instalare normală) .....	37
Reglarea Zoom .....	37
Reglarea Focus .....	38
Dacă utilizați o lentilă de zoom scurtă ELPLU02 .....	38

Setările ID .....	39
Configurarea ID proiector .....	39
Verificarea ID proiector .....	40
Setarea ID-ului pentru telecomandă .....	40

#### Conectarea echipamentului ..... 42

Conectarea unui calculator .....	42
Conectarea surselor de imagini .....	43
Conectarea la un monitor extern .....	45
Conectarea unui cablu LAN .....	46
Conectarea unui dispozitiv HDBaseT Transmitter .....	47
Instalarea Unitatea de rețea fără fir (ELPAP07) .....	48
Utilizarea Quick Wireless Connection USB Key .....	49

#### Configurarea multiplă ..... 50

Configurarea prin utilizarea unei unități de memorie USB. ....	50
Salvarea setărilor pe unitatea de memorie USB. ....	50
Transferarea setărilor salvate către alte proiectoare .....	52
Configurare prin conectarea computerului și proiecteurului cu un cablu USB .....	54
Salvarea setărilor pe un computer .....	54
Transferarea setărilor salvate către alte proiectoare .....	55
Dacă configurarea eșuează .....	57

### Utilizarea de bază

#### Proiectarea imaginilor ..... 59

Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Search) .....	59
Comutarea la imaginea țintă .....	60

#### Ajustarea imaginilor proiectate ..... 61

Corectarea distorsiunii din imaginea proiectată .....	61
Corecție T-H/V .....	62
Quick Corner .....	63
Suprafață curbată .....	64
Corectare punct .....	66
Colț perete .....	68

Selectarea calității de proiectie (Selectarea Mod culoare) . . . . .	71
Setarea Diafragmă automată . . . . .	72
Modificarea formatului imaginii proiectate . . . . .	73
Metodele de modificare . . . . .	73
Ajustarea imaginii . . . . .	77
Ajustarea opțiunilor Nuanță, Saturație și Strălucire . . . . .	77
Ajustarea opțiunii Gamma . . . . .	77
Interpolare cadru (numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/ EB-Z9870U/EB-Z9750U) . . . . .	79
Proiectarea imaginilor 3D . . . . .	79

## Funcții utile

<b>Funcția Proiecție multiplă . . . . .</b>	<b>81</b>
Pregătire . . . . .	81
Combinare margini . . . . .	82
Ajustați ariile suprapuse ale imaginilor (Combinare margini) . . . . .	82
Corecții strălucirea. . . . .	84
Reglaje fine pentru balanța de culori . . . . .	86
Combinarea Imaginilor scalate . . . . .	90
<b>Funcții de proiecție . . . . .</b>	<b>92</b>
Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen) . . . . .	92
Proceduri de operare . . . . .	92
Restricții în timpul proiecției de tip ecran divizat . . . . .	94
Ascunderea temporară a imaginii (Obturator) . . . . .	95
Înghețarea imaginii (Înghet) . . . . .	96
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom) . . . . .	96
Salvarea unui logo utilizator . . . . .	97
<b>Funcția de memorie . . . . .</b>	<b>99</b>
Salvarea/încărcarea/ștergerea memoriei . . . . .	99
<b>Funcția de programare . . . . .</b>	<b>102</b>
Configurare dată/oră . . . . .	102
Salvarea unui program . . . . .	103
Configurarea unui program . . . . .	103

Releu lampă . . . . .	105
Verificarea unui program . . . . .	107
Editarea unui program . . . . .	108

## Funcții de Securitate . . . . . 110

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă) . . . . .	110
Opțiunile disponibile la selectarea funcției Protejat de parolă . . . . .	110
Definirea setărilor funcției Protejat de parolă . . . . .	111
Introducerea parolei . . . . .	112
Restricționarea funcționării . . . . .	113
Blocare funcționare . . . . .	113
Blocare fct.obiectiv . . . . .	114
Blocare buton telecomandă . . . . .	114
Blocare antifurt . . . . .	115
Instalarea firului de blocare . . . . .	115

## Meniul Configurare

### Folosirea Meniul Configurare . . . . . 117

### Lista cu Funcții . . . . . 118

Tabelul meniului Configurare . . . . .	118
Rețea Meniu . . . . .	119
Meniul Imagine . . . . .	120
Meniul Semnal . . . . .	122
Meniul Setări . . . . .	124
Meniul Extins . . . . .	125
Meniul Rețea . . . . .	130
Observații privind utilizarea meniului Rețea . . . . .	131
Utilizarea tastaturii virtuale . . . . .	132
Meniul Principal . . . . .	132
Meniul Rețea locală fără fir . . . . .	133
Căutare punct de acces . . . . .	135
Meniul Securitate . . . . .	136
Meniul LAN prin cablu . . . . .	137
Meniul Poștă . . . . .	138
Meniul Altele . . . . .	139

Meniul Reset . . . . .	140
Meniul Informații (numai afișare) . . . . .	140
Meniul Reset . . . . .	142

## Depanarea

<b>Utilizarea funcției Ajutor . . . . .</b>	<b>144</b>
<b>Citirea indicatoarelor . . . . .</b>	<b>145</b>
<b>Interpretare Stare Monitor . . . . .</b>	<b>156</b>
Verificarea stării . . . . .	156
Înțelegerea ecranului . . . . .	157
Configurarea afișajului (LCD) . . . . .	158
Explicații pentru cuprinsul afișajului . . . . .	159
<b>Rezolvarea Problemelor . . . . .</b>	<b>166</b>
Probleme cu imaginile . . . . .	166
Imaginile nu apar . . . . .	166
Imaginile animate nu sunt afișate . . . . .	166
Proiecția se oprește automat . . . . .	167
Este afișat mesajul Nu e acceptat. . . . .	167
Este afișat Fără semnal. . . . .	167
Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate . . . . .	168
În imagini apar interferențe sau distorsiuni . . . . .	168
Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată . . . . .	169
Culorile din imagine nu sunt corecte . . . . .	170
Imaginile sunt închise . . . . .	171
Probleme la pornirea proiecției . . . . .	172
Proiectorul nu pornește . . . . .	172
Alte probleme . . . . .	173
Telecomanda nu pornește aparatul. . . . .	173
Pe monitorul extern nu se afișează nimic. . . . .	174
Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri . . . . .	174
În cazul apariției unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens. . . . .	174
Va fi afișat mesajul Bateria de alimentare a ceasului este descărcată. . . . .	175

Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web . . . . .	175
--	-----

<b>Event ID . . . . .</b>	<b>176</b>
---------------------------	------------

## Întreținerea

<b>Curățarea . . . . .</b>	<b>178</b>
Curățarea suprafeței proiectorului . . . . .	178
Curățarea lentilelor . . . . .	178
Curățarea filtru de aer . . . . .	178
<b>Înlocuirea Consumabilelor . . . . .</b>	<b>181</b>
Înlocuirea lămpii . . . . .	181
Perioada de înlocuire a lămpii . . . . .	181
Cum se înlocuiește lampa . . . . .	182
Resetarea duratei lămpii . . . . .	185
Înlocuirea filtru de aer . . . . .	185
Perioada de înlocuire a filtrului de aer . . . . .	185
Cum se înlocuiește filtru de aer . . . . .	185
<b>Întreținerea imaginii . . . . .</b>	<b>187</b>
Aliniere panou . . . . .	187
Uniformitate culori . . . . .	189

## Apendice

<b>Monitorizarea și controlul . . . . .</b>	<b>192</b>
Despre EasyMP Monitor . . . . .	192
Despre Message Broadcasting . . . . .	192
Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web) . . . . .	192
Configurarea proiectorului . . . . .	192
Afișarea ecranului Ecranul Control web . . . . .	193
Utilizarea funcției Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor . . . . .	193
E-mail de notificare cu privire la o eroare de citire . . . . .	194
Administrarea utilizând protocolul SNMP . . . . .	195

Afișarea ecranului Web Remote .....	195	Semnale de intrare de la portul SDI(Numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/ EB-Z9875U/EB-Z9870U) .....	226
Funcționarea obiectivului .....	196	<b>Specificații .....</b>	<b>227</b>
Comenzi ESC/VP21 .....	197	Specificații Generale ale Proiectorului .....	227
Lista comenzilor .....	197	<b>Aspect .....</b>	<b>231</b>
Amplasarea cablurilor .....	197	<b>Glosar .....</b>	<b>232</b>
Despre PLink .....	198	<b>Informații Generale .....</b>	<b>234</b>
Despre Crestron RoomView® .....	199	Despre notații .....	234
Utilizarea unui proiector de pe calculator .....	200	Mărci comerciale și drepturi de autor .....	234
<b>Accesorii Opționale și Consumabile .....</b>	<b>204</b>	<b>Index .....</b>	<b>236</b>
Accesorii opționale .....	204		
Consumabile .....	205		
<b>Dimensiune ecran și Distanță de proiecție .....</b>	<b>206</b>		
pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U/EB-Z9750U/EB-Z11000W/ EB-Z9900W/EB-Z9800W .....	206		
Lentilă zoom standard ELPLS04 .....	206		
Lentilă de zoom scurtă ELPLU02 .....	207		
Obiectiv angular pentru proiecție prin transparență ELPLR04 .....	209		
Obiectiv angular zoom ELPLW04 .....	210		
Lentilă de zoom medie ELPLM06 .....	211		
Lentilă de zoom medie ELPLM07 .....	212		
Lentilă de zoom lungă ELPLL07 .....	213		
Distanțe de proiecție pentru EB-Z11005/EB-Z11000/EB-Z9870 .....	215		
Lentilă zoom standard ELPLS04 .....	215		
Lentilă de zoom scurtă ELPLU02 .....	216		
Obiectiv angular pentru proiecție prin transparență ELPLR04 .....	218		
Obiectiv angular zoom ELPLW04 .....	219		
Lentilă de zoom medie ELPLM06 .....	220		
Lentilă de zoom medie ELPLM07 .....	221		
Lentilă de zoom lungă ELPLL07 .....	222		
<b>Standarde de ecran compatibile .....</b>	<b>225</b>		
Rezoluții Acceptate .....	225		
Semnale de la calculator (RGB analogic) .....	225		
Video pe componente .....	225		
Video compozit .....	225		
Semnale de intrare de la porturile de intrare DVI-D, HDMI, și HDBaseT*1. ....	226		

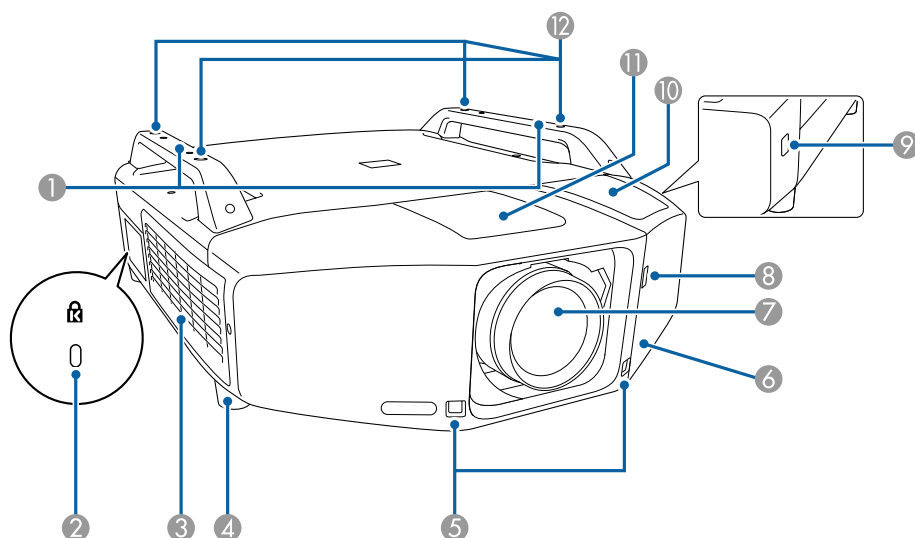



# Introducere

În acest capitol sunt explicate denumirile tuturor pieselor componente.

Figurile din acest ghid se referă la proiectoare cu lentila standard pentru zoom ELPLS04.

## În Față/pe Carcasă

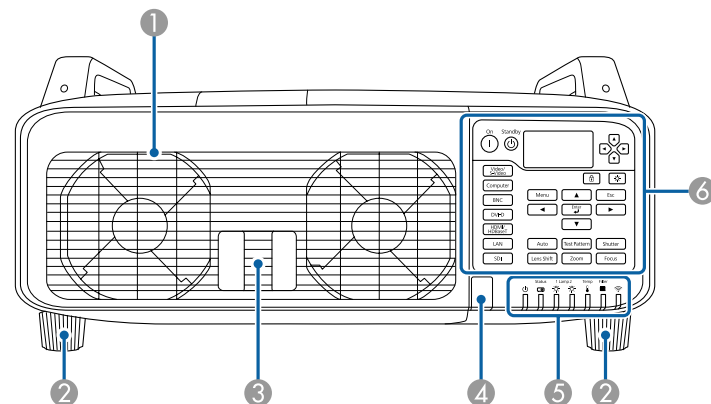


Nume	Funcție
1 <b>Mânere</b>	Utilizați aceste mânere când transportați proiectorul. De asemenea, puteți trece prin mâner un cablu antifurt pentru a securiza proiectorul. ☛ "Instalarea firului de blocare" p.115
2 <b>Slot de securitate</b> (  )	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. ☛ "Instalarea firului de blocare" p.115

Nume	Funcție
3 <b>Gură de ventilare (Filtru de aer)</b>	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiectorului. Acumularea de praf în această locație poate cauza creșterea temperaturii interne, ceea ce poate duce la probleme de funcționare și la reducerea duratei de viață a motorului optic. Nu uitați să curățați regulat filtrul de aer. ☛ "Curățarea filtru de aer" p.178 ☛ "Înlocuirea filtru de aer" p.185
4 <b>Picioare frontale</b>	Când este așezat pe un birou, rotiți-l pentru a-l extinde și retracta pentru a regla înclinarea față de orizontală. Picioarele frontale pot fi demontate atunci când proiectorul este montat pe tavan. ☛ "Reglarea înclinării imaginii proiectate (pentru instalare normală)" p.37
5 <b>Receptor dist.</b>	Primește semnalul de la telecomandă. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.24
6 <b>Capac pentru acoperirea interfeței</b>	Îndepărtați acest capac pentru a conecta cablurile la porturile interioare când proiectorul este conectat la echipament video. ☛ "Interfață" p.16 ☛ "Montarea și demontarea capacului de interfață" p.28
7 <b>Lentila de proiecție</b>	Imaginile sunt proiectate prin această lentilă.
8 <b>Comutator de demontare a capacului pentru acoperirea interfeței</b>	Acționați acest comutator când îndepărtați capacul pentru acoperirea interfeței. ☛ "Montarea și demontarea capacului de interfață" p.28
9 <b>Buton de demontare a capacului pentru acoperirea interfeței</b>	Acționați acest comutator când îndepărtați capacul pentru acoperirea interfeței. ☛ "Montarea și demontarea capacului de interfață" p.28
10 <b>Fanta de conectare prin cablu (deasupra)</b>	Scoateți capacul și treceți cablul în sus prin această fantă. ☛ "Montarea și demontarea capacului de interfață" p.28

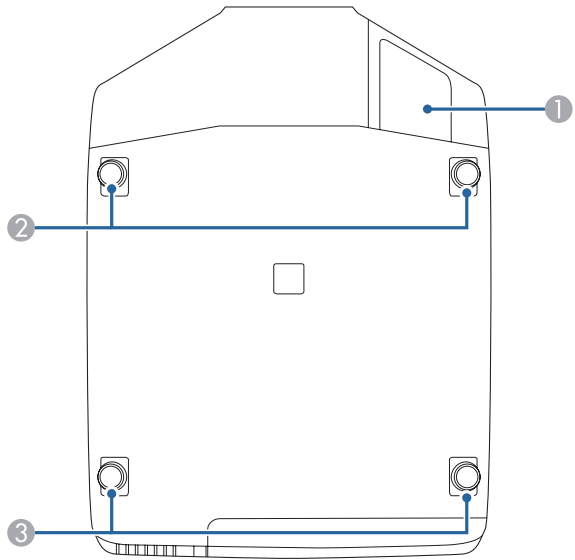
Nume	Funcție
11 <b>Capacul pentru schimbarea lentilei</b>	Scoateți-l pentru atașarea sau îndepărtarea lentilei. ☛ "Atașarea unității de lentilă a proiecteurului." <a href="#">p.26</a>
12 <b>Puncte de fixare a suportului pe tavan (4 puncte)</b>	Când suspendați proiectorul de tavan, montați aici suportul de suspendare. ☛ "Accesorii opționale" <a href="#">p.204</a>

## Spate



Nume	Funcție
1 <b>Gură de evacuare a aerului (Capac lampă)</b>	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul. Deschideți acest capac pentru a înlocui lămpile proiecteurului.
2 <b>Picioare din spate</b>	Când este așezat pe un birou, rotiți-l pentru a-l extinde și retracta pentru a regla înclinarea față de orizontală. Picioarele frontale pot fi demontate atunci când proiectorul este montat pe tavan. ☛ "Reglarea înclinării imaginii proiectate (pentru instalare normală)" <a href="#">p.37</a>
3 <b>Buton de deschidere a capacului lămpii</b>	Utilizați acest buton pentru a deschide capacul lămpii. ☛ "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.181</a>
4 <b>Receptor dist.</b>	Primește semnalul de la telecomandă. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" <a href="#">p.24</a>
5 <b>Indicatoare de stare</b>	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiecteurului. ☛ "Citirea indicatoarelor" <a href="#">p.145</a>
6 <b>Panou de control</b>	☛ "Panou de control" <a href="#">p.18</a>

La bază

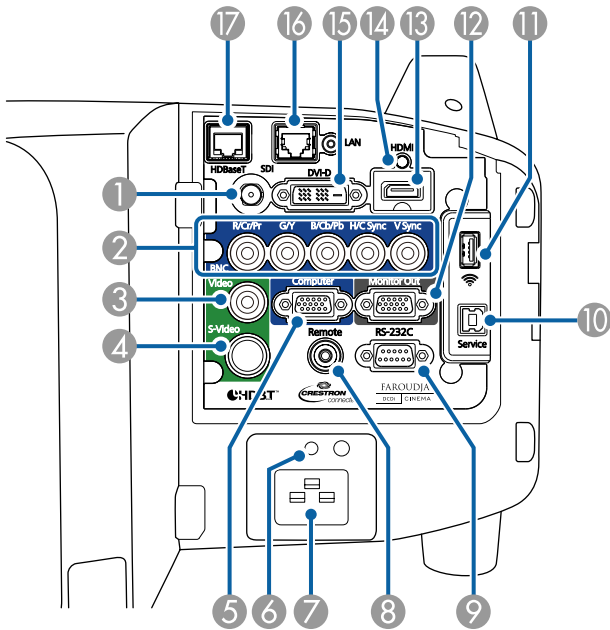


Nume		Funcție
1	Fanta de conectare prin cablu (dedesubt)	Scoateți capacul și treceți cablul în jos prin această fantă. ☛ "Montarea și demontarea capacului de interfață" p.28
2	Picioare frontale	☛ "Reglarea înclinării imaginii proiectate (pentru instalare normală)" p.37
3	Picioare din spate	☛ "Reglarea înclinării imaginii proiectate (pentru instalare normală)" p.37

Interfață

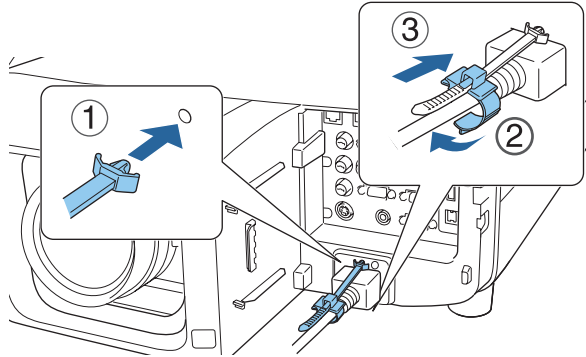
Prin îndepărtarea capacului de interfață puteți accesa următoarele porturi. Pentru informații despre îndepărtarea capacului de interfață și conectarea echipamentului video, consultați următoarele.

- ☛ "Montarea și demontarea capacului de interfață" p.28
- ☛ "Conectarea echipamentului" p.42

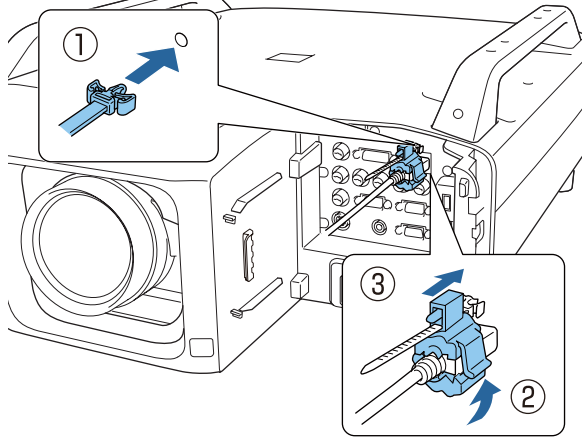


Nume		Funcție
1	Port de intrare SDI (Numai pentru EB-Z10005U/ EB-Z10000U/ EB-Z9875U/ EB-Z9870U)	Preia semnalele SDI de la echipamente video.

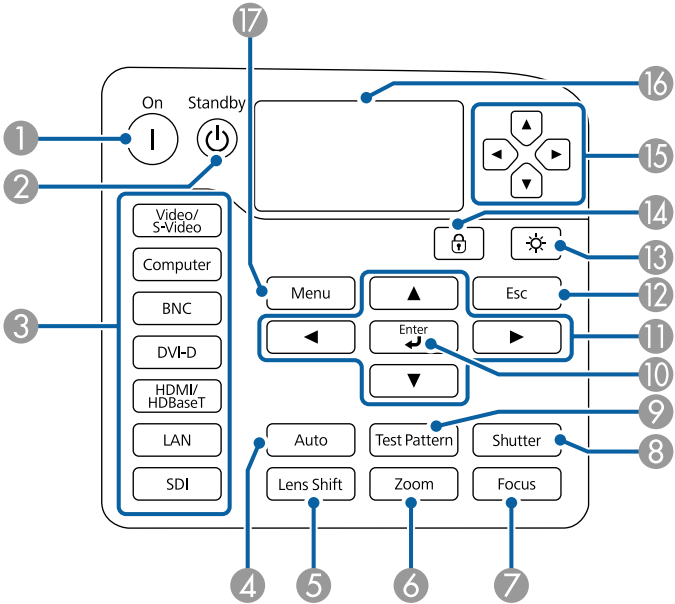


Nume		Funcție
2	<b>Portul de intrare BNC</b>	Pentru semnale analogice tip RGB primite de la un calculator și semnale video pe componente de la alte surse video.
3	<b>Portul de intrare Video</b>	Pentru semnale video compozite de la surse video.
4	<b>Portul de intrare S-Video</b>	Pentru semnale S-Video de la surse video.
5	<b>Portul de intrare Computer</b>	Pentru semnale analogice tip RGB primite de la un calculator și semnale video pe componente de la alte surse video.
6	<b>Compartiment pentru cabluri</b>	Introduceți aici clema pentru cablu inclusă pentru a preveni căderea cablului. 
7	<b>Mufă alimentare</b>	Conectează cablul de alimentare la proiector. Forma poate diferi în funcție de modelul proiectorului.
8	<b>Portul Remote</b>	Conectează set de cabluri pentru telecomandă al telecomenzii și preia semnalele de la telecomandă. Când cablul pentru telecomandă este conectat la acest port, receptorul pentru telecomandă de pe proiector este dezactivat. ☛ "Accesorii opționale" p.204
9	<b>Portul RS-232C</b>	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. ☛ "Conexiune serială" p.197

Nume		Funcție
10	<b>Portul Service</b>	Acest port este utilizat de personalul de întreținere pentru controlul proiectorului. Este folosit pentru configurări în serie. ☛ "Configurarea multiplă" p.50
11	<b>Portul unității de rețea fără fir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permite conectarea la unitatea de rețea fără fir opțională. ☛ "Instalarea Unitatea de rețea fără fir (ELPAP07)" p.48</li> <li>Permite conectarea opțională la Quick Wireless Connection USB Key. ☛ "Utilizarea Quick Wireless Connection USB Key" p.49</li> <li>Este folosit pentru configurări în serie. ☛ "Configurarea multiplă" p.50</li> </ul>
12	<b>Portul Monitor out</b>	Scoate semnal analog RGB de la portul de intrare Computer sau de la portul de intrare BNC către un monitor extern. Această opțiune nu este disponibilă pentru semnalele video compuse sau pentru alte semnale emise către alt port decât portul de intrare Computer sau portul de intrare BNC. ☛ "Amplasarea cablurilor" p.197
13	<b>Portul de intrare HDMI</b>	Introduce semnalele grafice emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu <u>HDCP</u> ».

Nume	Funcție
14 Compartiment pentru cabluri	Introduceți aici clema pentru cablu HDMI inclusă pentru a preveni căderea cablului HDMI. 
15 Portul de intrare DVI-D	Introduce semnale DVI-D de la computer.
16 Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea. ☛ "Conectarea unui cablu LAN" p.46
17 Portul HDBaseT portul	Pentru conectarea unui cablu de rețea la dispozitivul opțional HDBaseT Transmitter. ☛ "Conectarea unui dispozitiv HDBaseT Transmitter" p.47

Panou de control

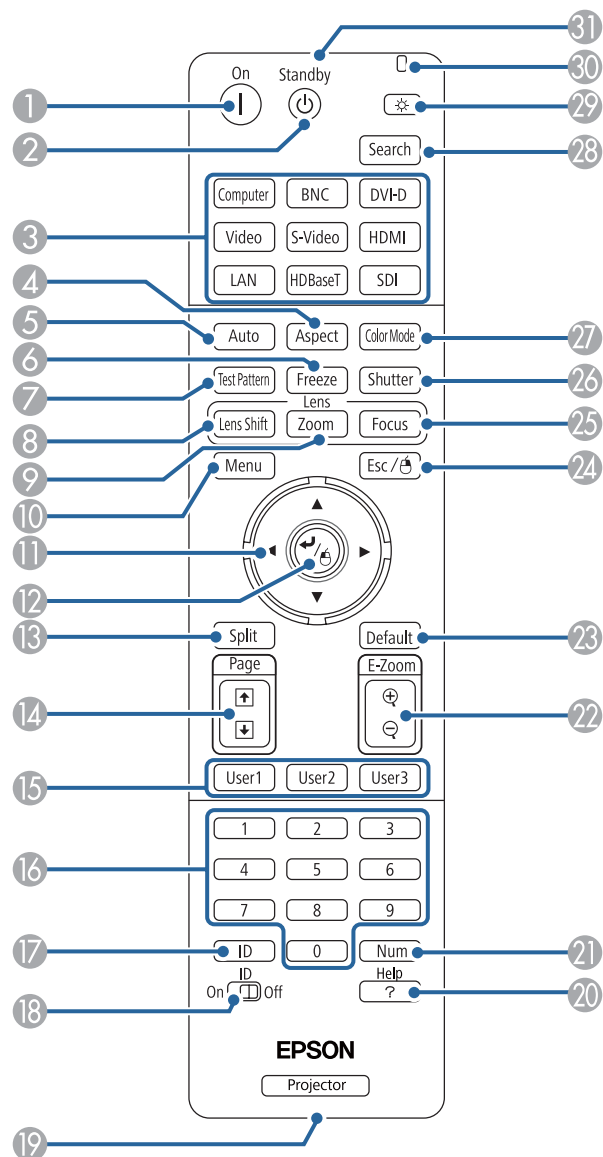


Nume	Funcție
1 Butonul [⏻]	Apăsați pentru a porni proiectorul.
2 Butonul [⏻]	Apăsați pentru a opri proiectorul.
3 Butoane de schimbare a portului de intrare	Apăsați pentru a schimba portul de intrare de la care imaginile sunt preluate. ☛ "Comutarea la imaginea țintă" p.60 Butonul [SDI] este disponibil numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U.
4 Butonul [Auto]	Dacă apăsați pe acest buton la proiectarea semnalelor RGB analogice primite de la portul Computer sau de la portul BNC, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.

Nume	Funcție
5 Butonul Butonul [Lens Shift]	Apăsați pentru a regla deplasarea obiectivului. ☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" <a href="#">p.35</a> Dacă este apăsat mai mult de cinci secunde, poziția lentilei revine la centru.
6 Butonul [Zoom]	Apăsați pentru a regla factorul zoom. ☛ "Reglarea Zoom" <a href="#">p.37</a>
7 Butonul [Focus]	Apăsați pentru a regla factorul focalizării. ☛ "Reglarea Focus" <a href="#">p.38</a>
8 Butonul [Shutter]	Apăsați pentru a porni sau opri temporar semnalele. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii (Obturator)" <a href="#">p.95</a>
9 Butonul [Test Pattern]	Afișează un șablon de test. ☛ "Afișarea unui șablon de test" <a href="#">p.34</a>
10 Butonul [↩]	Dacă apăsați acest buton în timp ce pe ecran este afișat meniul Configurare sau ecranul de ajutor, stabiliți elementele de meniu sau treceți la nivelul următor. ☛ "Folosirea Meniul Configurare" <a href="#">p.117</a>
11 Butoanele [▲][▼][◀][▶]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru reglaje de focus, zoom sau deplasare a obiectivului. ☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" <a href="#">p.35</a> ☛ "Reglarea Zoom" <a href="#">p.37</a> ☛ "Reglarea Focus" <a href="#">p.38</a></li> <li>Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Folosirea Meniul Configurare" <a href="#">p.117</a></li> </ul>
12 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru a opri funcția curentă.</li> <li>Dacă este apăsat când se afișează meniul Configurare, revine la nivelul anterior al meniului. ☛ "Folosirea Meniul Configurare" <a href="#">p.117</a></li> </ul>

Nume	Funcție
13 Butonul [☀]	Apăsați pentru a porni sau opri butoanele de pe panoul de control și stare monitor.
14 Butonul [🔒]	Afișează ecranul Blocare funcționare permițând definirea setărilor de blocare a butoanelor panoului de control. ☛ "Restricționarea funcționării" <a href="#">p.113</a>
15 Butoanele [🏠][🔍][▶][◀]	Apăsați pentru a selecta elementele de meniu și valorile de stare pentru status monitor pentru urmărirea stării proiectorului.
16 Stare Monitor	Afișează starea proiectorului prin informații alfanumerice. ☛ "Interpretare Stare Monitor" <a href="#">p.156</a>
17 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Folosirea Meniul Configurare" <a href="#">p.117</a>

## Telecomandă



Nume		Funcție
1	Butonul [⏻]	Apăsați pentru a porni proiectorul.
2	Butonul [⏻]	Apăsați pentru a opri proiectorul.
3	Butoane de schimbare a portului de intrare selectat	Apăsați pentru a schimba portul de intrare de la care imaginile sunt preluate. ☛ "Comutarea la imaginea țintă" <a href="#">p.60</a> Butonul [SDI] este disponibil numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U.
4	Butonul [Aspect]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul de aspect. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" <a href="#">p.73</a>
5	Butonul [Auto]	Dacă apăsați pe acest buton la proiectarea semnalelor RGB analogice primite de la portul Computer sau de la portul BNC, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.
6	Butonul [Freeze]	Apăsați pentru a bloca sau debloca imaginile. ☛ "Înghețarea imaginii (Înghet)" <a href="#">p.96</a>
7	Butonul [Test Pattern]	Afișează un șablon de test. ☛ "Afișarea unui șablon de test" <a href="#">p.34</a>
8	Butonul [Lens Shift]	Apăsați pentru a regla deplasarea obiectivului. ☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" <a href="#">p.35</a> Dacă este apăsat mai mult de cinci secunde, poziția lentilei revine la centru.
9	Butonul [Zoom]	Apăsați pentru a regla factorul zoom. ☛ "Reglarea Zoom" <a href="#">p.37</a>
10	Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Folosirea Meniul Configurare" <a href="#">p.117</a>

Nume	Funcție
11 Butoanele [▲][▼] [◀][▶]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru reglaje de focus, zoom sau deplasare a obiectivului. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" <a href="#">p.35</a></li> <li>"Reglarea Zoom" <a href="#">p.37</a></li> <li>"Reglarea Focus" <a href="#">p.38</a></li> </ul> </li> <li>Atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, apăsarea pe aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Folosirea Meniul Configurare" <a href="#">p.117</a></li> </ul> </li> <li>Dacă utilizați un receptor pentru mouse fără fir opțional, deplasați cursorul apăsând pe aceste butoane. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Accesorii opționale" <a href="#">p.204</a></li> </ul> </li> </ul>
12 Butonul [↵]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dacă apăsați acest buton în timp ce pe ecran este afișat meniul Configurare sau ecranul de ajutor, stabiliți elementele de meniu sau treceți la nivelul următor. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Folosirea Meniul Configurare" <a href="#">p.117</a></li> </ul> </li> <li>Când utilizați receptorul opțional pentru mouse fără fir, butonul poate fi folosit ca butonul din stânga al mouse-ului. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Accesorii opționale" <a href="#">p.204</a></li> </ul> </li> </ul>
13 Butonul [Split]	<p>De fiecare dată când apăsați butonul, imaginea se modifică între proiectarea simultană a două imagini prin divizarea ecranului proiectat sau proiectarea normală a unei imagini.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" <a href="#">p.92</a></li> </ul>
14 Butoanele [Page] [↑][↓]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trece la următorul fișier imagine sau la fișierul imagine anterior în timpul proiectării unor imagini de la un calculator conectat printr-o rețea.</li> <li>Când folosiți receptorul opțional pentru mouse fără fir, puteți schimba pagina fișierului PowerPoint în timpul proiectiei, apăsând butoanele Pagină în sus/Pagină în jos.</li> </ul>

Nume	Funcție
15 Butonul [User 1] Butonul [User 2] Butonul [User 3]	<p>Selectați orice element utilizat frecvent dintre cele nouă elemente disponibile în meniul Configurare și atribuiți-l unuia dintre aceste butoane.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Meniul Setări" <a href="#">p.124</a></li> </ul>
16 Butoane numerice	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduceți parola. <ul style="list-style-type: none"> <li>"Definirea setărilor funcției Protejat de parolă" <a href="#">p.111</a></li> </ul> </li> <li>Utilizați acest buton pentru a introduce numere în setarea <b>Rețea</b> din meniul Configurare.</li> </ul>
17 Butonul [ID]	<p>Mențineți apăsat acest buton și apăsați pe butoanele numerice pentru a selecta ID-ul pentru proiectorul pe care doriți să îl operați utilizând telecomanda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Setările ID" <a href="#">p.39</a></li> </ul>
18 Comutator [ID]	<p>Utilizați acest comutator pentru a activa (On)/dezactiva (Off) setările telecomenzii.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Setările ID" <a href="#">p.39</a></li> </ul>
19 Port telecomandă	<p>Conectează set de cabluri pentru telecomandă al telecomenzii și transmite semnalele de la telecomandă.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Accesorii opționale" <a href="#">p.204</a></li> </ul> <p>În cazul în care cablul pentru telecomandă este conectat la acest port, zona de emiteră a semnalului de la telecomandă este dezactivat.</p>
20 Butonul [Help]	<p>Apăsați pentru a afișa și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Utilizarea funcției Ajutor" <a href="#">p.144</a></li> </ul>
21 Butonul [Num]	<p>Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Definirea setărilor funcției Protejat de parolă" <a href="#">p.111</a></li> </ul>

Nume	Funcție
22 Butoanele [E-Zoom] [⊕][⊖]	Apăsați pentru a mări sau a reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.96
23 [Default] - buton	Este activat dacă „[Default]: Reset” este afișat în ghidul meniului Configurare. Setările modificate sunt reinițializate la valorile implicite. ☛ "Folosirea Meniul Configurare" p.117
24 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apăsați pentru a opri funcția curentă.</li> <li>• Dacă este apăsat în timp ce se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior. ☛ "Folosirea Meniul Configurare" p.117</li> <li>• Când utilizați receptorul opțional pentru mouse fără fir, poate fi folosit ca butonul din dreapta al mouse-ului. ☛ "Accesorii opționale" p.204</li> </ul>
25 Butonul [Focus]	Apăsați pentru a regla factorul focalizării. ☛ "Reglarea Focus" p.38
26 Butonul [Shutter]	Apăsați pentru a porni sau opri temporar imaginea. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii (Obturator)" p.95
27 Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, modul culoare se schimbă. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.71
28 [Search] - buton	Apăsați pentru a modifica în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Search)" p.59
29 Butonul [☀]	Apăsați pentru a ilumina butoanele telecomenzii pentru aproximativ 15 secunde. Această funcție este utilă în cazul utilizării telecomenzii în întuneric.
30 Indicator	Este emisă o lumină la transmiterea semnalelor de la telecomandă.

Nume	Funcție
31 Zona de emiteră a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

Puteți efectua următoarele operațiuni prin simpla apăsare a unuia dintre butoanele telecomenzii.

Funcționare	Setare
Selectarea opțiunilor de securitate prin parolă. ☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" <a href="#">p.110</a>	Țineți apăsat butonul [Freeze] mai mult de cinci secunde. Este afișat ecranul <b>Protejat de parolă</b> și puteți selecta diferite setări.
Blocarea sau deblocarea funcționării butoanelor de pe telecomandă. ☛ "Restricționarea funcționării" <a href="#">p.113</a>	Țineți apăsat butonul [Help] mai mult de cinci secunde.
Inițializarea setărilor pentru <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare. (Permite toate Receptor telecomandă pentru acest proiector.)	Țineți apăsat butonul [Menu] mai mult de 15 secunde.
Afișează elementele folosite frecvent din meniul Configurare.	<p>Apăsați butonul [User1], [User2] sau [User3]. Puteți defini elementul de meniu care va fi alocat fiecărui buton din <b>Buton utilizator</b>.</p> <p>☛ <b>Setări - Buton utilizator</b> <a href="#">p.124</a></p> <p>Puteți asocia următoarele elemente.</p> <p><b>Consum energie, Informații, Progresiv, Corectare geometrică, Proiecție multiplă, Rezoluție, Memorie, Procesare imagine sau Afișaj pe ecran</b></p> <p>Când apăsați butonul pentru care este alocat <b>Afișaj pe ecran</b>, meniul sau mesajele nu sunt afișate pe ecran. Când este apăsat același buton, acestea vor fi din nou afișate. Când este activat <b>Afișaj pe ecran</b>, nu puteți acționa meniul Configurare (puteți acționa doar schimbarea Mod culoare și a sursei de intrare).</p>

## Înlocuirea bateriilor telecomenzii

Dacă telecomanda prezintă întârzieri de răspuns sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil că bateriile sunt descărcate. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii tip AA alcaline sau cu mangan. Nu puteți utiliza alte baterii în afara bateriilor alcaline sau cu mangan tip AA.

### Atenție

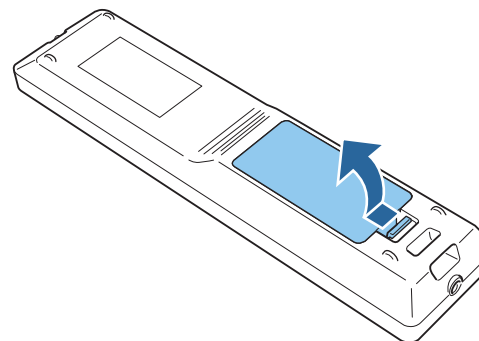
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

☛ [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

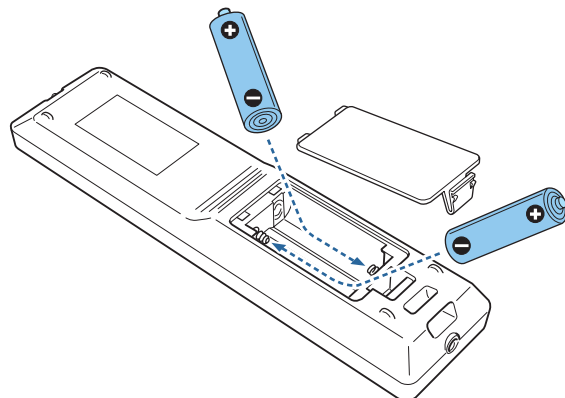
**1**

Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

Deblocați opritorul compartimentului pentru baterii și ridicați capacul acestuia.



## 2 Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.



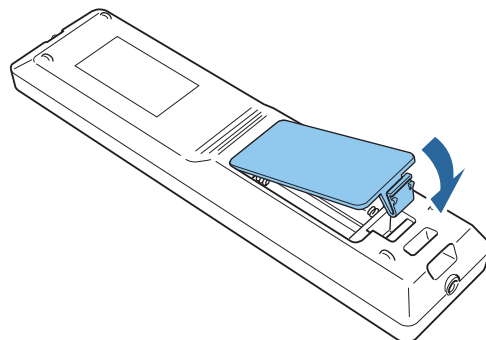
### Atenție

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

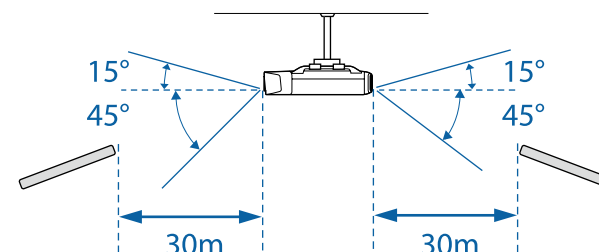
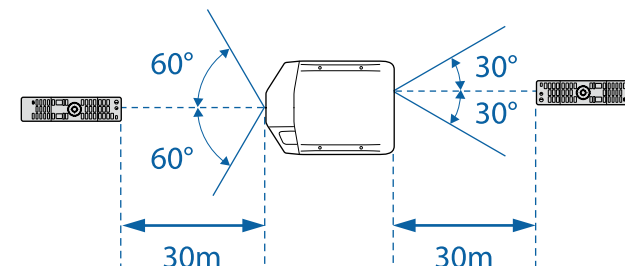
Dacă bateriile nu sunt utilizate corect, acestea pot să explodeze sau să curgă, provocând un incendiu, accidentare sau deteriorarea produsului.

## 3 Fixați la loc capacul compartimentului pentru baterii.

Apăsați pe capac până când acesta se închide.



## Distanța de funcționare a telecomenzii







# Pregătirea proiectorului

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

## Atașarea unității de lentilă a proiectorului.

### Montarea

#### Atenție

- Nu montați unitatea de lentilă când secțiunea de introducere a lentilei proiectorului este îndreptată în sus. În proiector poate pătrunde praf sau murdărie.
- Încercați să evitați atingerea lentilei cu mâna sau cu degetele. Dacă suprafața lentilei se pătează cu amprente sau pete de ulei, calitatea proiecției va scădea.

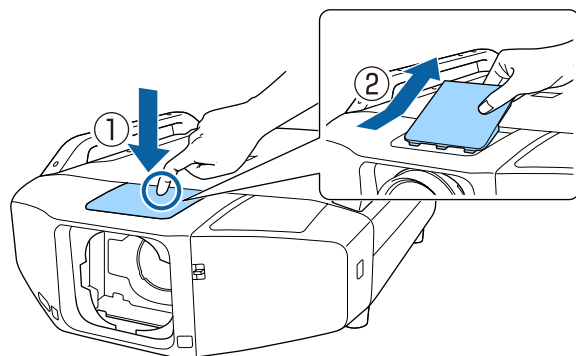


Pentru a vă asigura că se face corespunzător Corecție trapez, configurați **Tip lentilă** din Configurare conform tipului de lentilă pe care o folosiți.

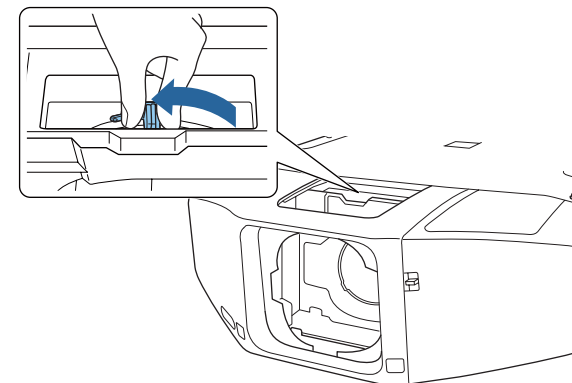
☛ Extins - Funcționare - Avansat - Tip lentilă [p.125](#)

### 1 Scoateți capacul pentru schimbarea lentilei.

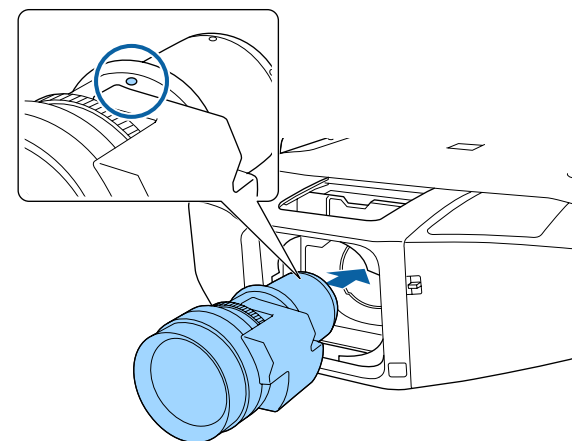
Apăsați ușor capacul pentru schimbarea lentilei. După ce se ridică partea din spate, scoateți capacul pentru schimbarea lentilei.



### 2 Rotiți mânerul de blocare în sens antiorar.

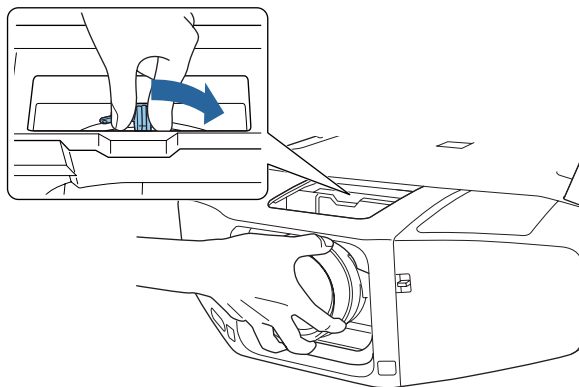


### 3 Introduceți unitatea de lentilă direct în locul de introducere a lentilelor în așa fel, încât cercul alb de pe lentilă să fie poziționat în sus.

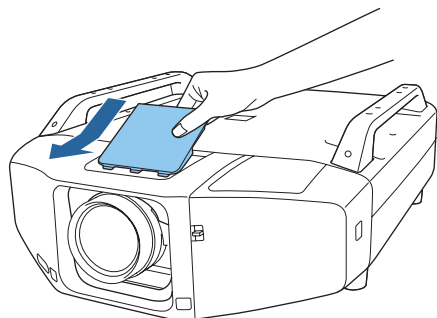


- 4** În timp ce țineți unitatea de lentilă cu fermitate, rotiți mânerul de blocare în direcția de mișcare a acelor ceasornicului, până când acesta se blochează.

Verificați dacă celelalte lentile nu se pot desprinde.



- 5** Atașați capacul pentru schimbarea lentilei.



## Demontarea

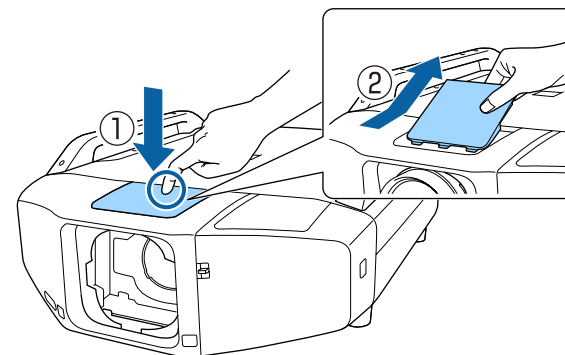
### Atenție

Când schimbați unitatea de lentilă, opriți mai întâi alimentarea electrică. Dacă s-a folosit decalarea verticală a lentilei, poziționați comutatorul de schimbare a lentilei în centru, înainte de a efectua înlocuirea unității de lentilă.

☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" [p.35](#)

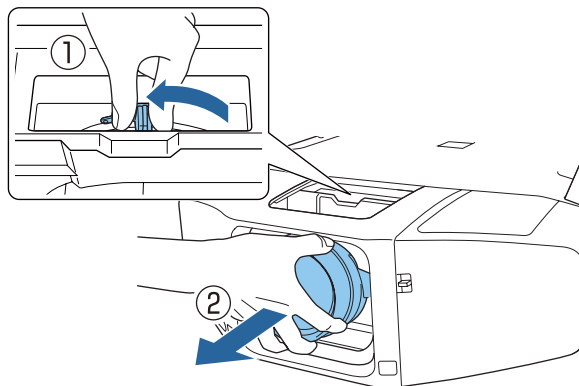
- 1** Scoateți capacul pentru schimbarea lentilei.

Apăsați ușor capacul pentru schimbarea lentilei. După ce se ridică partea din spate, scoateți capacul pentru schimbarea lentilei.



- 2** În timp ce ții ferm unitatea de lentilă, rotești mânerul de blocare în sens antiorar, până când acesta se deblochează.

Trageți unitatea de lentilă direct afară, imediat după slăbirea acesteia.

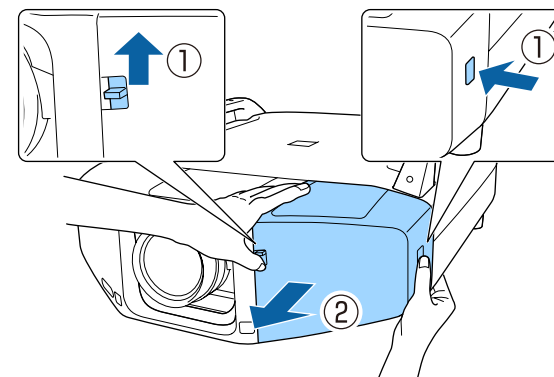


## Montarea și demontarea capacului de interfață

Scoateți capacul de interfață înainte de instalarea proiectorului pentru a face mai ușoară conectarea cablului după instalare.

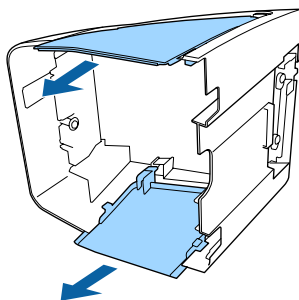
### Demontarea

În timp ce trageți de comutator în sus, apăsați butonul lateral și trageți capacul de interfață drept spre afară.

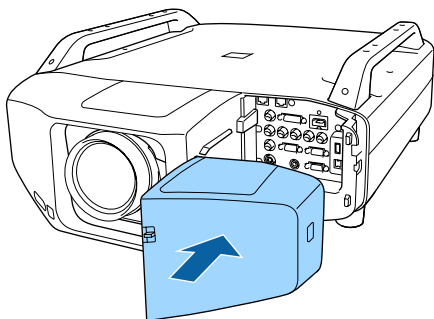


## Montarea

- 1** Îndepărtați capacul superior atunci când treceți din sus cablurile de conectare. Îndepărtați capacul de la bază atunci când treceți din jos cablurile de conectare.



- 2** Apăsați pe capacul de interfață până când acesta se închide.



## Setări de instalare

### Configurarea direcției

Dacă instalarea s-a terminat, definiți valoarea pentru **Direcție** din meniul Configurare în funcție de unghiul vertical de instalare.

#### Atenție

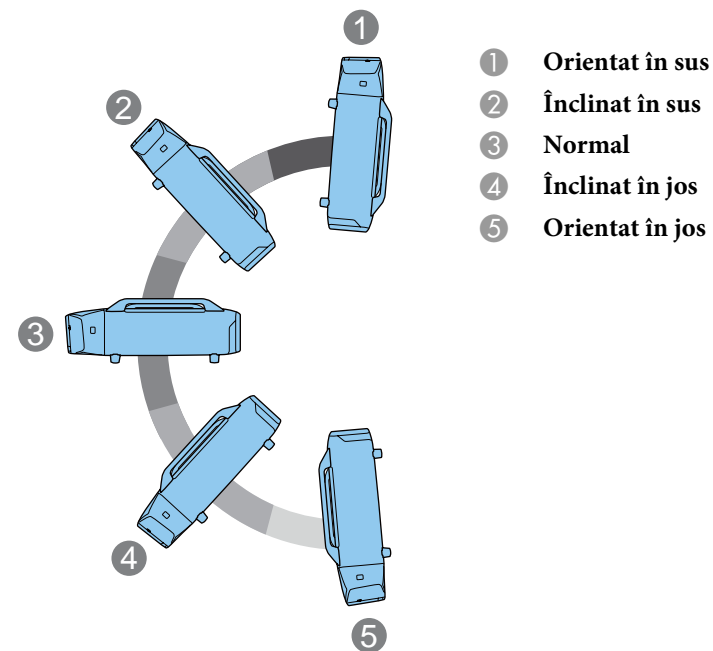
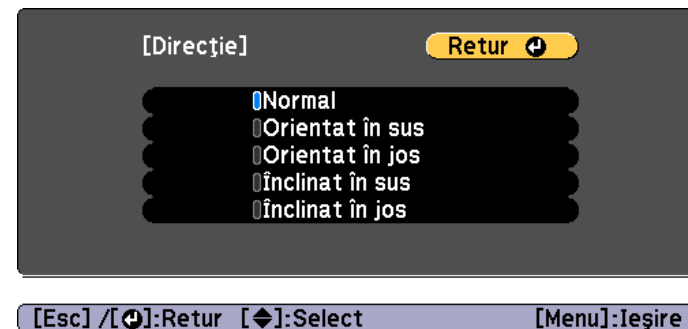
Asigurați-vă că introduceți corect valoarea pentru **Direcție**. În caz contrar, durata de funcționare a lămpii se poate reduce semnificativ.



Când proiectați în mod portret, nu trebuie să modificați **Direcție**.

- 1** Apăsați butonul [I] pentru a porni proiectorul.  
Dacă imaginile nu sunt bine focalizate, apăsați butonul [Focus] pentru reglare.  
☛ "Reglarea Focus" [p.38](#)
- 2** Apăsați pe butonul [Menu].
- 3** Selectați **Direcție** din **Extins**.

- 4** Apăsați butoanele [▲][▼] pentru a selecta unghiul de instalare pe baza direcției proiectorului și apoi apăsați butonul [↵].



- 5** Dacă ați finalizat setările, apăsați butonul [Menu].

## Schimbarea direcției imaginii (Proiecție)

Puteți modifica direcția imaginii folosind modul **Proiecție** din meniul Configurare.

☛ **Extins - Proiecție** [p.125](#)

Dacă se folosește Față, direcțiile imaginii pentru fiecare mod de proiecție vor fi următoarele.

Față (implicit)



Spate



Față/inversat



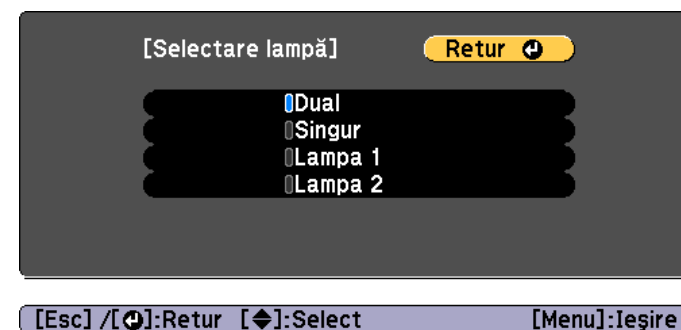
Spate/inversat



## Selectarea lămpii

La terminarea instalării, selectați lămpile pe care doriți să le folosiți pe baza utilizării sau a stării.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Selectare lampă** din **Extins**.
- 3 Selectați lampa care va fi pornită și apoi apăsați butonul [↵]. Lampa este pornită conform selecției.



<b>Dual (implicit)</b>	Sunt pornite și Lampa 1 și Lampa 2. Când cedează una dintre lămpi, cealaltă lampă rămâne pornită.
<b>Singur</b>	Când proiectorul este pornit, se pornește lampa cu cel mai mic timp total de funcționare. Când cedează una dintre lămpi, pornește cealaltă lampă.
<b>Lampa 1</b>	Lampa 1 pornește Când Lampa 1 cedează, Lampa 2 pornește.
<b>Lampa 2</b>	Lampa 2 pornește Când Lampa 2 cedează, Lampa 1 pornește.

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



- Puteți specifica data și ora și puteți comuta automat lămpile.  
☛ "Funcția de programare" [p.102](#)
- Pentru aproximativ 120 de secunde după schimbarea setărilor **Selectare lampă**, nu puteți modifica **Selectare lampă** și nu puteți opri proiectorul.
- Rețineți că modificarea setărilor pentru **Selectare lampă** la un interval prea scurt poate duce la deteriorarea lămpilor sau la producerea unor defecțiuni.
- Dacă folosiți Proiecție multiplă configurați atunci **Dual**.
- Dacă apare vreo problemă sau avertizare legată de proiector, este posibil să nu puteți configura **Selectare lampă**.
- Dacă strălucirea lămpii este redusă din cauza Angrenare temp., nu puteți configura **Selectare lampă**.  
☛ **Setări - Consum energie** [p.124](#)

## Configurarea ecranului

Definiți Tip ecran în funcție de formatul de imagine al ecranului utilizat.

Zona în care imaginea este afișată corespunde cu forma ecranului.



Setările pentru **Tip ecran** la momentul cumpărării sunt următoarele:

- Proiector WUXGA/WXGA: **16:10**
- Proiector XGA: **4:3**

**1**

Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☛ "Folosirea Meniul Configurare" [p.117](#)

**2**

Selectați **Ecran** din **Extins**.

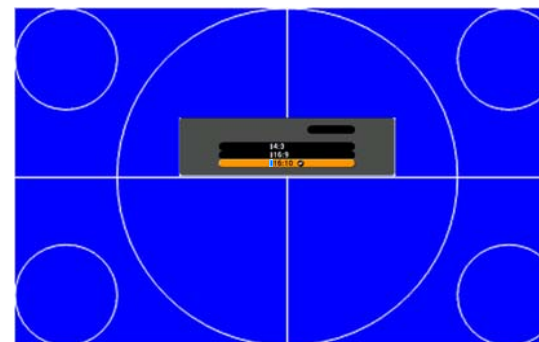
**3**

Selectați **Tip ecran** din **Ecran**.

**4**

Selectați formatul de imagine al ecranului dintre **4:3**, **16:9**, și **16:10**.

Forma șablonului de test pentru fundal se va modifica în funcție de această setare.





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



- Dacă modificați selecția pentru Tip ecran, modificați și formatul imaginii proiectate.  
☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" [p.73](#)
- Această funcție nu suportă Message Broadcasting (un modul de tip insert al aplicației EasyMP Monitor).

## Reglarea poziției imaginii pe ecranul proiectat

Puteți regla poziția imaginii dacă între marginile imaginii și cadrul ecranului proiectat a rămas spațiu datorită setării definite pentru Tip ecran.



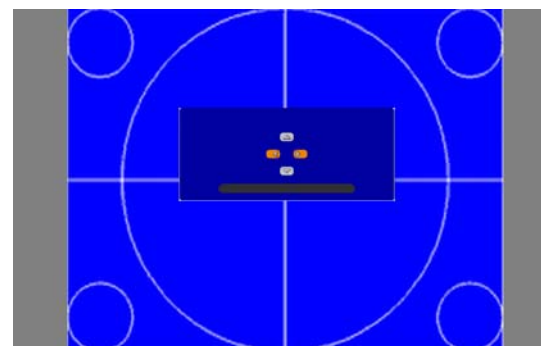
- Selecția definită pentru Poziție ecran nu poate fi modificată în următoarele situații.
- Dacă folosiți un proiector WUXGA/WXGA și **Tip ecran** are valoarea **16:10**
  - Dacă folosiți un proiector XGA și **Tip ecran** are valoarea **4:3**

Exemplu: Dacă folosiți un proiector WUXGA/WXGA și **Tip ecran** are valoarea **4:3**



Puteți deplasa imaginea la stânga și la dreapta.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.  
☛ "Folosirea Meniul Configurare" [p.117](#)
- 2 Selectați **Ecran** din **Extins**.
- 3 Selectați **Poziție ecran** din **Ecran**.
- 4 Folosiți butoanele [**▲**][**▼**][**◀**][**▶**] pentru a regla poziția imaginii.  
Puteți verifica poziția curentă de afișare folosind șablonul de test pentru fundal.



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

## Afișarea unui șablon de test

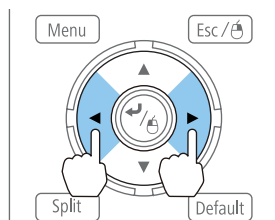
Se poate afișa un șablon de test pentru a regla starea proiecției fără a conecta un echipament video.

Forma șablonului de test depinde de opțiunea selectată pentru **Tip ecran**. Definiți mai întâi **Tip ecran**.

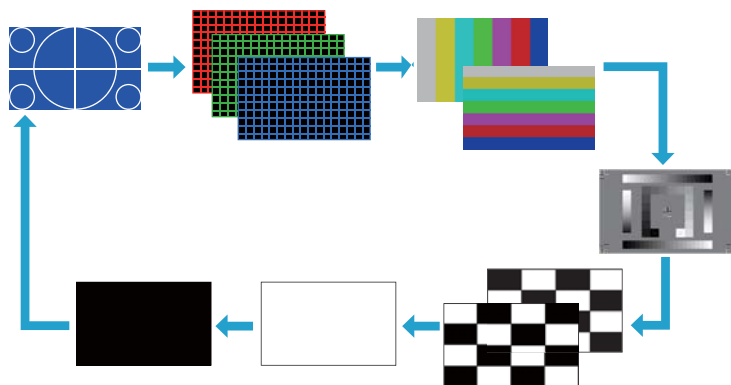
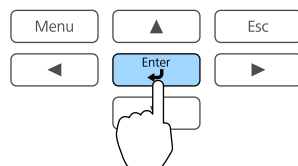
☛ "Configurarea ecranului" [p.32](#)

- 1** Apăsați pe butonul [Test Pattern] în timpul proiecției.
- 2** Apăsați pe butoanele [◀][▶] de pe telecomandă sau pe butonul [↵] de pe panoul de control pentru a modifica șablonul de test.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



În timp ce șablonul de test este afișat, se pot realiza următoarele reglaje ale imaginii.

Nume meniu superior	Submeniu/elemente
<b>Imagine</b>	Mod culoare ☛ <a href="#">p.71</a>
	Temp. Culoare
	Avansat <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamma*1 ☛ <a href="#">p.77</a></li> <li>- RGB</li> <li>- RGBCMY ☛ <a href="#">p.77</a></li> </ul>
	Reset
<b>Semnal</b>	Config. automată
<b>Setări</b>	Corectare geometrică ☛ <a href="#">p.61</a>
<b>Extins</b>	Proiecție multiplă*2 ☛ <a href="#">p.81</a>

\*1 Cu excepția opțiunii Personalizat

\*2 Cu excepția opțiunii Nivel de negru



Pentru a seta elemente de meniu care nu pot fi reglate pe durata afișării șablonului de test sau pentru a regla fin imaginea proiectată, proiectați o imagine de la dispozitivul conectat.

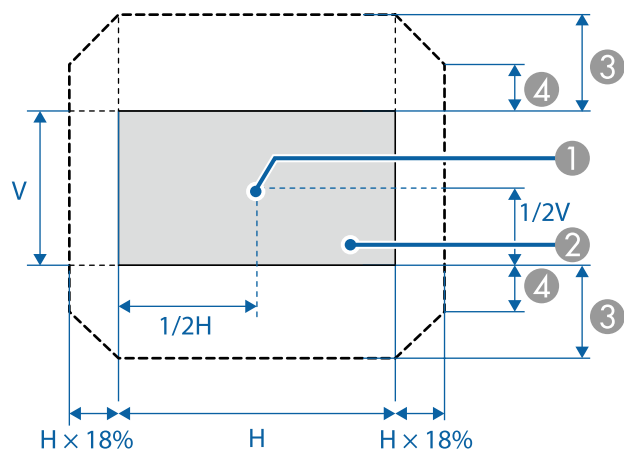
- 3** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a închide șablonul de test.

## Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)

Lentila poate fi comutată pentru a adapta poziția imaginii proiectate, de exemplu, când proiectorul nu poate fi instalat direct în fața ecranului.

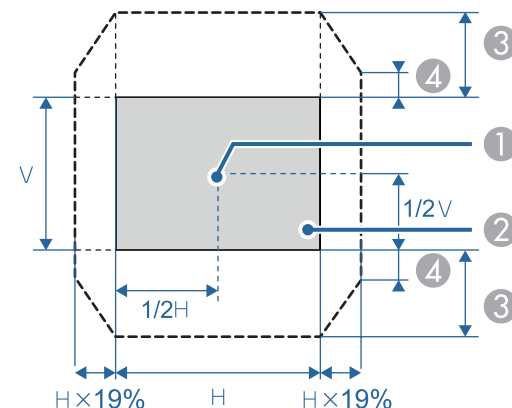
Intervalele de distanță pe care poate fi deplasată imaginea sunt indicate mai jos. Poziția imaginii proiectate nu poate fi mutată astfel încât să selectați atât pe orizontală cât și pe verticală valorile maxime.

EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U/EB-Z9750U/  
EB-Z11000W/EB-Z9900W/EB-Z9800W



- ① Centrul lentilei
- ② Imaginea proiectată când comutatoarele de poziționare a lentilei sunt setate în poziție centrală
- ③ Interval maxim deplasare:  $V \times 60\%$
- ④ Când direcția orizontală are valoarea maximă:  $V \times 31\%$

EB-Z11005/EB-Z11000/EB-Z9870



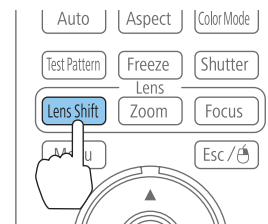
- ① Centrul lentilei
- ② Imaginea proiectată când comutatoarele de poziționare a lentilei sunt setate în poziție centrală
- ③ Interval maxim deplasare:  $V \times 56\%$  (când se folosește o lentilă de zoom scurtă ELPLU02, dacă o deplasați cu peste 50%, o parte din ecran nu poate fi afișat corect.)
- ④ Când direcția orizontală are valoarea maximă:  $V \times 32\%$



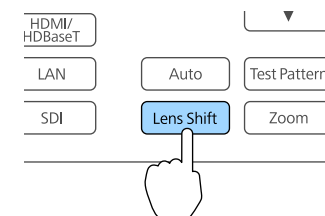
- Pentru reglarea decalării pe verticală a lentilei, efectuați reglarea deplasând imaginea de jos în sus. Dacă butonul este rotit de sus în jos, poziția imaginii poate coborî ușor după reglare.
- Recomandăm să configurați comutarea focalizării, factorului zoom și obiectivelor la cel puțin 20 de minute după începerea proiectării, întrucât imaginile nu sunt stabile imediat după pornirea proiecteurului.
- Claritatea imaginii va fi maximă când ambele comutatoare de poziționare se află în poziție centrală.
- Țineți apăsat butonul [Lens Shift] timp de circa cinci secunde, și poziția lentilei revine în centru.
- Lentila posterioară de zoom scurtă ELPLR04 nu suportă deplasarea obiectivului.

## 1 Apăsați pe butonul [Lens Shift].

### Folosind telecomanda

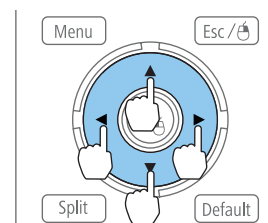


### Folosind panoul de comandă

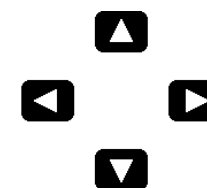
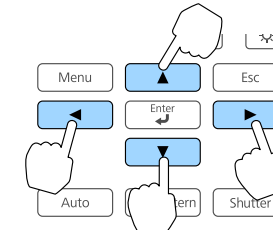


## 2 Apăsați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a regla poziția imaginii proiectate.

### Folosind telecomanda



### Folosind panoul de comandă

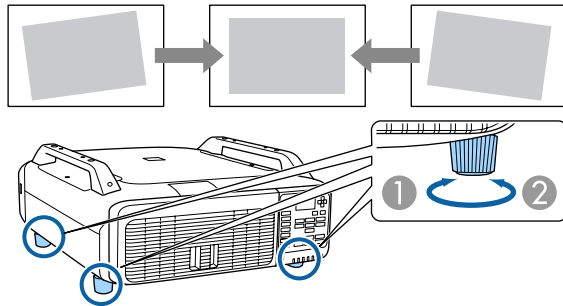


[◀▶]: Regl. deplas. obiectiv [Esc]: ieșire

## 3 Apăsați pe butonul [Esc] pentru a finaliza reglajele.

## Reglarea înclinării imaginii proiectate (pentru instalare normală)

Extindeți și retrageți picioarele frontale și picioarele din spate pentru a ajusta înclinarea orizontală și verticală a proiectorului. Puteți face reglaje în intervalul  $\pm 3,5^\circ$ .



- ① Extindeți picioarele frontale și picioarele din spate.
- ② Retractați picioarele frontale și picioarele din spate.

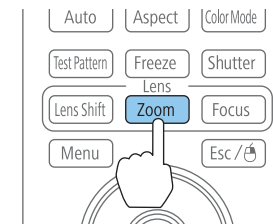
### Atenție

Picioarele frontale și picioarele din spate pot fi montate și scoase. Țineți cont de faptul că picioarele se vor detașa dacă sunt extinse mai mult de 10 mm.

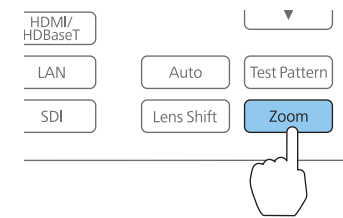
## Reglarea Zoom

- 1 Apăsați pe butonul [Zoom].

### Folosind telecomanda

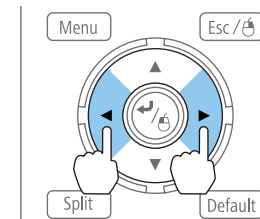


### Folosind panoul de comandă

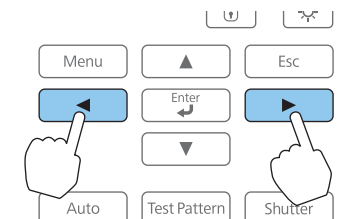


- 2 Apăsați pe butoanele [◀][▶] pentru reglaje.

### Folosind telecomanda



### Folosind panoul de comandă



[◀▶]:Reglare zoom

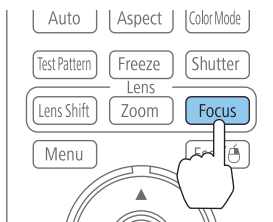
[Esc]:Ieșire

- 3 Apăsați pe butonul [Esc] pentru a finaliza reglajele.

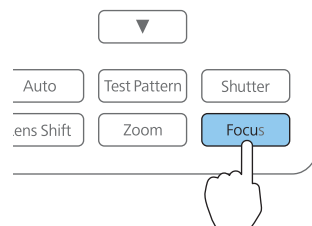
## Reglarea Focus

- 1 Apăsați pe butonul [Focus].

Folosind telecomanda

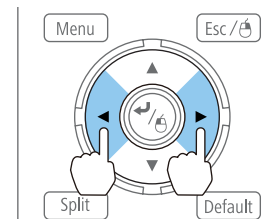


Folosind panoul de comandă

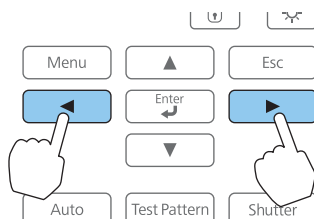


- 2 Apăsați pe butoanele [◀][▶] pentru reglaje.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



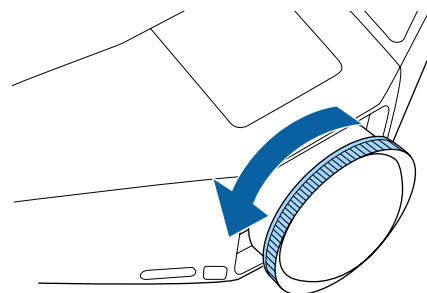
[◀▶]:Reglare focalizare [Esc]:Ieșire

- 3 Apăsați pe butonul [Esc] pentru a finaliza reglajele.

## Dacă utilizați o lentilă de zoom scurtă ELPLU02

Urmați indicațiile de mai jos pentru a regla focalizarea la ridicarea, coborârea, mișcarea la stânga sau la dreapta folosind funcția de decalare a lentilei.

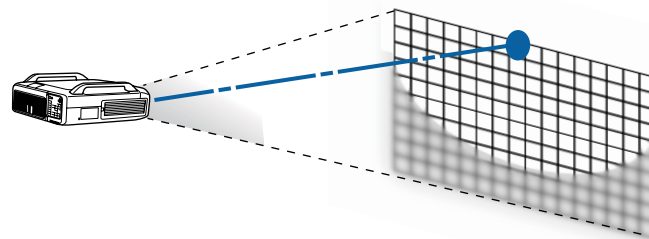
- 1 Rotiți inelul de corectare a distorsiunii în sens antiorar până la capăt.



- 2 Focalizați imaginea în jurul centrului lentilei.

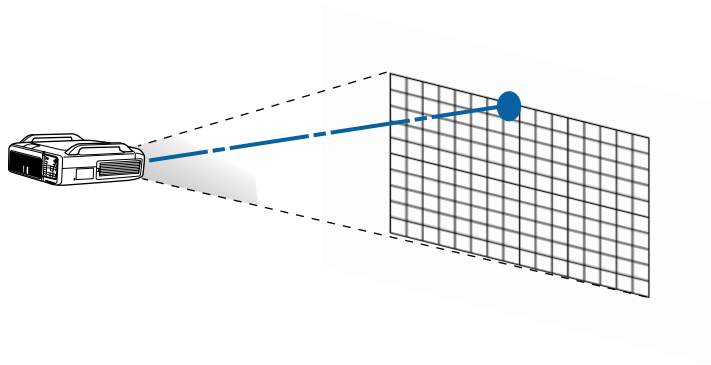
☛ "Reglarea Focus" [p.38](#)

Exemplu: dacă rotiți inelul de decalare până la capăt.



## 3 Corecți distorsiunea ecranului folosind inelul de corectare a distorsiunii.

La corectarea distorsiunii, zona din jurul marginilor imaginii va fi de asemenea focalizată.



## 4 Focalizați întregul ecran.

Dacă zona din jurul axei lentilei este defocalizată, reglați fin focalizarea rotind inelul de corectare a distorsiunii.

## Setările ID

Când se definește un ID pentru proiector și telecomandă, puteți folosi telecomanda pentru a manevra numai proiectorul cu ID-ul corespunzător. Acest lucru este util când lucrați cu mai multe proiectoare.

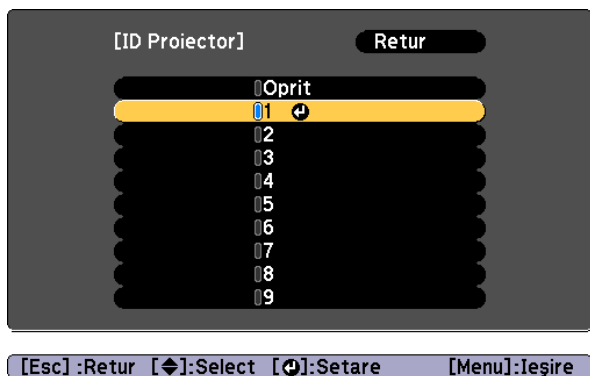


- Operarea prin intermediul telecomenzii este posibilă numai pentru proiectoarele care se află în raza de acțiune a telecomenzii.  
☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" [p.24](#)
- Când **Tip telecomandă** este setat la **Simplu** din **Funcționare - Avansat** din meniul Configurare, nu puteți seta ID-ul telecomenzii.  
☛ "Meniul Extins" [p.125](#)
- ID-urile sunt ignorate când **ID proiector** este setat ca **Oprit** sau când ID-ul telecomenzii este setat la **0**.

## Configurarea ID proiector

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Proiecție multiplă** din meniul **Extins**.
- 3 Selectați **ID Proiector** și apoi apăsați pe butonul [↵].

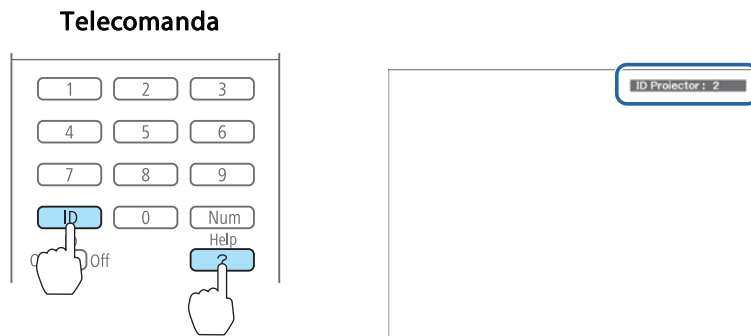
- 4** Selectați identificatorul ID pe care doriți să îl definiți și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 5** Apăsați pe butonul [Menu] pentru a închide meniul Configurare.

## Verificarea ID proiector

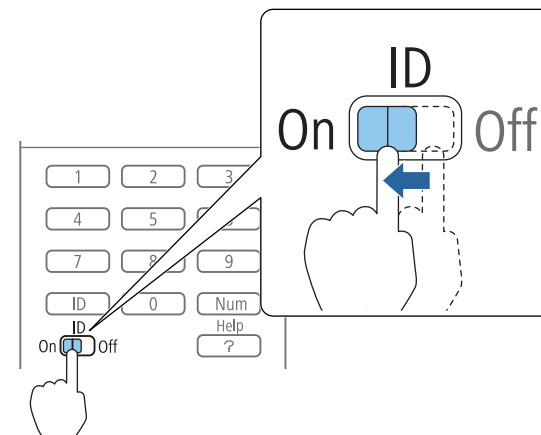
În timpul proiecției, apăsați pe butonul [Help] în timp ce țineți apăsat butonul [ID].



La apăsarea acestor butoane pe ecranul de proiecție va fi afișată valoarea curentă pentru ID proiector. Aceasta dispare după aproximativ trei secunde.

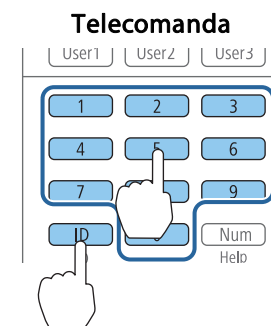
## Setarea ID-ului pentru telecomandă

- 1** Așezați butonul [ID] al telecomenzii în poziția On.



- 2** Ținând apăsat butonul [ID], apăsați un număr de ID pentru ID-ul proiectorului pe care doriți să îl utilizați.

☛ "Verificarea ID proiector" [p.40](#)



După efectuarea acestei setări, proiectorul care poate fi folosit cu ajutorul telecomenzii, este restricționat.





Setarea ID-ului telecomenzii este salvată în telecomandă. Chiar dacă bateriile telecomenzii sunt extrase pentru a fi înlocuite sau în alt scop, setarea ID-ului stocat este păstrată. Totuși, dacă bateriile sunt lăsate afară din telecomandă o perioadă lungă de timp, ID-ul este resetat la valoarea implicită (ID0).

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

## Conectarea unui calculator

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

**1 Când se utilizează cablul pentru calculator furnizat**

Conectați portul de ieșire al afișajului calculatorului la portul de intrare Computer al proiectorului.

**2 Dacă utilizați un cablu 5BNC disponibil în comerț**

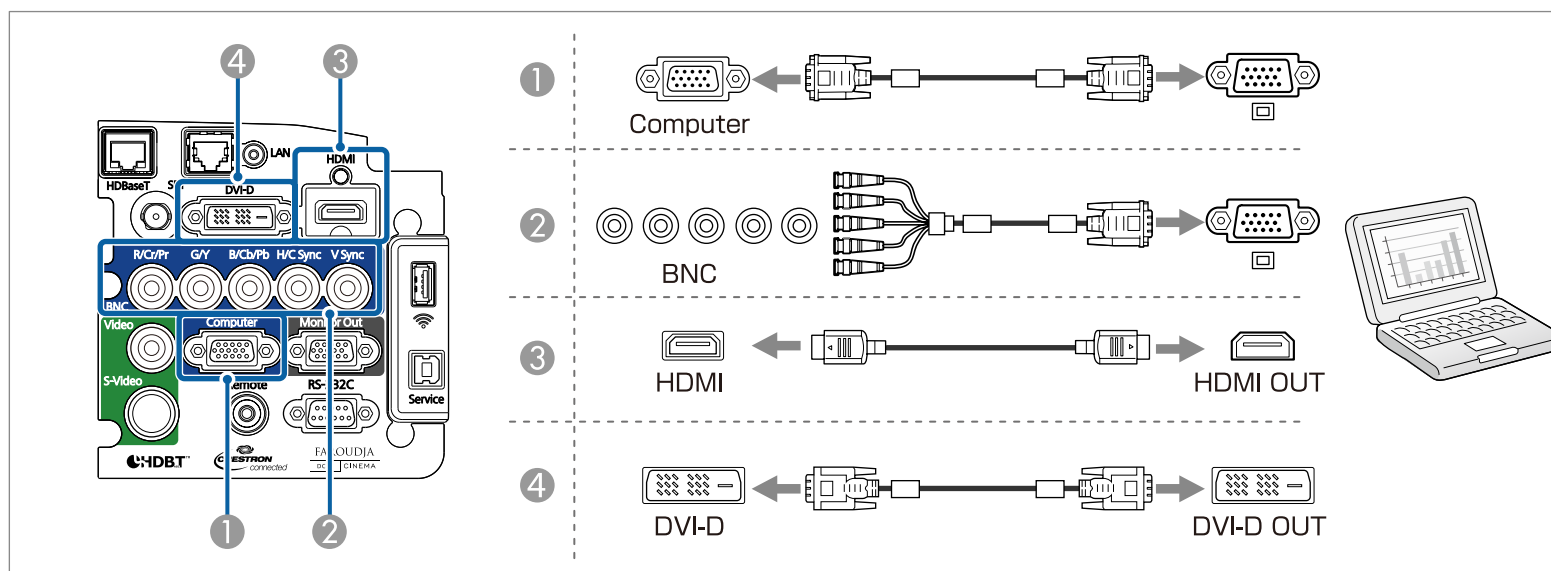
Conectați portul de ieșire al afișajului calculatorului la portul de intrare BNC al proiectorului.

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

Conectați portul HDMI al calculatorului la portul de intrare HDMI al proiectorului.

**4 Dacă utilizați un cablu DVI-D disponibil în comerț**

Conectați portul DVI-D al calculatorului la portul de intrare DVI-D al proiectorului.



### Conectarea surselor de imagini

Pentru a proiecta imagini video, conectați calculatorul utilizând una din următoarele metode.

❶ **Dacă utilizați un cablu video BNC disponibil în comerț (intrare compozită)**

Conectați portul de ieșire video de la sursa de imagine la portul de intrare Video al proiectorului.

❷ **Când se utilizează un cablu video RCA disponibil în comerț**

Folosiți un adaptor BNC/RCA disponibil comercial și conectați portul de ieșire video de la sursa de imagine la portul de intrare Video al proiectorului.

❸ **Dacă utilizați un cablu S-video disponibil în comerț**

Conectați portul de ieșire S-video al sursei imaginii la portul de intrare S-Video al proiectorului.

❹ **Dacă utilizați un cablu video pe componente opțional (convertor D-sub/componente)**

☛ "Accesorii opționale" [p.204](#)

Conectați portul de ieșire al semnalului pe componente al sursei imaginii la portul de intrare Computer al proiectorului.

❺ **Dacă utilizați un cablu video pe componente (RCA) disponibil în comerț și adaptor BNC/RCA**

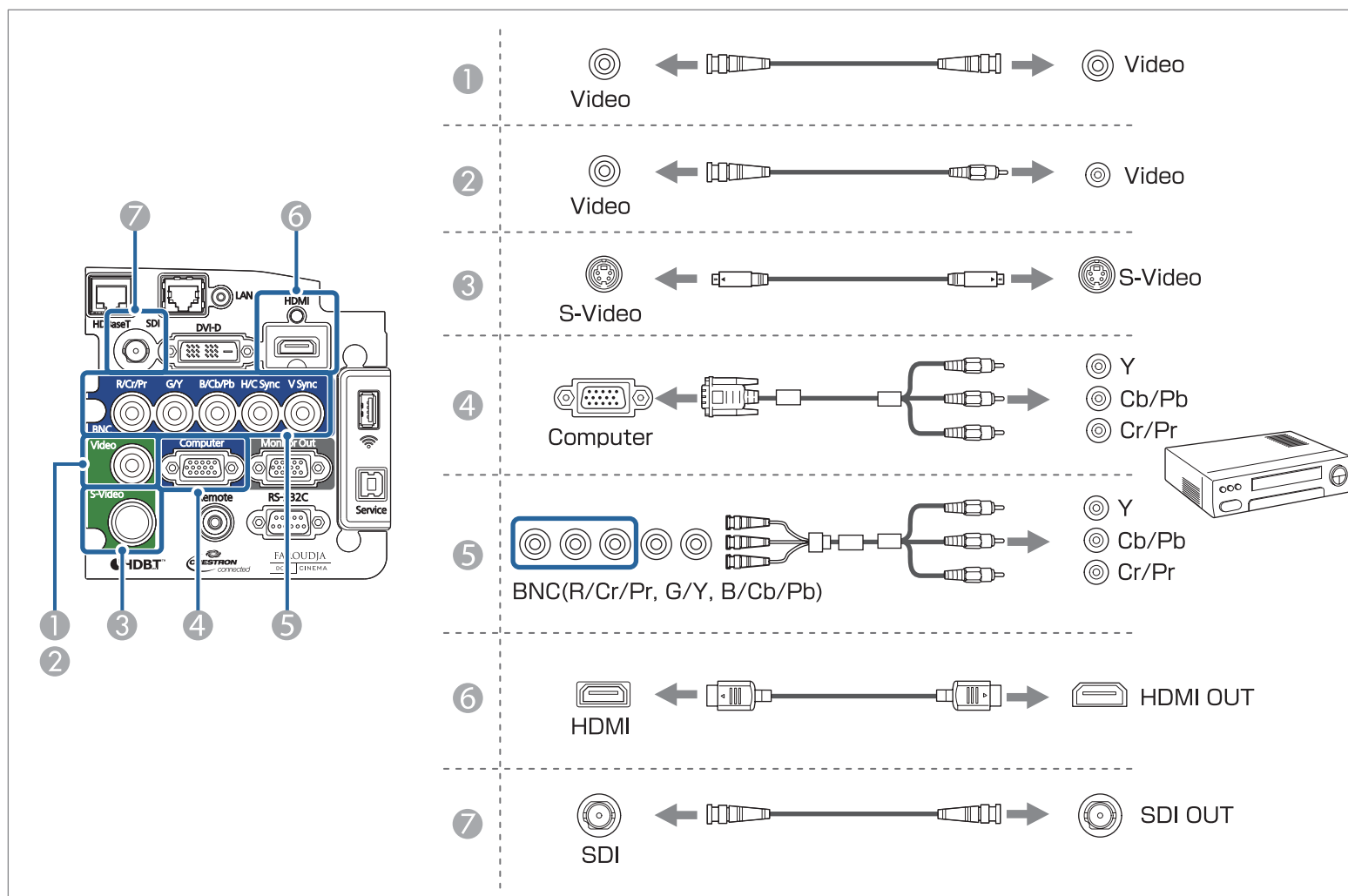
Conectați portul de ieșire al semnalului pe componente al echipamentului video la portul de intrare BNC al proiectorului (R/Cr/Pr, G/Y, B/Cb/Pb).

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

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

❼ **Când folosiți un cablu video BNC disponibil în comerț (intrare SDI, numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U)**

Conectați portul SDI al sursei imaginii la portul de intrare SDI al proiectorului.



## Atenție

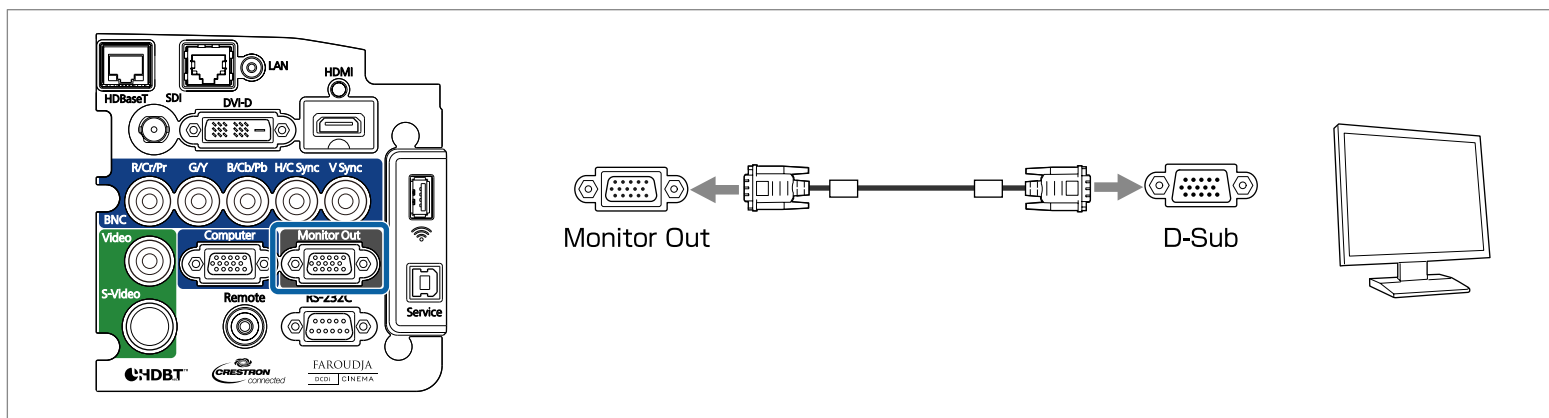
- Dacă sursa de intrare este pornită când o conectați la proiector, acest lucru poate determina o funcționare necorespunzătoare.
- Dacă orientarea sau forma fișei diferă, nu încercați să forțați conectarea. Este posibil ca dispozitivul să fie deteriorat sau să funcționeze necorespunzător.



Dacă sursa la care doriți să vă conectați are un port cu o formă neobișnuită, utilizați cablul furnizat împreună cu dispozitivul sau un cablu opțional pentru a vă conecta la proiector.

## Conectarea la un monitor extern

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

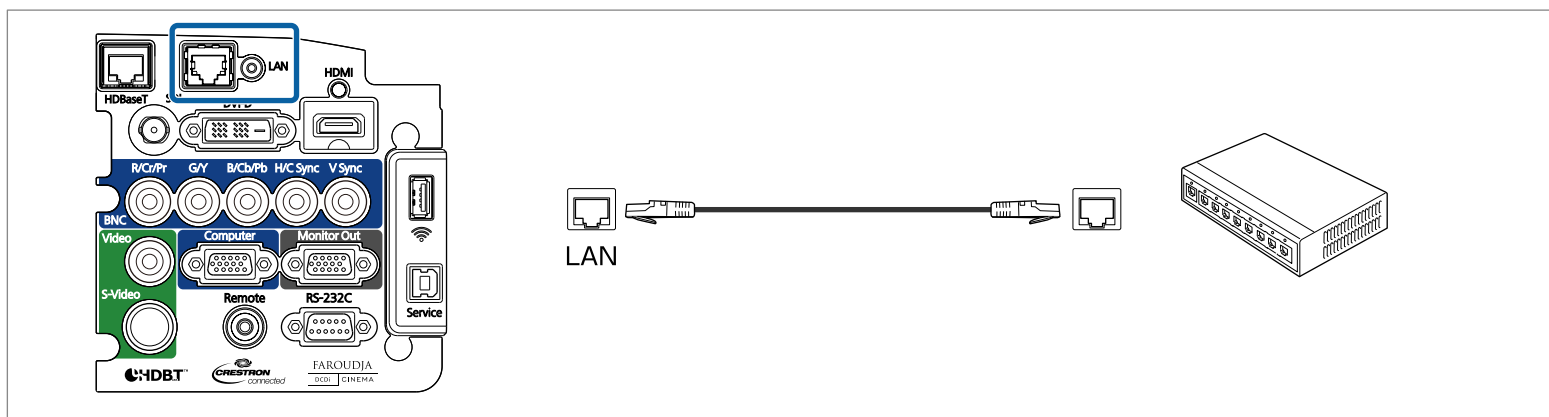


- Efectuați următoarele setări pentru imaginea redată chiar dacă proiectorul este în modul standby. Selectați pentru **Mod standby** opțiunea **Comunicare act.**
  - ☛ Extins - Mod Standby [p.125](#)
- Selectați pentru **Ieșire A/V** opțiunea **Întotdeauna.**
  - ☛ Extins - Setări A/V - Ieșire A/V [p.125](#)
- La un monitor extern se pot afișa numai semnalele de tip RGB analog de la portul de intrare Computer sau BNC. Puteți configura ce semnale vor fi redată pe **Ieșire monitor.**
  - ☛ Extins - Ieșire A/V - Ieșire monitor [p.125](#)

## Conectarea unui cablu LAN

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

Prin conectarea unui computer la proiector printr-o rețea, puteți să proiectați imagini și să verificați starea proiectorului.

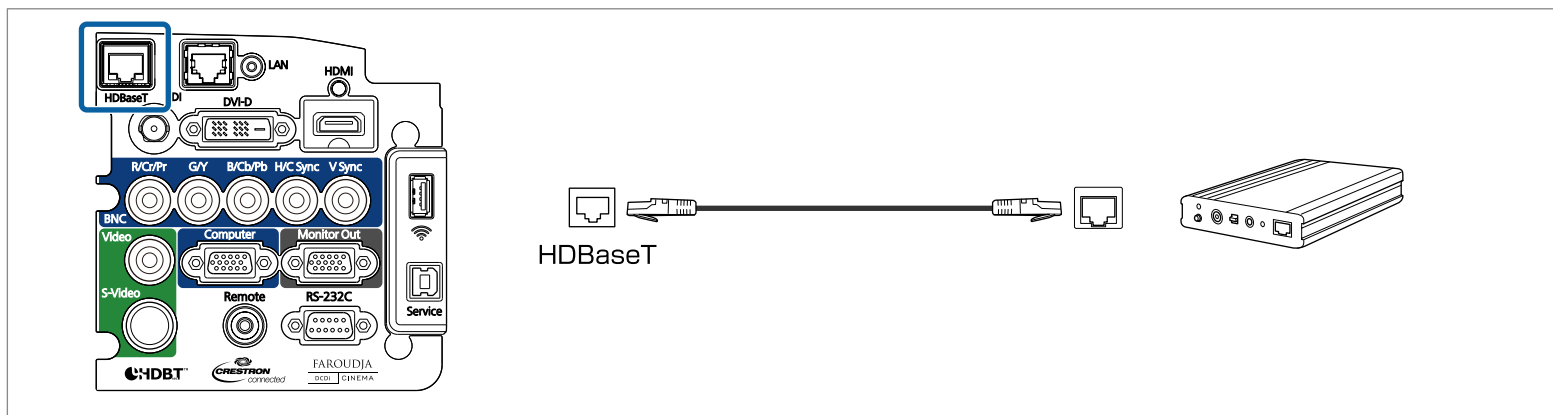


Pentru a preveni funcționarea defectuoasă, utilizați un cablu de rețea ecranat de categoria 5 sau superioară.

## Conectarea unui dispozitiv HDBaseT Transmitter

Conectați dispozitivul opțional HDBaseT Transmitter folosind un cablu 100BASE-TX LAN disponibil în comerț.

☛ "Accesorii opționale" [p.204](#)



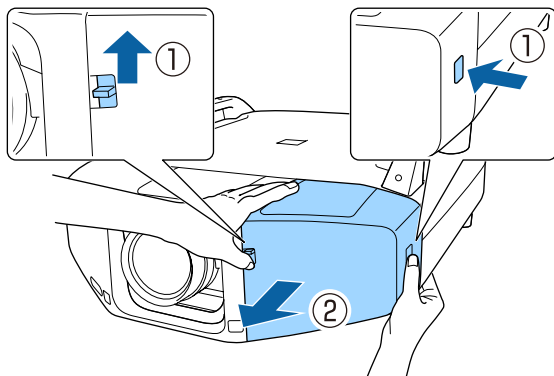
- Înainte de utilizare trebuie să citiți cu atenție Ghidul utilizatorului primit la cumpărarea dispozitivului HDBaseT Transmitter.
- Utilizați un cablu de rețea LAN ecranat din categoria 5e sau 6.
- La conectarea sau deconectarea cablului de rețea LAN, trebuie să opriți alimentarea proiectorului și a dispozitivului HDBaseT Transmitter.
- Dacă efectuați comunicări Ethernet sau comunicări seriale sau dacă utilizați telecomanda cu fir folosind portul HDBaseT, selectați pentru **Control si comunicații** opțiunea **Pornit** din meniul Configurare.
  - ☛ Extins - HDBaseT - Control si comunicații [p.125](#)

Țineți cont de faptul că dacă pentru **Control si comunicații** este selectată opțiunea **Pornit**, portul LAN, portul RS-232C și portul Remote ale proiectorului vor fi dezactivate.
- Când folosiți un transmițător sau comutator Extron XTP, trebuie conectat la portul HDBaseT al proiectorului. Configurați **Extron XTP** ca **Pornit** (**Mod standby** și **Control si comunicații** sunt automat configurate ca **Pornit**).
  - ☛ Extins - HDBaseT - Extron XTP [p.125](#)

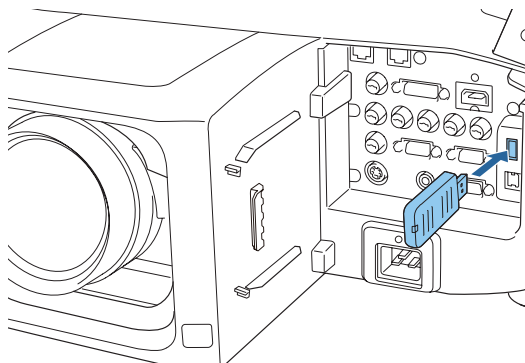
### Instalarea Unitatea de rețea fără fir (ELPAP07)

**1** Îndepărtați capacul de interfață.

☛ "Montarea și demontarea capacului de interfață" [p.28](#)



**2** Instalați unitatea de rețea fără fir.



La conectarea unui proiector la care unitatea de rețea fără fir este atașată la un calculator utilizând o rețea locală fără fir, setați parametrul **Alim. rețea fără fir** din meniul **Rețea locală fără fir** la **Pornit**. (Setarea implicită este **Pornit**.)

☛ "Meniul Rețea locală fără fir" [p.133](#)



## Utilizarea Quick Wireless Connection USB Key

Conectați dispozitivul opțional Quick Wireless Connection USB Key în secțiunea de instalare a unității LAN fără fir. La conectarea unui calculator la proiector folosind o rețea locală fără fir verificați următoarele.

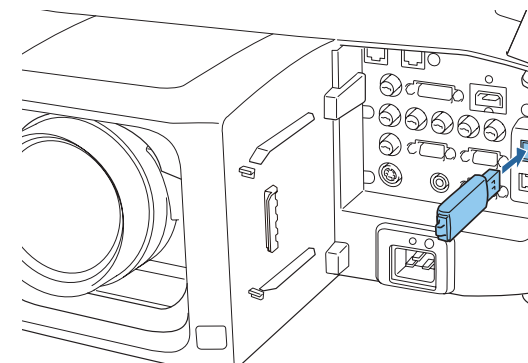
- Dacă unitatea de rețea fără fir (ELPAP07) este conectată la proiector.
- Dacă proiectorul este configurat pentru a fi conectat la rețea folosind rețeaua locală fără fir.
  - ☛ "Meniul Rețea locală fără fir" [p.133](#)

- 1** Porniți proiectorul, iar apoi apăsați pe butonul [LAN].  
Va fi afișat următorul ecran.



- 2** Verificați dacă pe ecran sunt afișate informații referitoare la SSID și adresa IP și apoi scoateți unitatea de rețea fără fir.
  - ☛ "Instalarea Unitatea de rețea fără fir (ELPAP07)" [p.48](#)

- 3** Introduceți Quick Wireless Connection USB Key în secțiunea de instalare a unității de rețea fără fir.



- 4** Când este afișat mesajul "Actualizare informații rețea terminată. Scoateți Quick Wireless Connection USB Key.", scoateți Quick Wireless Connection USB Key.

După ce ați scos Quick Wireless Connection USB Key, montați la loc unitatea de rețea fără fir.

- 5** Conectați Quick Wireless Connection USB Key la calculator.  
Din acest moment, consultați ghidul utilizatorului Quick Wireless Connection USB Key.

După ce ați configurat elementele din meniul Configurare pentru un proiector, puteți să realizați configurarea acestor elemente și pentru alte proiectoare (cu funcția de configurare multiplă). Funcția de configurare multiplă este disponibilă numai pentru proiectoare cu același număr de model.

Folosiți una din următoarele metode.

- Configurarea prin utilizarea unei unități de memorie USB.
- Configurare prin conectarea computerului și proiectorului cu un cablu USB.
- Configurarea folosind EasyMP Network Updater.

Acest manual explică metodele bazate pe unitatea de memorie USB și pe cablu USB.



- Următorul cuprins nu este valabil pentru funcția de configurare multiplă.
  - Setările de meniu Rețea (cu excepția meniului Poștă și a meniului Alte)
  - Durată lampă și Stare din meniul Informații
- Efectuați configurarea multiplă înainte de a configura imaginea proiectată. Valorile configurate pentru imaginea proiectată, cum ar fi Corectare geometrică sunt valabile pentru funcția de configurare multiplă. Dacă configurarea multiplă se face după configurarea imaginii proiectate, modificările efectuate pot suferi schimbări.
- Prin folosirea funcției de configurare multiplă, sigla înregistrată a utilizatorului este setată și pentru celelalte proiectoare. Nu înregistrați informații confidențiale și alte informații similare ca sigla de utilizator.



## Atenție

Efectuarea configurării multiple este responsabilitatea clientului. Dacă configurarea multiplă eșuează din cauza unei căderi a curentului, a unei erori de comunicare etc., clientul este responsabil pentru suportarea eventualelor cheltuieli de reparare survenite.

## Configurarea prin utilizarea unei unități de memorie USB.

Această secțiune explică modul de configurare multiplă folosind o unitate de memorie USB.



- Folosiți o unitate de memorie USB în format FAT.
- Funcția de configurare multiplă nu se poate utiliza pe unități de memorie USB care au incluse funcții de securitate. Folosiți o unitate de memorie USB care nu include funcții de securitate.
- Funcția de configurare multiplă nu se poate utiliza pe cititoare de carduri USB sau unități hard disk USB.

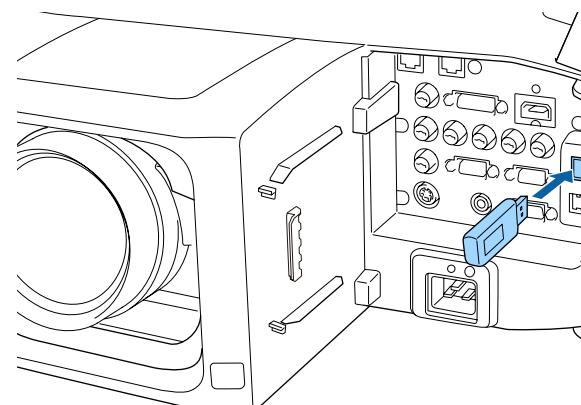
## Salvarea setărilor pe unitatea de memorie USB.

**1**

Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați dacă s-au oprit toți indicatorii proiectorului.

**2**

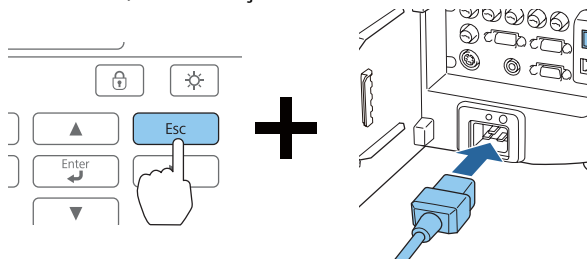
Conectați unitatea de memorie USB la portul unității de rețea fără fir al proiectorului.



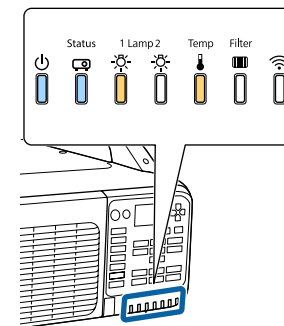


- Conectați unitatea de memorie USB direct la proiector. Dacă unitatea de memorie USB este conectată la proiector printr-un hub USB, setările pot să nu fie salvate corect.
- Conectați o unitate de memorie USB goală. Dacă unitatea de memorie USB conține și alte date în afara fișierului de configurare multiplă, setările pot să nu fie salvate corect.
- Dacă ați salvat un fișier de configurare multiplă al altui proiector pe unitatea de memorie USB, ștergeți fișierul sau schimbați denumirea acestuia. Funcția de configurare multiplă nu poate suprascrie un fișier de configurare multiplă.
- Numele fișierului pentru configurare multiplă este PJCONFDATA.bin. Dacă aveți nevoie să schimbați numele fișierului, adăugați text după PJCONFDATA. Dacă schimbați numele fișierului în orice alt mod, proiectorul poate să nu recunoască corect fișierul.
- Puteți folosi numai caractere pe un octet pentru denumire.

**3** În timp ce țineți apăsat butonul [Esc] de pe telecomandă sau panoul de control, conectați cablul de alimentare la proiector.



Când indicatoare proiecteurului se aprind ca mai jos, eliberați butonul [Esc].



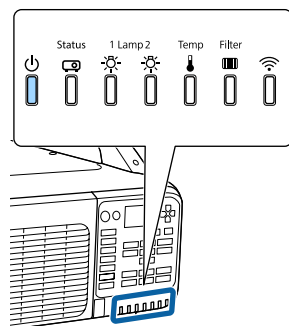
Power	Status	Lamp1	Temp
Albastru - aprins	Albastru - aprins	Portocaliu - aprins	Portocaliu - aprins

Când toți indicatoare luminează intermitent, fișierul de configurare multiplă este în curs de scriere.

## **Atenție**

- Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector în timpul scrierii fișierului. Dacă se deconectează cablul de alimentare, proiectorul poate să nu pornească corect.
- Nu deconectați unitatea de memorie USB din proiector în timpul scrierii fișierului. Dacă unitatea de memorie USB este deconectată, proiectorul poate să nu pornească corect.

Când scrierea se finalizează normal, proiectorul intră în starea de standby.

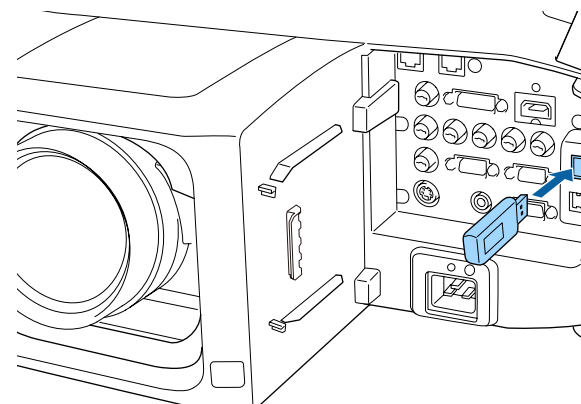


Power  
Albastru - aprins

Când proiectorul este în starea de standby, scoateți unitatea de memorie USB.

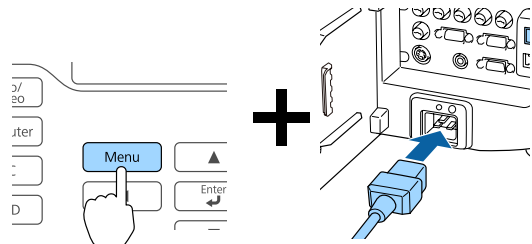
## Transferarea setărilor salvate către alte proiectoare

- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați dacă s-au oprit toți indicatorii proiectorului.
- 2** Conectați unitatea de memorie USB care conține fișierul de configurare multiplă salvat la portul unității de rețea fără fir al proiectorului.

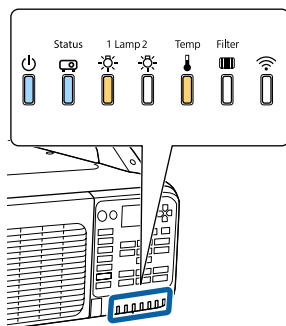


- Când unitatea de memorie USB conține 1 până la 3 fișiere de configurare multiplă, fișierul este transferat fișierului cu același număr de model. Dacă există mai multe fișiere pentru un proiector cu același număr de model, setările pot să nu fie transferate corect.
- Dacă unitatea de memorie USB conține patru sau mai multe fișiere de configurare multiplă, setările pot să nu fie transferate corect.
- Nu stocați și alte date în afara fișierului de configurare multiplă pe unitatea de memorie USB. Dacă unitatea de memorie USB conține și alte date în afara fișierului de configurare multiplă, setările pot să nu fie transferate corect.

- 3** În timp ce țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă sau panoul de control, conectați cablul de alimentare la proiector.



Când indicatoare proiecteurului se aprind ca mai jos, eliberați butonul [Menu].



Power	Status	Lamp1	Temp
Albastru - aprins	Albastru - aprins	Portocaliu - aprins	Portocaliu - aprins

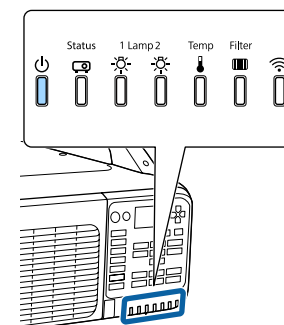
Indicators rămân aprinși circa 75 de secunde.

Când toți indicators încep să lumineze intermitent, setările sunt în curs de scriere.

## **Atenție**

- Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector în timpul scrierii setărilor. Dacă se deconectează cablul de alimentare, proiectorul poate să nu pornească corect.
- Nu deconectați unitatea de memorie USB din proiector în timpul scrierii setărilor. Dacă unitatea de memorie USB este deconectată, proiectorul poate să nu pornească corect.

- 4** Când scrierea se finalizează normal, proiectorul intră în starea de standby.



Power  
Albastru - aprins

Când proiectorul este în starea de standby, scoateți unitatea de memorie USB.

## Configurare prin conectarea computerului și proiectorului cu un cablu USB

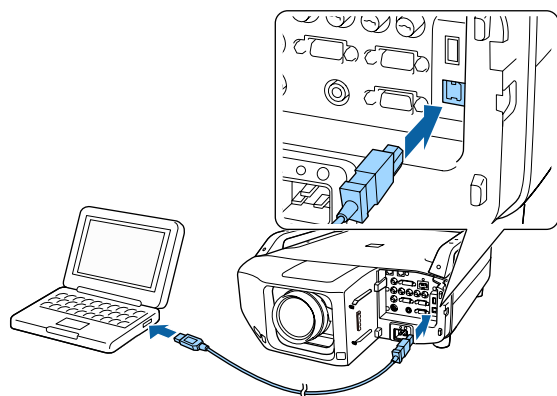


Următoarele sisteme de operare suportă funcția de configurare multiplă.

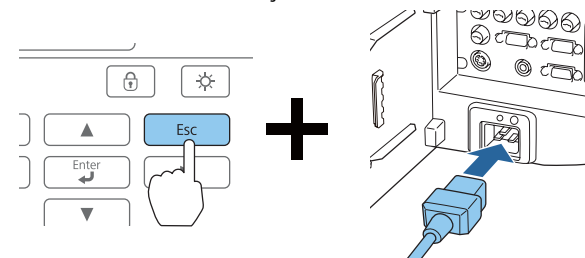
- Windows Vista și mai recent
- Mac OS X 10.5.3 și mai recent

### Salvarea setărilor pe un computer

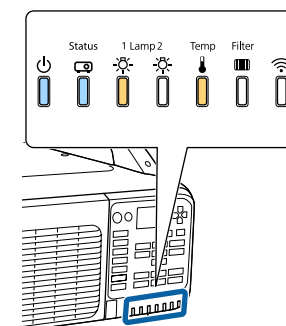
- 1 Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați dacă s-au oprit toți indicatorii proiectorului.
- 2 Conectați portul USB al calculatorului la portul Service al proiectorului folosind un cablu USB.



- 3 În timp ce țineți apăsat butonul [Esc] de pe telecomandă sau panoul de control, conectați cablul de alimentare la proiector.



Când toți indicatorii proiectorului se aprind, eliberați butonul [Esc].



Power	Status	Lamp1	Temp
Albastru - aprins	Albastru - aprins	Portocaliu - aprins	Portocaliu - aprins

Proiectorul este recunoscut de computer ca o unitate de memorie portabilă.

- 4** Deschideți unitatea portabilă și salvați fișierul de configurare multiplă (PJCONFDATA.bin) pe calculator.



Dacă aveți nevoie să schimbați numele fișierului de configurare multiplă, adăugați text după PJCONFDATA. Dacă schimbați secțiunea PJCONFDATA din numele fișierului, proiectorul poate să nu recunoască corect fișierul.

- 5** Efectuați operațiunea „Îndepărtare dispozitiv USB” pe computer și apoi deconectați cablul USB.

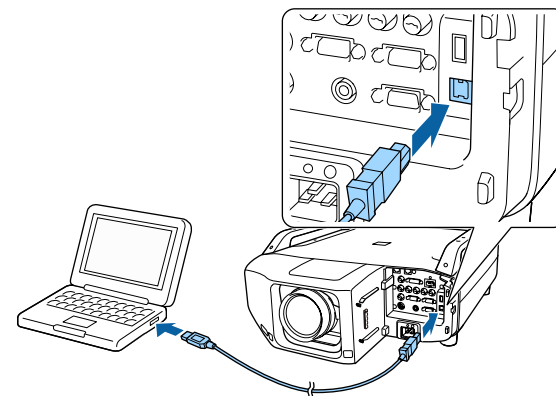


Dacă folosiți OS X, efectuați „Îndepărtare EPSON\_PJ”.

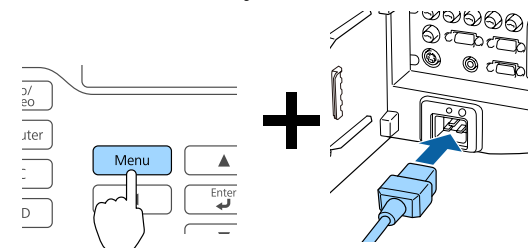
Proiectorul intră în starea de standby.

## Transferarea setărilor salvate către alte proiectoare

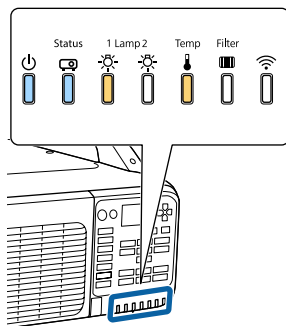
- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați dacă s-au oprit toți indicatorii proiectorului.
- 2** Conectați portul USB al calculatorului la portul Service al proiectorului folosind un cablu USB.



- 3** În timp ce țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă sau panoul de control, conectați cablul de alimentare la proiector.



Când indicatoare proiecteurului se aprind ca mai jos, eliberați butonul [Menu].



Power	Status	Lamp1	Temp
Albastru - aprins	Albastru - aprins	Portocaliu - aprins	Portocaliu - aprins

Proiectorul este recunoscut de computer ca o unitate de memorie portabilă.

**4** Copiați fișierul de configurare multiplă (PJCONFDATA.bin) pe care l-ați salvat pe computer în directorul rădăcină al unității portabile.



Nu copiați niciun alt fișier sau director, cu excepția fișierului de configurare multiplă pe unitatea portabilă.

**5** Efectuați operațiunea „Îndepărtare dispozitiv USB” pe computer și apoi deconectați cablul USB.



Dacă folosiți OS X, efectuați „Îndepărtare EPSON\_PJ”.

Când toți indicators încep să lumineze intermitent, setările sunt în curs de scriere.



## Atenție

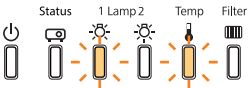
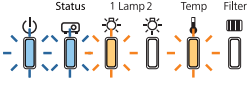
Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector în timpul scrierii setărilor. Dacă se deconectează cablul de alimentare, proiectorul poate să nu pornească corect.

Când scrierea se finalizează normal, proiectorul intră în starea de standby.



## Dacă configurarea eșuează

Indicators vă vor notifica dacă apare vreo eroare. Verificați starea indicatoare.

Starea indicatoare	Rezolvare
 <p>Lamp1: Portocaliu - luminează intermitent rapid Temp: Portocaliu - luminează intermitent rapid</p>	<p>Fișierul de configurare multiplă poate fi corupt, sau unitatea de memorie USB sau cablul USB pot să nu fie conectate corect. Deconectați unitatea de memorie sau cablul USB, deconectați și conectați cablul de alimentare al proiectorului și apoi încercați din nou.</p>
 <p>Putere: Albastru - luminează intermitent rapid Status: Albastru - luminează intermitent rapid Lamp1: Portocaliu - luminează intermitent rapid Temp: Portocaliu - luminează intermitent rapid</p>	<p>Scrierea setărilor poate să fi eșuat sau poate să fi apărut o eroare firmware a proiectorului. Oprți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☞ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>



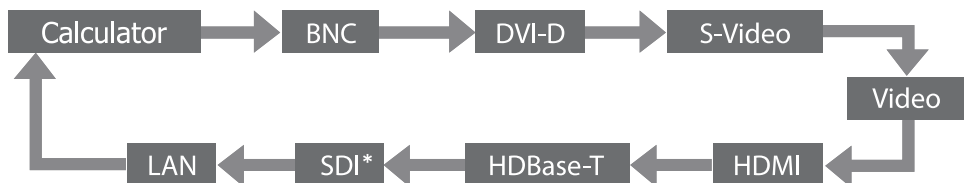
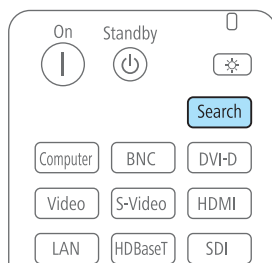
## Utilizarea de bază

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

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

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

Telecomanda



\* Numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U

Când sunt conectate mai multe dispozitive, apăsați pe butonul [Search] de pe telecomandă până când se proiectează imaginea țintă.

Când echipamentul video este conectat, asigurați-vă că echipamentul este pregătit pentru redare și apoi reluați operațiunea.



- Puteți aplica setări astfel încât imaginile să fie proiectate de la același port de intrare la următoarea pornire a proiectorului.
  - Extins - Funcționare - Caută sursă la pornire [p.125](#)
- Ecranul următor se afișează atunci când nu se transmit semnale de imagine.

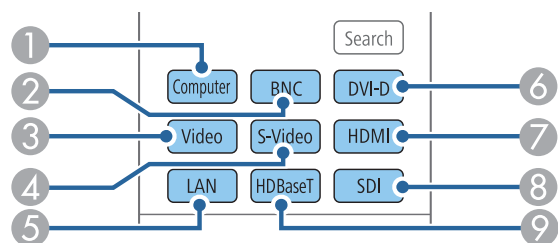


## Comutarea la imaginea țintă

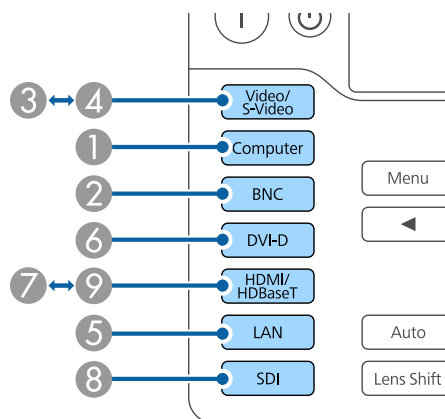
Puteți schimba direct la imaginea țintă apăsând următoarele butoane de la telecomandă sau prin apăsarea următoarelor butoane de pe panoul de control.

În continuare sunt arătate porturile de intrare pentru fiecare buton.

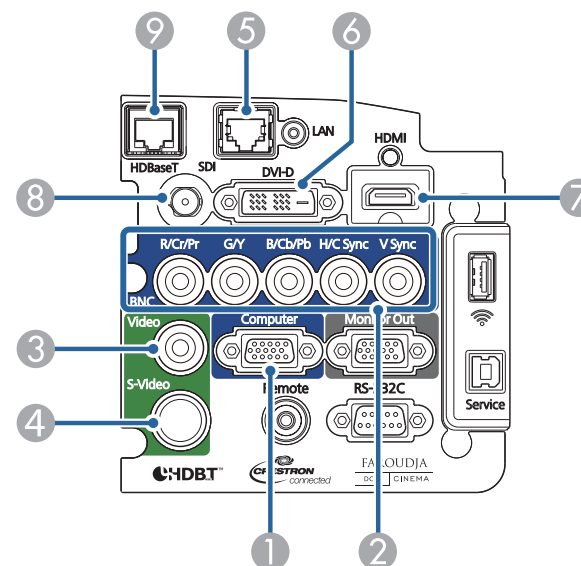
### Telecomanda



### Panou de comandă



### Porturi de intrare



5 Trece la imaginile preluate de la un calculator conectat prin rețea.

8 Numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U

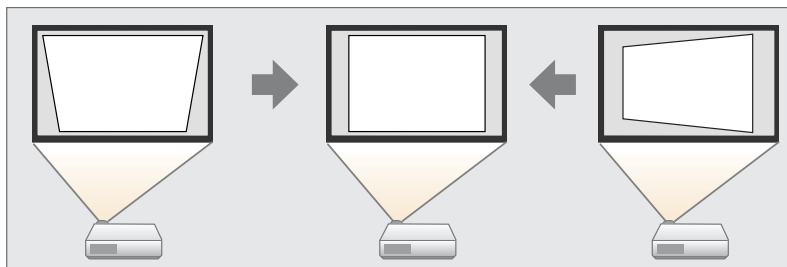
## Corectarea distorsiunii din imaginea proiectată

Puteți corecta distorsiunea trapez din imaginile proiectate folosind una din metodele de mai jos.

- Corecție T-H/V

Corecți manual distorsiunile de trapez de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.

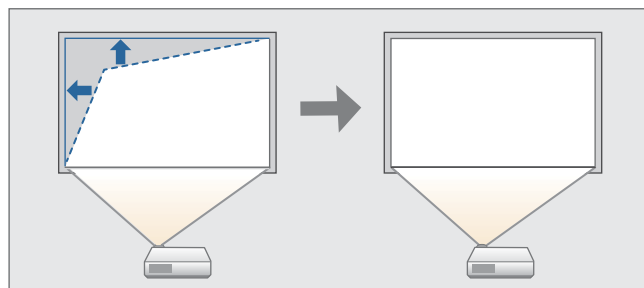
☛ "Corecție T-H/V" [p.62](#)



- Quick Corner

Corecți manual cele patru colțuri în mod independent.

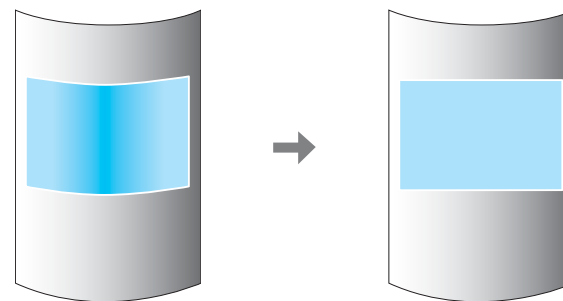
☛ "Quick Corner" [p.63](#)



- Suprafață curbată

Corecți manual distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață curbă și ajustați nivelul de expansiune și de contractare.

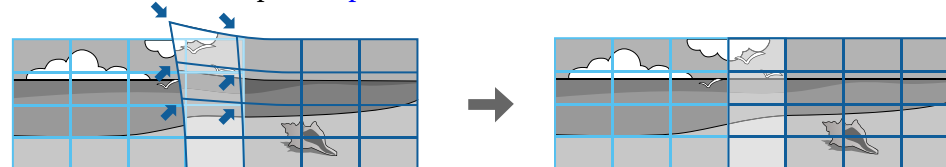
☛ "Suprafață curbată" [p.64](#)



- Corectare punct

Corectează micile distorsiuni ce apar parțial sau reglează poziția imaginii într-o zonă de suprapunere în cazul în care proiectarea se face de la mai multe proiectoare.

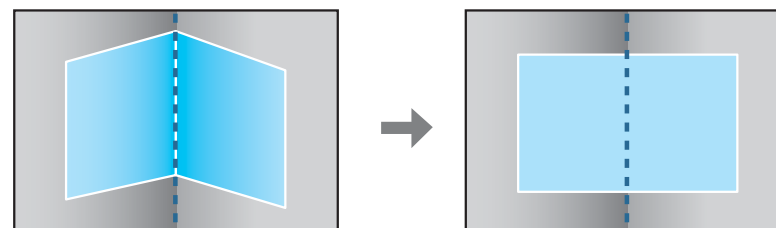
☛ "Corectare punct" [p.66](#)



- Colț perete

Corecți manual distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață cu unghiuri drepte, de exemplu pe un stâlp cu secțiune pătrată sau în colțul unei camere și ajustați nivelul de expansiune și de contractare.

☛ "Colț perete" [p.68](#)





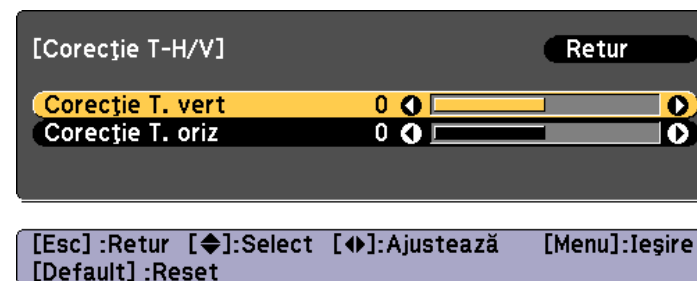
- Nu puteți combina mai multe metode de ajustare. Totuși, puteți utiliza Corectare punct după ce ați folosit Suprafață curbată sau Colț perete.
- Când doriți să reajustați poziția de proiectare și celelalte, dacă doriți să renunțați temporar la starea de corectare, puteți comuta **Corectare geometrică** pe **Oprit**. Chiar dacă este configurat cu valoarea **Oprit**, valorile de corectare rămân salvate.
- ☛ **Setări - Corectare geometrică** [p.124](#)

## Corecție T-H/V

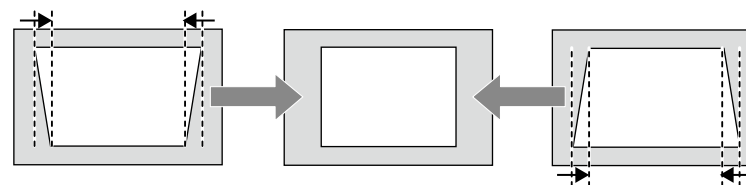
Corecți manual distorsiunile de trapez de pe orizontală și de pe verticală în mod independent. Înclinarea pe verticală și pe orizontală a proiecteurului sub un anumit unghi poate fi corectată cu până la 30 de grade în raport cu ecranul. (Aceste specificații sunt valabile în cazul montării unei lentile zoom standard ELPLS04.)

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiectiei.
- 2 Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.
- 3 Selectați **Corecție T-H/V** și apoi apăsați pe butonul [↵].  
Când pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați pe butonul [↵].

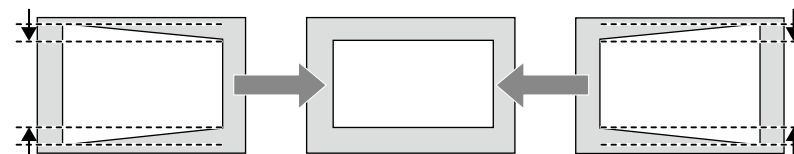
- 4 Apăsați pe butoanele [▲][▼] pentru a selecta metoda de corectare și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a face corecțiile.



Corecție T. vert



Corecție T. oriz



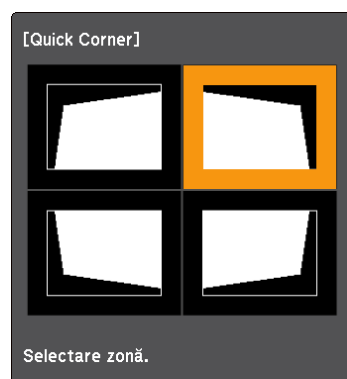
Când corecți distorsiuni trapezoidale, este posibil ca imaginea proiectată să fie redusă.

- 5 Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].

## Quick Corner

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

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.
- 3 Selectați **Quick Corner** și apoi apăsați pe butonul [↩].  
Când pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați din nou pe butonul [↩].
- 4 Apăsați pe butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a selecta colțul pe care doriți să îl ajustați și apoi apăsați pe butonul [↩].



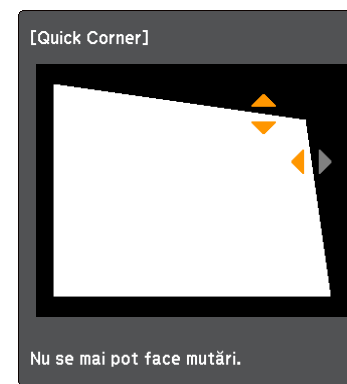
[◀/▶]: Select  
[↩]: Enter  
[Esc]: Return (apăsați timp de 2 secunde pentru a face reset/comutare)



Dacă butonul [Esc] este apăsat pentru aproximativ două secunde, va fi afișat ecranul de confirmare a resetării la valorile implicite.

Selectați **Da** pentru a reseta rezultatul obținut la corectarea cu Quick Corner.

- 5 Apăsați pe butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a corecta poziția colțului.  
Când apăsați pe butonul [↩], se afișează ecranul prezentat la pasul 4 care vă permite să selectați zona de corectat.  
Dacă în timpul ajustării se afișează mesajul "Nu se mai pot face mutări.", nu mai puteți ajusta forma în direcția indicată de triunghiul gri.



[◀/▶]: Ajustează  
[Esc]/[↩]: Retur

- 6 Repetați pașii 4 și 5, după caz, pentru a regla restul colțurilor.
- 7 Dacă ați terminat corecțiile, apăsați butonul [Menu].

## Suprafață curbată

Corecți manual distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață curbă și ajustați nivelul de expansiune și de contractare.

Proiectați din față folosind decalarea orizontală a lentilei în centru.

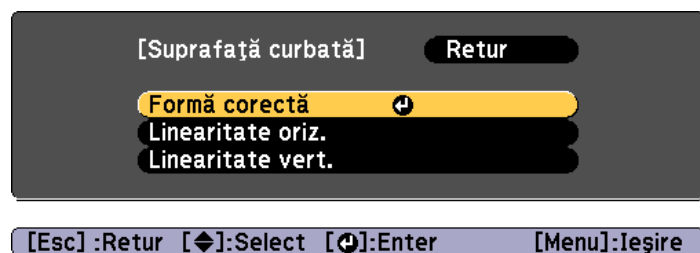
☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" [p.35](#)



- Proiectați pe o suprafață arcuită având aceeași rază.
- Dacă efectuați un număr mare de ajustări, este posibil ca focalizarea să nu fie uniformă chiar și după ce ați efectuat aceste ajustări.

### Metodă de corecție

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiectiei.
- 2 Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.
- 3 Selectați **Suprafață curbată** și apoi apăsați pe butonul [↵].  
Când pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați pe butonul [↵].
- 4 Selectați **Formă corectă** și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 5 Apăsați pe butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a selecta aria pe care doriți să o ajustați și apoi apăsați pe butonul [↵].



Când selectați un colț, puteți regla cele două laturi aparținând colțului.

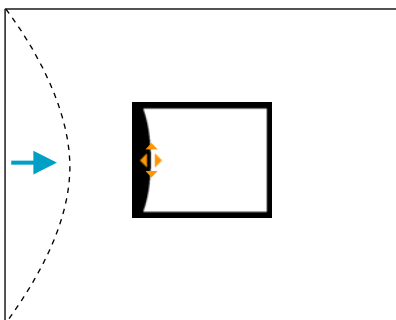


Dacă butonul [Esc] este apăsat pentru aproximativ două secunde, va fi afișat ecranul de confirmare a resetării la valorile implicite.

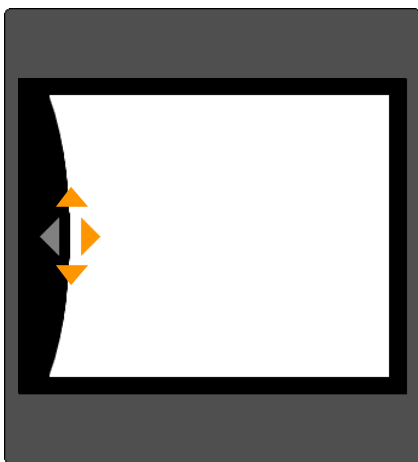
Selectați **Da** pentru a reseta rezultatele obținute folosind Suprafață curbată.



- 6** Apăsați pe butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a ajusta poziția părților laterale.



Dacă triunghiul din direcția de poziționare a formei devine gri, așa cum este indicat în imaginea de mai jos, înseamnă că rotirea formei nu poate continua.

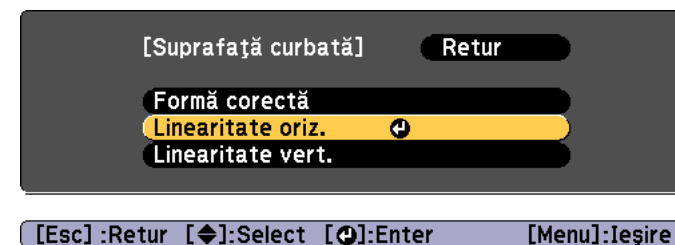


- 7** Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

- 8** Repetați pașii 5 și 7, după caz, pentru a ajusta toate celelalte părți.

Dacă imaginea se extinde și se contractă, treceți la pasul următor și ajustați linearitatea.

- 9** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul din pasul 4. Selectați **Linearitate oriz.** sau **Linearitate vert.** și apoi apăsați pe butonul [↵].



Selectați **Linearitate oriz.** pentru a regla expansiunea sau contracția pe orizontală și selectați **Linearitate vert.** pentru a ajusta expansiunea sau contracția pe verticală.

- 10** Pentru a efectua reglajele, selectați linia standard și apoi apăsați pe butonul [↵].

Apăsați butoanele [◀][▶] dacă selectați **Linearitate oriz.** și butoanele [▲][▼] dacă selectați **Linearitate vert.** și apoi apăsați pe butonul [↵].

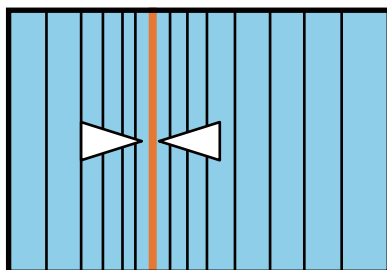
Linia standard selectată este luminată intermitent cu portocaliu și alb.

## 11 Ajustați linearitatea.

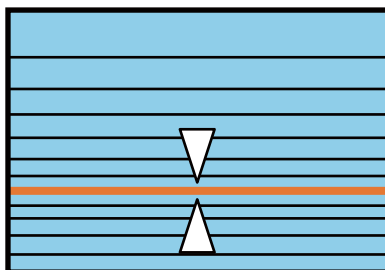
Corectați-o astfel încât distanța dintre linii să fie egală.

Dacă [◀] este apăsat

Selectarea opțiunii **Linearitate oriz.**

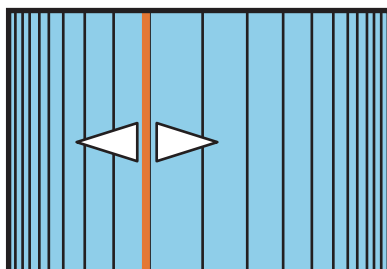


Selectarea opțiunii **Linearitate vert.**

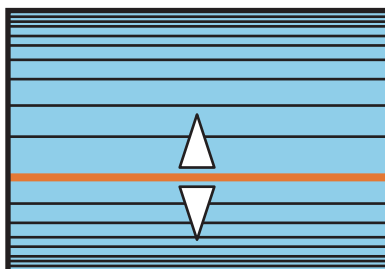


Dacă [▶] este apăsat

Selectarea opțiunii **Linearitate oriz.**



Selectarea opțiunii **Linearitate vert.**



## 12 Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].



Puteți regla fin rezultatele obținute cu Suprafață curbată folosind Corectare punct. Modificați opțiunea pentru **Corectare geometrică** selectând **Corectare punct** și apoi efectuați modificările dorite după ce ați selectat **Păstrare corecție geometrică curentă**.

☛ "Corectare punct" [p.66](#)

## Corectare punct

Imaginea proiectată este împărțită pe grile și corectează distorsiunile prin mutarea punctului de intersecție dintr-o parte în alta sau sus și jos.



- Puteți efectua corecții de 0,5 pixeli în fiecare direcție din următoarele intervale.

EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U/EB-Z9750U:

Maximum 48 de pixeli pe direcțiile verticală și orizontală

EB-Z11000W/EB-Z9900W/EB-Z9800W/EB-Z11005/EB-Z11000/  
EB-Z9870:

Maximum 32 de pixeli pe direcțiile verticală și orizontală

- Când efectuați reglarea fină a rezultatelor corecțiilor efectuate folosind Suprafață curbată și Colț perete, puteți ajusta în limitele unui interval maxim de 10 pixeli pe direcție verticală și orizontală.

1

Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

2

Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.

3

Selectați **Corectare punct** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Când pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați din nou pe butonul [↵].

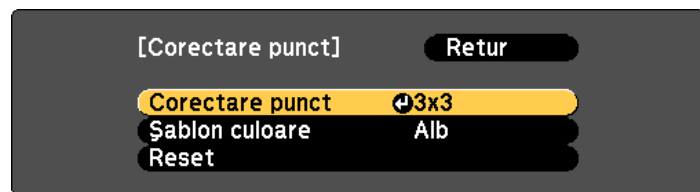


La trecerea de la Suprafață curbată sau Colț perete la Corectare punct, va fi afișat ecranul cu metoda de ajustare.

**Păstrare corecție geometrică curentă:** utilizați Corectare punct pentru a regla fin imaginile ajustate folosind Suprafață curbată sau Colț perete.

**Resetare corecție geometrică curentă:** resetați modificările efectuate în imagini folosind Suprafață curbată sau Colț perete și apoi efectuați ajustarea folosind Corectare punct.

- 4** Selectați **Corectare punct** și apoi apăsați pe butonul [↵].

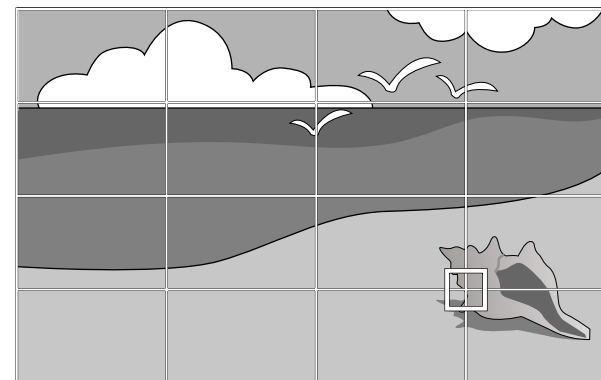


[Esc] :Retur [↵]:Select [↵]:Enter [Menu]:Ieșire

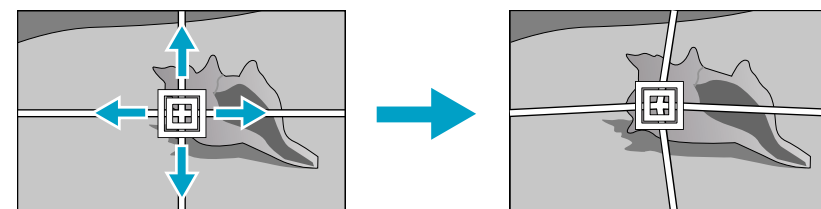
<b>Corectare punct</b>	Selectați numărul de puncte (3x3, 5x5, 9x9) și apoi efectuați setarea Corectare punct.
<b>Șablon culoare</b>	Selectați culoarea grilei afișate la efectuarea corecțiilor.
<b>Reset</b>	Resetați toate corecțiile pentru <b>Corectare punct</b> la valorile implicite.

- 5** Selectați numărul de puncte (3x3, 5x5 sau 9x9) și apoi apăsați pe butonul [↵].

- 6** Apăsați pe butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a vă deplasa la punctul pe care doriți să îl corectați și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 7** Apăsați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a corecta distorsiunea.



Pentru a continua corectarea unui alt punct, apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent, apoi repetați pașii 6 și 7.



De fiecare dată când apăsați pe butonul [↵], puteți afișa sau ascunde imaginea și grila.

- 8** Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].

## Colț perete

Corecți manual distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață cu unghiuri drepte, de exemplu pe un stâlp cu secțiune pătrată sau în colțul unei camere și ajustați nivelul de expansiune și de contractare.

Proiectați din față folosind decalarea orizontală a lentilei în centru.

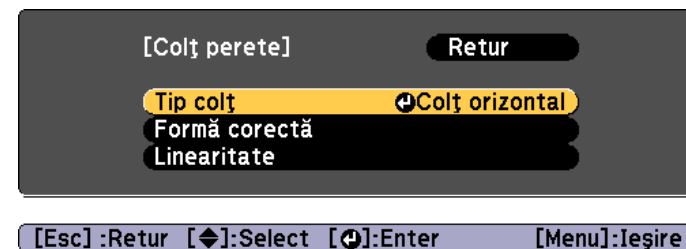
☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" [p.35](#)



- Proiectarea pe o suprafață cu un unghi drept.
- Dacă efectuați un număr mare de ajustări, este posibil ca focalizarea să nu fie uniformă chiar și după ce ați efectuat aceste ajustări.
- Este posibil să nu puteți ajusta corect opțiunea Colț perete dacă utilizați obiectivul zoom cu distanță focală scurtă ELPLU02.

## Metodă de corecție

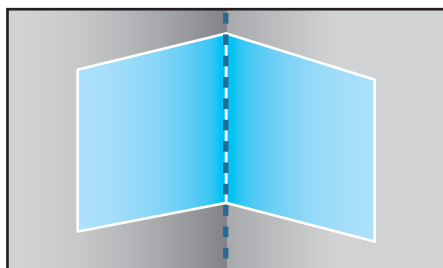
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiectiei.
- 2 Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.
- 3 Selectați **Colț perete** și apoi apăsați pe butonul [↵].  
Când pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați din nou pe butonul [↵].
- 4 Selectați **Tip colț** și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 5** Pentru a încadra imaginea proiectată pe poziția de proiecție, selectați **Colț orizontal** sau **Colț vertical** și apoi apăsați pe butonul [↵].

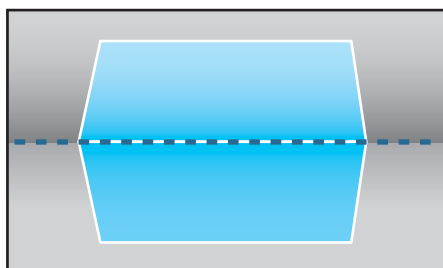
Când suprafața este aliniată pe orizontală:

Selectați **Colț orizontal**.



Dacă suprafața este aliniată pe verticală:

Selectați **Colț vertical**.

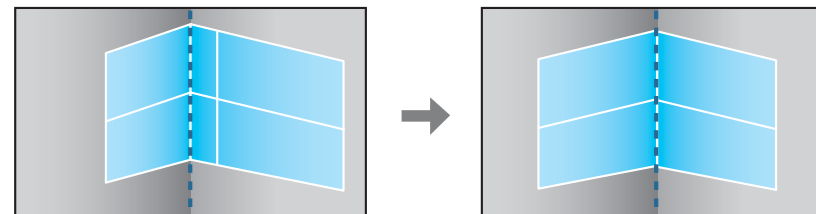


Mai jos, sunt prezentate instrucțiunile pentru varianta **Colț orizontal**, spre exemplificare.

- 6** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa ecranul din pasul 4. Selectați **Formă corectă** și apoi apăsați pe butonul [↵].

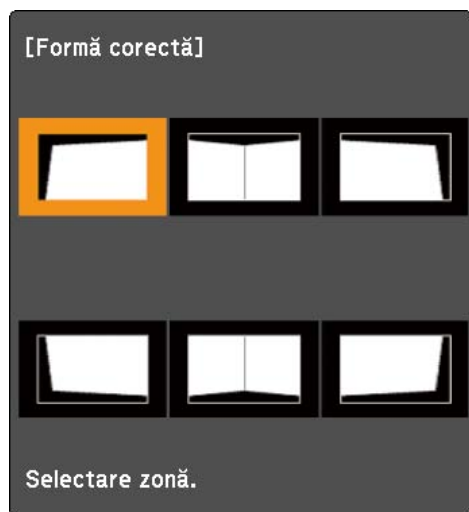
- 7** Ajustați poziția proiectorului și decalarea obiectivului astfel încât linia din centrul ecranului să se suprapună peste colțul respectiv (punctul în care cele două suprafețe se intersectează).

🔍 "Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" [p.35](#)



De fiecare dată când apăsați pe butonul [↵], puteți afișa sau ascunde imaginea și grila.

- 8** Apăsați pe butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a selecta aria pe care doriți să o ajustați și apoi apăsați pe butonul [↵].

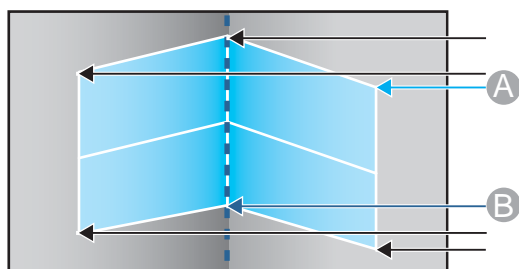


Sfaturi pentru ajustarea imaginii

Dacă selectați **Colț orizontal**:

Ajustați zona superioară în funcție de punctul aflat cel mai jos (indicat de săgeata **A**).

Ajustați zona inferioară în funcție de punctul aflat cel mai sus (indicat de săgeata **B**).



Dacă selectați **Colț vertical**:

Ajustați partea din stânga și cea din dreapta în funcție de punctul aflat la cea mai mică distanță față de linia verticală din centrul ecranului.



Dacă butonul [Esc] este apăsat pentru aproximativ două secunde, va fi afișat ecranul de confirmare a resetării la valorile implicite.

Selectați **Da** pentru a reseta rezultatele obținute folosind **Colț perete**.

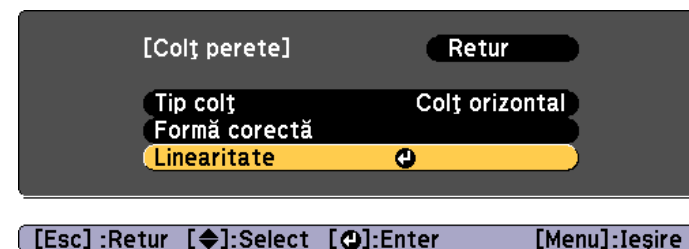
- 9** Apăsați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a ajusta forma.

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

- 10** Repetați pașii 8 și 9, după caz, pentru a ajusta toate celelalte părți.

Dacă imaginea se extinde și se contractă, treceți la pasul următor și ajustați linearitatea.

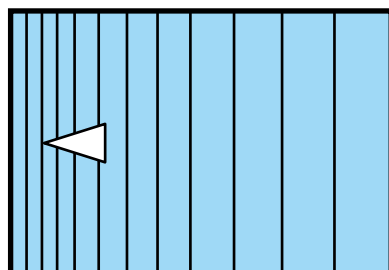
- 11** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa ecranul din pasul 4. Selectați **Linearitate** și apoi apăsați pe butonul [↵].



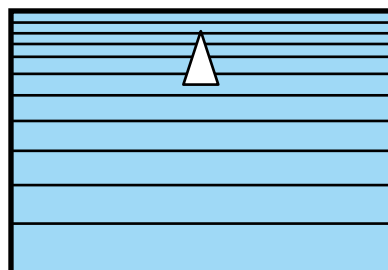
- 12** Apăsați butoanele [◀][▶] pentru a ajusta linearitatea. Corectați-o astfel încât distanța dintre linii să fie egală.

Dacă [◀] este apăsat

Dacă selectați **Colț orizontal**

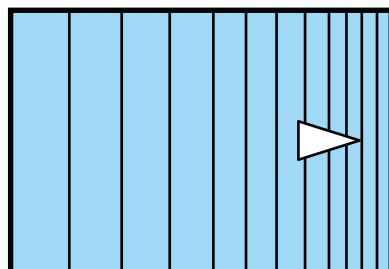


Dacă selectați **Colț vertical**

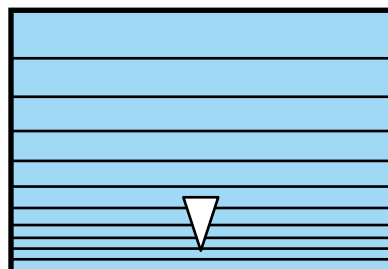


Dacă [▶] este apăsat

Dacă selectați **Colț orizontal**



Dacă selectați **Colț vertical**



- 13** Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].



Puteți regla fin rezultatele obținute cu Colț perete folosind Corectare punct. Modificați opțiunea pentru **Corectare geometrică** selectând **Corectare punct** și apoi efectuați modificările dorite după ce ați selectat **Păstrare corecție geometrică curentă**.

☞ "Corectare punct" [p.66](#)

## Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)

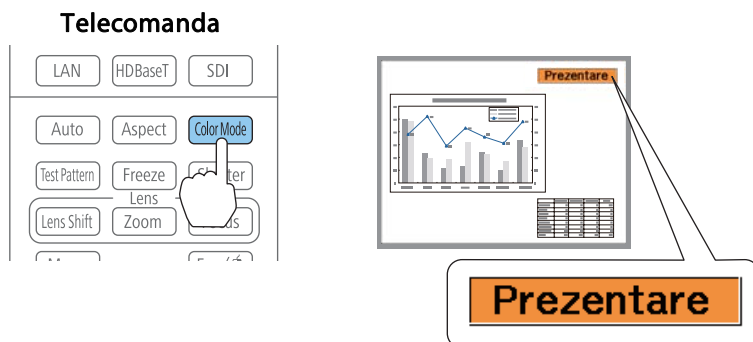
Puteți obține imagini de calitate optimă prin selectarea setărilor care corespund cel mai bine mediului în care faceți proiecția. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul selectat.

Mod	Aplicație
<b>Dinamic</b>	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor.
<b>Prezentare</b>	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
<b>Teatru</b>	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
<b>Foto*1</b>	Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante.
<b>Sporturi*2</b>	Ideal pentru a urmări programele TV într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt strălucitoare și pline de viață.
<b>sRGB</b>	Este ideal pentru imaginile care respectă standardul de culoare <b>sRGB</b> .
<b>DICOM SIM*1</b>	Acest mod este ideal pentru proiecția radiografiilor cu raze X și a altor imagini din domeniul medical. Sunt produse imagini cu umbre clare. Proiectorul nu este un dispozitiv medical și nu poate fi utilizat pentru diagnostic medical.
<b>Proiecție multiplă</b>	Ideal pentru proiectarea de la mai multe proiectoare. Se reduce la minimum diferența tonului de culoare dintre fiecare imagine proiectată.

\*1 Aceasta poate fi selectată numai la preluarea unor semnale RGB.

\*2 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este video component sau când sursa de intrare este Video sau S-Video.

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



Puteți seta Mod culoare din meniul Configurare.

🖱️ **Imagine - Mod culoare** [p.120](#)

## Setarea Diafragmă automată

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



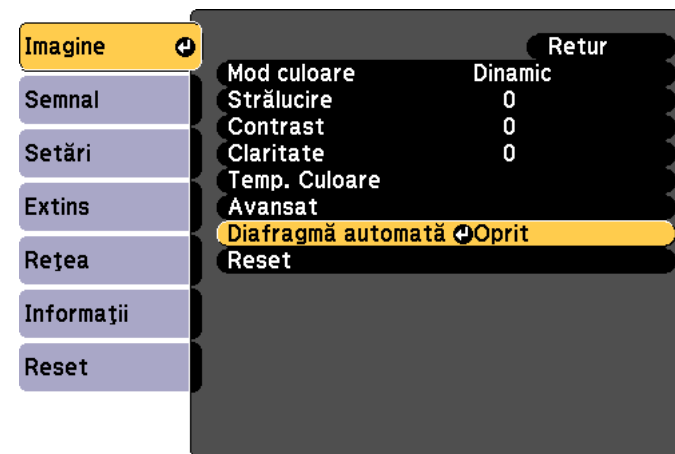
- Dacă continuați să proiectați imagini foarte întunecate, Diafragmă automată se poate dezactiva aproximativ zece minute. Când folosiți mai multe proiectoare, valorile de negru pot diferi în funcție de imaginile proiectate.
- **Diafragmă automată** poate fi definită numai dacă pentru **Mod culoare** este selectată opțiunea **Dinamic (Dinamic 3D)** sau **Teatru (Teatru 3D)**.
- Când **Combinare margini** are valoarea **Pornit**, opțiunea Diafragmă automată este inactivă.

**1**

Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

**2**

Selectați **Diafragmă automată** din **Imagine** și apoi apăsați butonul [↵].



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



- 3 Selectați **Viteză mare** și apoi apăsați pe butonul [↵].  
Dacă vă preocupă zgomotul de funcționare pentru Diafragmă automată, puteți configura ca **Normal**.  
Setarea este stocată pentru fiecare mod de culoare.
- 4 Apăsați pe butonul [Menu] pentru a finaliza efectuarea setărilor.

## Modificarea formatului imaginii proiectate

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

Modurile aspect disponibile diferă în funcție de opțiunea selectată pentru Tip ecran.



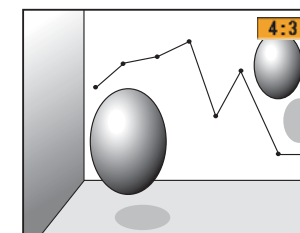
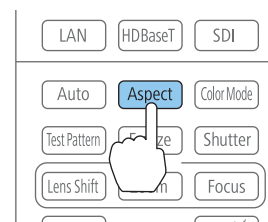
Selectați opțiunea dorită pentru **Tip ecran** înainte de a schimba formatul imaginii.

☞ "Configurarea ecranului" [p.32](#)

## Metodele de modificare

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



### Telecomanda



Modul Aspect	Explicație
<b>Auto</b>	Proiectează la un format de imagine corespunzător, pe baza informațiilor de la semnalul de intrare.
<b>Normal</b>	Proiectează păstrând formatul imaginii de intrare.
<b>4:3</b>	Proiectează la un format de imagine de 4:3.
<b>16:9</b>	Proiectează la un format de imagine de 16:9.


Modul Aspect	Explicație
<b>Plin</b>	Proiectează pe toată suprafața ecranului proiectat.
<b>Zoom</b>	Proiectează prin mărirea imaginii de intrare la mărimea ecranului proiectat, păstrând formatul imaginii. Zonele care depășesc marginile ecranului proiectat nu vor fi proiectate.
<b>Nativ</b>	Proiectează în centrul ecranului proiectat la rezoluția imaginii de intrare. Zonele care depășesc marginile ecranului proiectat nu vor fi proiectate.




- De asemenea, puteți seta formatul imaginii din meniul Configurare.
-  **Semnal - Aspect** [p.122](#)
- Dacă lipsesc porțiuni din imaginea primită de la calculator, selectați pentru **Rezoluție** opțiunea **Lat** sau **Normal** din meniul Configurare, în funcție de rezoluția calculatorului.
-  **Semnal - Rezoluție** [p.122](#)

Modul aspect se va modifica conform indicațiilor din tabelul de mai jos.



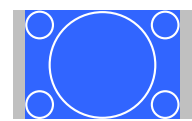
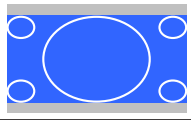

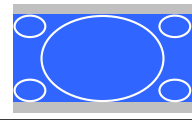









Următoarele culori din imaginile ecranelor din tabele indică zone care nu sunt afișate pe ecran.

: zona în care imaginea nu este afișată depinde de setările definite pentru tipul ecranului.

: zona în care imaginea nu este afișată depinde de setările definite pentru modul aspect.

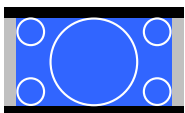
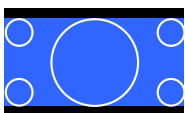
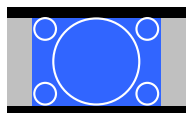
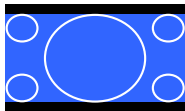
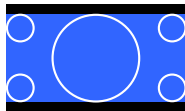
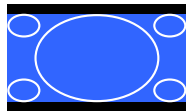

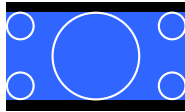

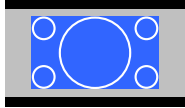

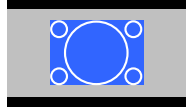
EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U/EB-Z9750U/EB-Z11000W/EB-Z9900W/EB-Z9800W

Setarea definită pentru tipul ecranului: 16:10

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
16:9			
Plin			
Zoom			
Nativ*			









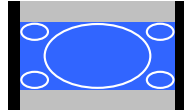


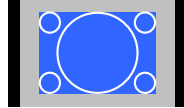
\* Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

Setarea definită pentru tipul ecranului: 16:9

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
Plin			
Zoom			
Nativ*			

\* Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.




Setarea definită pentru tipul ecranului: 4:3




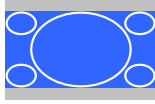

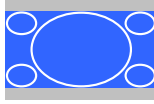



	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
4:3			
16:9			
Nativ*			

\* Numai imagini primite de la un calculator și imagini de la portul de intrare HDMI/HDBaseT. Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

EB-Z11005/EB-Z11000/EB-Z9870



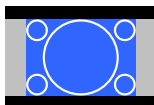


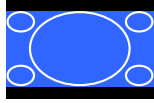



Setarea definită pentru tipul ecranului: 4:3




	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
4:3			
16:9			
Nativ*			

\* Numai imagini primite de la un calculator și imagini de la portul de intrare HDMI/HDBaseT. Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.



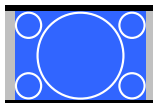


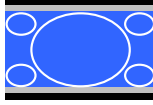









Setarea definită pentru tipul ecranului: 16:9

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
Plin			
Zoom			

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Nativ*			

\* Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

Setarea definită pentru tipul ecranului: 16:10

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
16:9			
Plin			
Zoom			
Nativ*			

\* Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

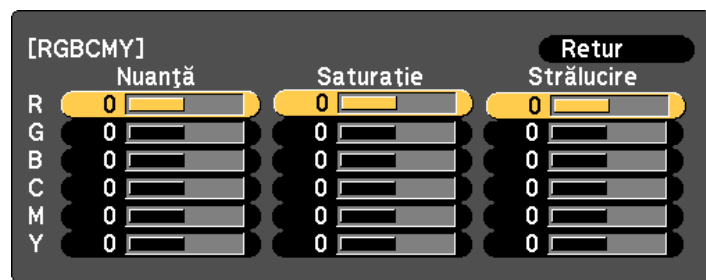
## Ajustarea imaginii

### Ajustarea opțiunilor Nuanță, Saturație și Strălucire

Puteți ajusta opțiunile Nuanță, Saturație și Strălucire pentru componentele de culoare R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben).

Realizați setări în meniul Configurare.

☛ **Imagine - Avansat - RGBCMY** [p.120](#)



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



De asemenea, puteți efectua ajustări din meniul **Proiecție multiplă** din meniul Configurare.

☛ **Extins - Proiecție multiplă - RGBCMY** [p.125](#)

### Ajustarea opțiunii Gamma

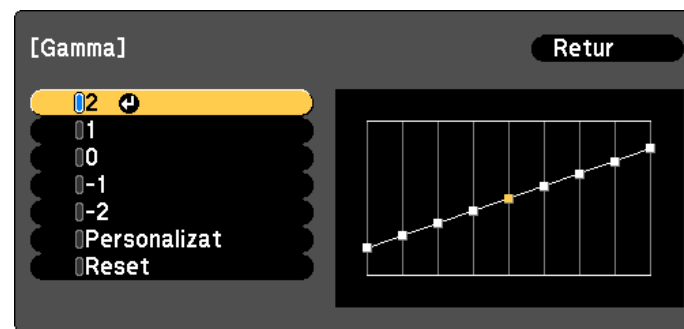
Ajustează diferențele de culoare pentru imaginea proiectată care se produc în funcție de dispozitivul conectat.

Realizați setări în meniul Configurare.

☛ **Imagine - Avansat - Gamma** [p.120](#)

Selectați și reglați valoarea de corecție

☛ **Imagine - Avansat - Gamma** [p.120](#)



[Esc] :Retur [↕]:Select [↵]:Setare [Menu]:Ieșire

Când este selectată o valoare mai mare, zonele întunecate din imagine devin mai strălucitoare, dar saturația culorilor din zonele mai deschise se poate reduce.

Când se selectează o valoare mai mică, puteți reduce strălucirea generală a imaginii pentru ca imaginea să devină mai clară.


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

- Dacă dimensiunea de proiecție este de 150 de inchi sau mai puțin, selectați o valoare mică.
- Dacă dimensiunea de proiecție este de 150 de inchi sau mai mult, selectați o valoare mare.

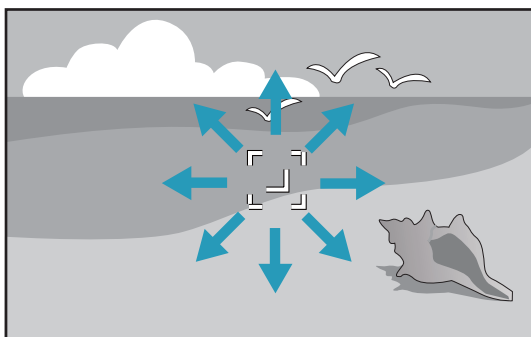


Este posibil ca imaginile medicale să nu fie reproduse corect conform setărilor și specificațiilor de ecran.


Reglați în timp ce vizualizați imaginea

 **Imagine - Avansat - Gamma - Personalizat - Faceți ajustarea conform imaginii** [p.120](#)

Mutați cursorul pe imaginea proiectată în partea a cărei strălucire doriți să o modificați și apoi apăsați pe butonul [↩]. Apăsați butoanele [▲][▼] pentru a ajusta valoarea.



Reglați folosind graficul de reglare gamma

 **Imagine - Avansat - Gamma - Personalizat - Faceți ajustarea conform graficului** [p.120](#)

Faceți reglarea privind graficul de reglare gamma.

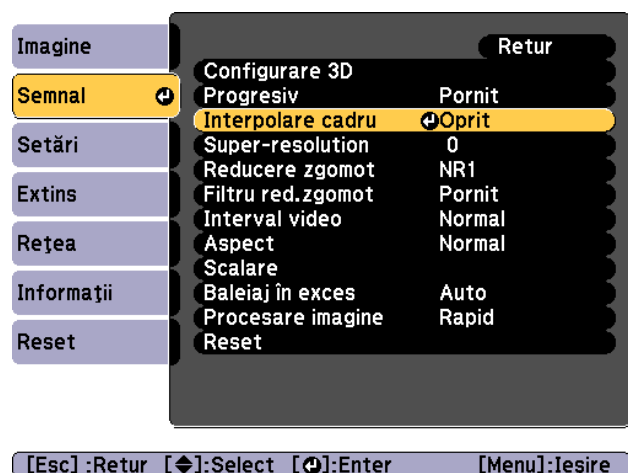


## Interpolare cadru (numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U/EB-Z9750U)

Cadrele prezente și precedente sunt folosite pentru a crea cadre intermediare prin interpolare, pentru a produce imagini în mișcare fine. Puteți corecta imaginile ce se mișcă incorect, cum ar fi cadrele necontinue, când proiectați o imagine cu mișcări rapide.

Realizați setări în meniul Configurare.

☛ **Semnal - Interpolare cadru** [p.122](#)



Puteți selecta nivelul interpolării: **Mic**, **Normal** sau **Mare**. Setări opțiunea la **Oprit** dacă apare zgomot după setarea unui nivel de interpolare.

## Proiectarea imaginilor 3D

Utilizând două proiectoare, puteți proiecta imagini 3D pasive. Pentru a proiecta și vizualiza imagini 3D, aveți nevoie de următoarele articole opționale. Asigurați-vă că ați citit notele din ghidul utilizatorului incluse cu articolele opționale.

- Polarizator (ELPPL01)  
Este disponibil numai pentru lentila de zoom standard ELPLS04, lentila de zoom medie ELPLM06 și lentila de zoom lungă ELPLL07.
- Ochelari 3D pasivi (ELPGS02A/ELPGS02B)
- Cadru (ELPMB44)

☛ "Accesorii opționale" [p.204](#)

La proiectarea imaginilor 3D, selectați pentru **Imagini 3D** opțiunea **Pornit** din meniul Configurare.

☛ **Semnal - Configurare 3D - Imagini 3D** [p.122](#)

La proiectarea imaginilor 3D sunt disponibile următoarele moduri culoare. La proiectarea folosind polarizatoarele opționale 3D (ELPPL01), puteți vizualiza imaginile în nuanța optimă de culoare.

- Dinamic 3D
- Prezentare 3D
- Teatru 3D
- Proiecție multiplă 3D
- ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" [p.71](#)



Acest proiector aranjează direcția de polarizare a proiecției pentru R (roșu), G (verde) și B (albastru). Nu este nevoie să inversați semnalele de imagine pentru ochiul stâng și ochiul drept G (verde).



## Funcții utile

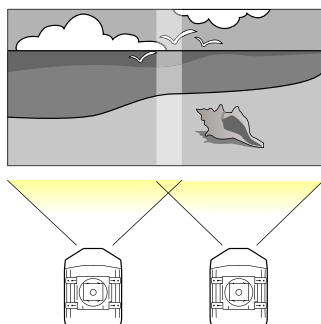
Această secțiune descrie funcțiile Proiecție multiplă, Split Screen, Memorie, Program și Securitate.



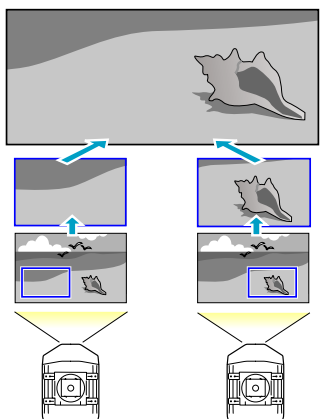
La proiectarea pe un ecran larg de la mai multe proiectoare, puteți regla diferențele tonurilor de strălucire și culoare dintre imaginile proiectate pentru a crea un ecran perfect.

Există două metode generale de proiectare de la mai multe proiectoare.

- A** Proiectarea diferitelor imagini de la fiecare proiector și crearea unui ecran perfect



- B** Proiectarea aceleiași imagini de la fiecare proiector, folosind funcția Scalare pentru a proiecta o imagine mare



Metoda de configurare de bază este aceeași, dar trebuie să folosiți funcția Scalare pentru a ajusta poziția proiecției pentru **B**.

☛ "Combinarea Imaginilor scalate" [p.90](#)

Să ne referim la imaginea **A**, spre exemplu.



- Recomandăm să configurați comutarea focalizării, factorului zoom și obiectivelor la cel puțin 20 de minute după începerea proiectării, întrucât imaginile nu sunt stabile imediat după pornirea proiectorului.
- Selectați pentru **Selectare lampă** valoarea **Dual**.
  - ☛ **Extins - Selectare lampă** [p.125](#)
- Dacă valorile pentru **Corectare geometrică** sunt mari, ajustarea poziției imaginii pentru imaginile care se suprapun devine dificilă.
- Se poate afișa Șablon de test pentru a regla starea proiecției fără a conecta un echipament video.
  - ☛ "Afișarea unui șablon de test" [p.34](#)
- Dacă proiectați o imagine punct cu punct, care se poate proiecta fără a se mări sau micșora, puteți face reglaje precise.

## Pregătire

Respectați pașii de mai jos pentru a regla imaginile proiectate pentru funcția de proiecție multiplă.

- 1** Definiți un ID pentru proiector și pentru telecomandă.

☛ "Configurarea ID proiector" [p.39](#)

## 2 Reglați poziția imaginii proiectate în succesiunea următoare (începând de la reglajele ce au corecții mai mari).

- (1) Poziția proiectorului (unghi)  
☛ "Setări de instalare" [p.30](#)
- (2) Comutare lentilă/focalizare  
☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (Deplasare obiectiv)" [p.35](#)  
☛ "Reglarea Zoom" [p.37](#)
- (3) Corecția celor patru colțuri ale imaginii  
☛ "Quick Corner" [p.63](#)
- (4) Corecția nealinierei perfecte care apare la cuplarea imaginilor proiectate.  
☛ "Corectare punct" [p.66](#)

## 3 Setări **Mod culoare** la **Proiecție multiplă** folosind butonul [Color Mode].



- Puteți seta **Mod culoare** din meniul **Proiecție multiplă**.  
☛ **Extins - Proiecție multiplă - Mod culoare** [p.125](#)
- Dacă proiectați imagini 3D configurați **Proiecție multiplă 3D**.

## 4 Reglați tonul culorii pentru întreg ecranul, dacă este nevoie. ☛ "Uniformitate culori" [p.189](#)

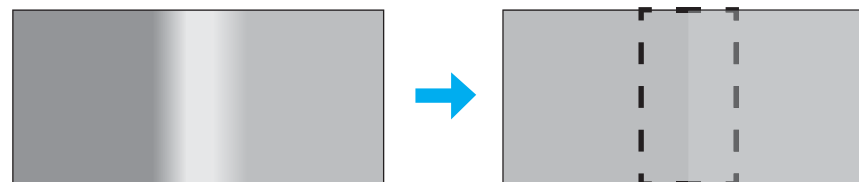
## Combinare margini

Respectați pașii de mai jos pentru a regla ariile suprapuse ale imaginilor.

- (1) Reglați fin ariile suprapuse pentru crearea unui ecran perfect.  
☛ "Ajustați ariile suprapuse ale imaginilor (Combinare margini)" [p.82](#)
- (2) Reglați diferențele de strălucire pentru fiecare lampă de proiector.  
☛ "Corectați strălucirea." [p.84](#)
- (3) Reglați balanța de culori pentru imaginile proiectate.  
☛ "Reglaje fine pentru balanța de culori" [p.86](#)

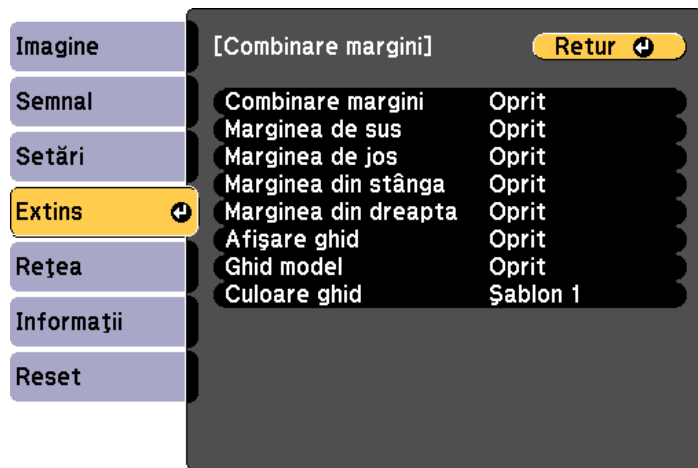
## Ajustați ariile suprapuse ale imaginilor (Combinare margini)

Puteți regla fin ariile suprapuse pentru crearea unui ecran perfect.



- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.  
☛ "Folosirea Meniul Configurare" [p.117](#)
- 2 Selectați **Proiecție multiplă** din meniul **Extins**.

- 3** Selectați **Combinare margini** și apoi apăsați butonul [↵].  
Va fi afișat următorul ecran.



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

Submeniu	Funcție
<b>Combinare margini</b>	Setați funcția <b>Pornit</b> pentru a activa funcția Combinare margini. Setați funcția la <b>Oprit</b> când nu se face proiectarea de la mai multe proiectoare.
<b>Marginea de sus/ Marginea de jos/ Marginea din stânga/ Marginea din dreapta</b>	<b>Combinare:</b> Setați funcția la <b>Pornit</b> pentru a activa funcția Combinare margini spre valoarea pe care doriți să o setați și zona de combinare va fi umbrită. <b>Combinare interval:</b> Reglează gama pentru a fi umbrită. Reglarea este posibilă la nivel de un pixel. Gama maximă este egală cu 45% din valoarea rezoluției.
<b>Afișare ghid</b>	Setați la <b>Pornit</b> pentru a afișa ghidajul pe gama de setare Combinare margini.
<b>Ghid model</b>	Selectați opțiunea <b>Pornit</b> pentru a afișa ghidajul care să corespundă cu poziția gamei de setare pentru Combinare margini.

Submeniu	Funcție
<b>Culoare ghid</b>	Selectați combinația de culori de ghidare din cele trei furnizate.

- 4** Activați opțiunea Combinare margini.
- (1) Selectați **Combinare margini** și apoi apăsați butonul [↵].
  - (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
  - (3) Apăsați butonul [Esc].
- 5** Selectați pentru **Afișare ghid** opțiunea **Pornit**.
- (1) Selectați **Afișare ghid** și apoi apăsați pe butonul [↵].
  - (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
  - (3) Apăsați butonul [Esc].

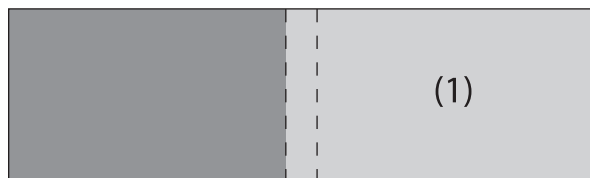


Dacă ghidajul nu este clar, puteți schimba culoarea ghidajului în **Culoare ghid**.

- 6** Selectați pentru **Ghid model** opțiunea **Pornit**.
- (1) Selectați **Ghid model** și apoi apăsați pe butonul [↵].
  - (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
  - (3) Apăsați butonul [Esc].

- 7** Selectați **Marginea de sus**, **Marginea de jos**, **Marginea din stânga** sau **Marginea din dreapta**, în funcție de părțile de imagine care sunt suprapuse.

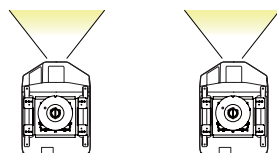
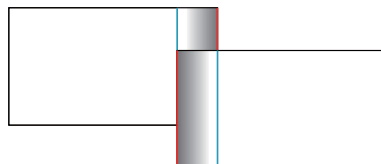
În continuare, este exemplificat cum configurați ecranul (1).



În exemplul de mai sus, trebuie să ajustați **Marginea din stânga**, deoarece puteți vedea marginile suprapuse la stânga imaginii (1).

- (1) Selectați **Marginea din stânga** și apoi apăsați butonul [↵].
- (2) Selectați **Combinare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (3) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (4) Apăsați butonul [Esc].
- (5) În **Combinare interval**, reglați gama ce trebuie umbră.

Când este afișat ghidul în aceeași poziție cu aria suprapusă, puteți în continuare configura Combinare interval cu valoarea selectată.

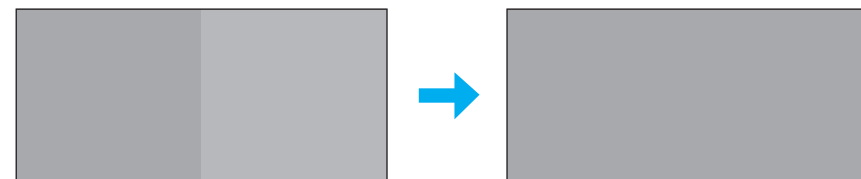


- (6) Apăsați butonul [Esc].

- 8** După terminarea setărilor, configurați pentru **Afișare ghid** și **Ghid model** opțiunea **Oprit**.

## Corecți strălucirea.

Ajustați **Nivel de strălucire** astfel încât strălucirea lămpii să fie aceeași pentru fiecare proiector.



Reglați astfel încât toate proiectoarele să aibă aceeași strălucire ca și lampa cea mai puțin strălucitoare. Puteți regla strălucirea selectând unul din cele cinci niveluri disponibile.

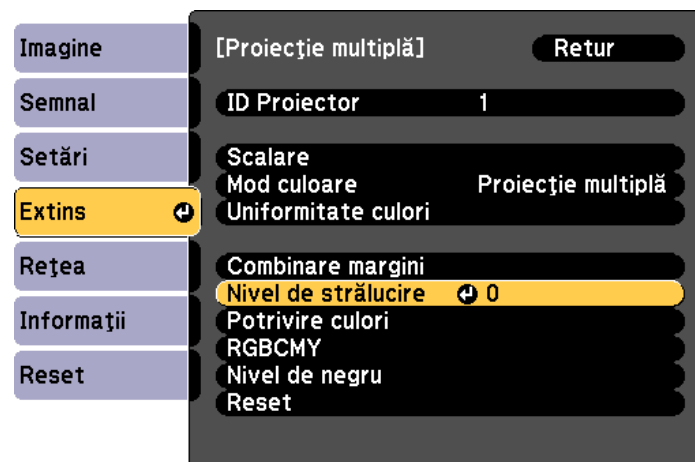


- Selectați pentru **Consum energie** opțiunea **Normal**.

☛ **Setări - Consum energie** [p.124](#)

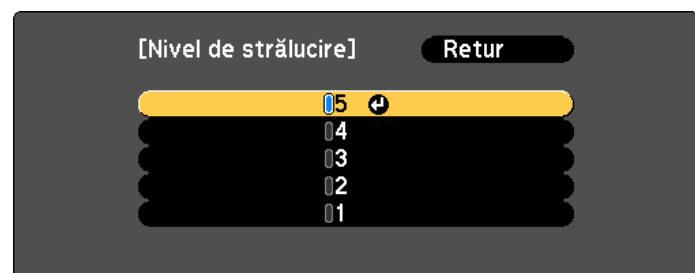
- Nu puteți ajusta **Nivel de strălucire** în timp ce se proiectează în mod portret.
- Chiar dacă reglați opțiunea **Nivel de strălucire**, este posibil ca strălucirea lămpilor să nu fie exact identică.

- 1 Selectați **Nivel de strălucire** din **Proiecție multiplă** și apoi apăsați butonul [↵].



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

- 2 Selectați pentru 1 opțiunea 5 pentru valoarea strălucirii.



[Esc]:Retur [↩]:Select [↵]:Setare [Menu]:Ieșire



Puteți alterna imaginile proiectate între imaginea de intrare și imaginea albă, folosind butoanele [◀][▶].

- 3 Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

## Reglaje fine pentru balanța de culori

Ajustați strălucirea imaginii proiectate și balanța de culori, reglate prin Combinare margini.

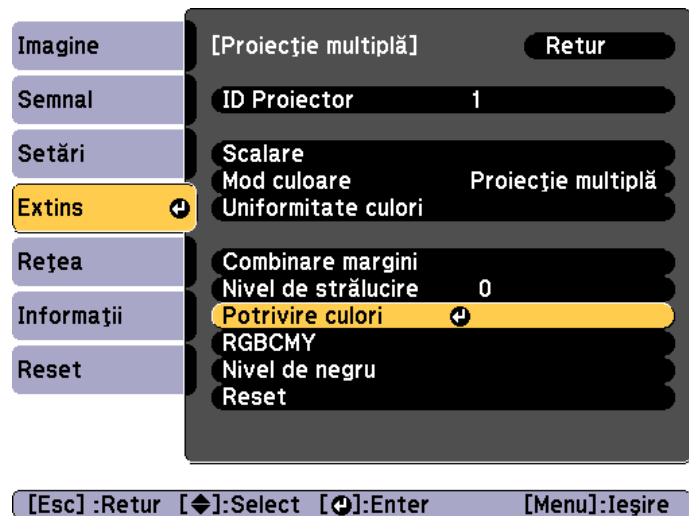


Este posibil ca strălucirea și culorile să nu fie uniforme nici după ce ați efectuat reglajele necesare.

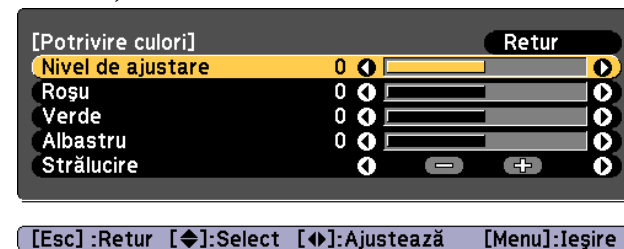
### Potrivire culori

Puteți regla fin balanța de culori și strălucirea, între negru și alb, pentru fiecare ton de culoare.

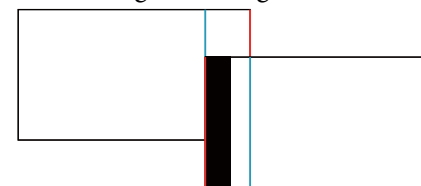
- 1 Selectați **Potrivire culori** din **Proiecție multiplă** și apoi apăsați butonul [↵].



Va fi afișat următorul ecran.



Jumătate din aria suprapusă este afișată cu negru, astfel încât este ușor de verificat marginea imaginii.



Nivel de ajustare: sunt disponibile șase niveluri, începând de la alb până la gri și terminând cu negru. Puteți ajusta individual fiecare nivel.

Roșu, Verde, Albastru: ajustează tonul pentru fiecare culoare.

Strălucire: reglează luminozitatea imaginilor.



La fiecare apăsare pe butonul [↵], ecranul afișat se va schimba fiind afișate, pe rând, imaginea proiectată sau ecranul de ajustare.

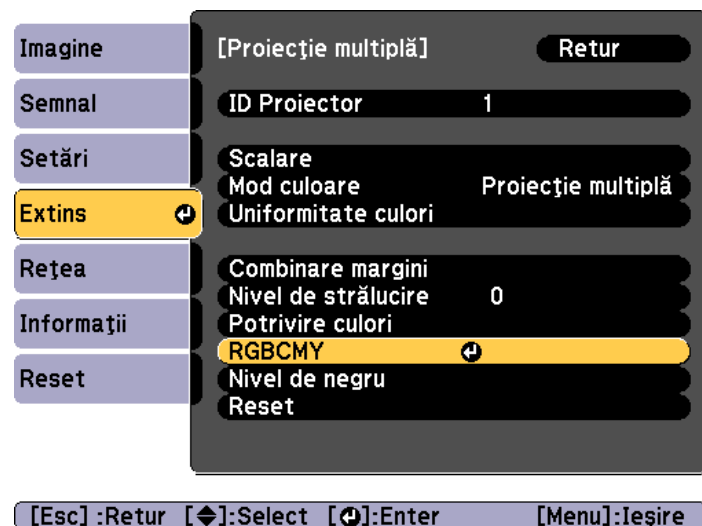
- 2 Selectați **Nivel de ajustare** și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a defini nivelul de ajustare.
- 3 Selectați **Roșu**, **Verde** sau **Albastru** și apoi apăsați [◀][▶] pentru ajustarea tonului culorii.

- 4 Selectați **Strălucire** și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a regla strălucirea.
- 5 Reveniți la pasul 2 și ajustați fiecare nivel.
- 6 Apăsăți butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

## Ajustarea RGBCMY

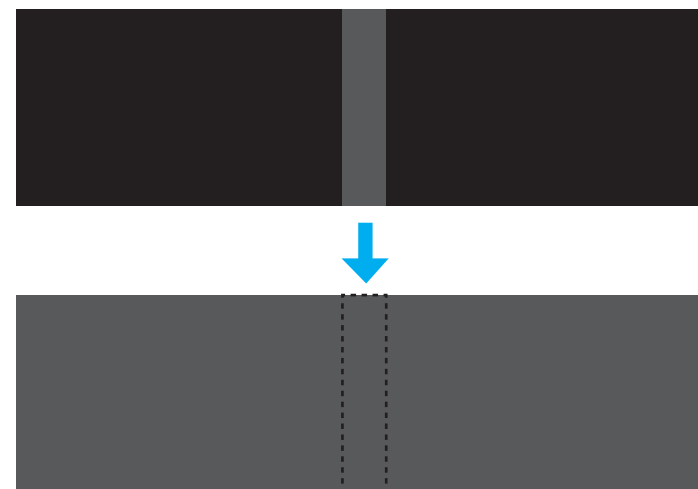
Puteți ajusta opțiunile Nuanță, Saturație și Strălucire pentru componentele de culoare R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben).

☛ "Ajustarea opțiunilor Nuanță, Saturație și Strălucire" [p.77](#)



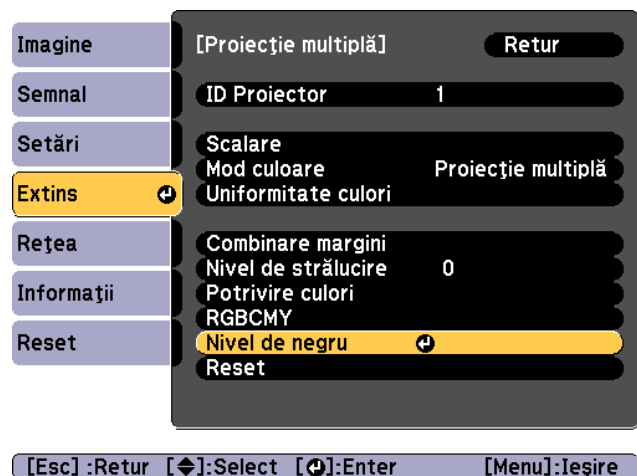
## Nivel de negru

Dacă este afișată o imagine neagră, numai zonele în care imaginile se suprapun sunt evidențiate. Funcția Nivel de negru permite potrivirea strălucirii și tonalității în zonele în care imaginile nu se suprapun cu zonele în care imaginile se suprapun, pentru ca diferențele să fie mai puțin vizibile.

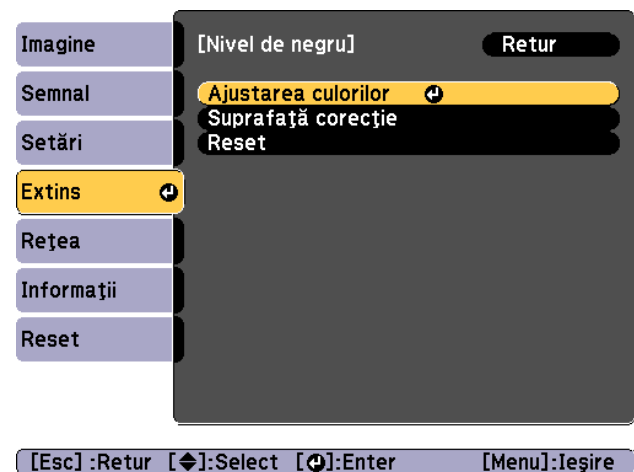


- Funcția **Nivel de negru** poate fi ajustată corect numai în imaginile în care se suprapun două imagini.
- Dacă este afișat un șablon de test, nu veți putea ajusta Nivel de negru.
- Dacă valoarea definită pentru **Corectare geometrică** este mare, probabil nu veți putea efectua corect ajustarea.
- Strălucirea și tonalitatea pot fi diferite în zonele în care imaginile se suprapun cât și în alte zone după ce ați efectuat o ajustare a nivelului de negru.
- Dacă modificați setările definite pentru **Marginea de sus/Marginea de jos/Marginea din dreapta/Marginea din stânga**, valoarea definită pentru Nivel de negru va reveni la valoarea implicită.
- ☛ "Ajustați ariile suprapuse ale imaginilor (Combinare margini)" [p.82](#)

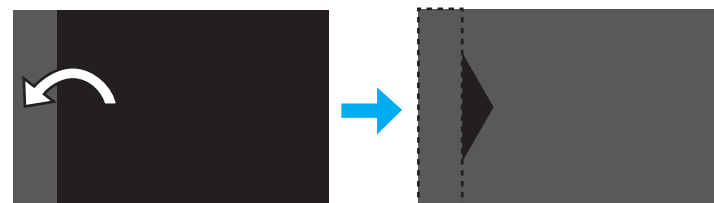
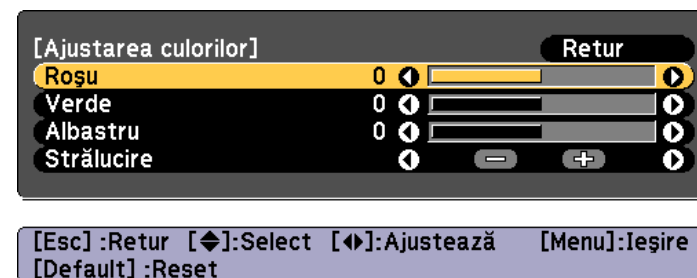
- 1 Selectați **Nivel de negru** din **Proiecție multiplă** și apoi apăsați butonul [↵].



- 2 Selectați **Ajustarea culorilor** și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 3 Ajustați tonul de negru și strălucirea zonelor care nu se suprapun, astfel încât acestea să corespundă cu cele din zonele care se suprapun.



După aceea, dacă tonul unor arii nu corespunde, ajustați-l folosind **Suprafață corecție**.

- 4 Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul afișat la pasul 2.



- 5** Selectați **Suprafață corecție** și apoi apăsați pe butonul [↵].

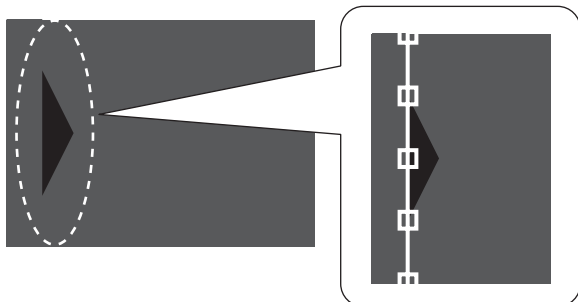


Sunt afișate punctele în care doriți să definiți intervalul de ajustare.

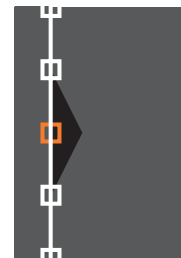
Punctele sunt afișate pe baza setărilor definite pentru **Marginea de sus/Marginea de jos/Marginea din dreapta/Marginea din stânga**.

Numărul de puncte afișate pe o parte diferă în funcție de metoda de ajustare selectată pentru corectarea geometrică.

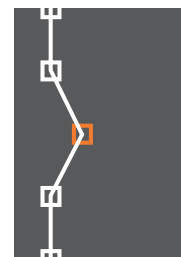
Exemplu: Când sunt selectate opțiunile **Marginea din stânga** cu valoarea **Pornit** și **Corectare punct** (5x5)



- 6** Apăsați pe butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a selecta punctul pe care doriți să îl deplasați și apoi apăsați pe butonul [↵]. Punctul selectat este afișat cu portocaliu.



- 7** Apăsați pe butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a muta punctul.



Pentru a continua cu mutarea unui alt punct, apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la pasul 6 și apoi repetați pașii 6 și 7.



Pentru a reinițializa **Nivel de negru** la valoarea implicită, apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni în ecranul de la pasul 5, selectați [Reset] și apoi apăsați pe butonul [↵].

- 8** Pentru a finaliza ajustările, apăsați butonul [Menu].

## Combinarea Imaginilor scalate

O secțiune din imagine va fi trunchiată și afișată. Astfel, puteți crea o imagine mare prin combinarea imaginilor proiectate de la mai multe proiectoare.

- 1 Proiectați imaginea, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Folosirea Meniul Configurare" [p.117](#)

- 2 Selectați **Proiecție multiplă** din meniul **Extins**.



Puteți executa aceleași operațiuni din meniul **Scalare** din **Semnal**.

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

- 4 Selectați pentru **Scalare** opțiunea **Pornit**.

- (1) Selectați **Scalare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

- 5 Definiți setările dorite pentru **Mod scalare**.

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

- (2) Selectați **Afișare zoom** sau **Afișare completă** și apoi apăsați pe butonul [↵].

**Afișare zoom:** se reglează în funcție de imaginea afișată în prezent pe ecran.



- (2) **Afișare completă:** se reglează în funcție de dimensiunea panoului proiectorului (zona maximă în care imaginea poate fi afișată).



- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

### 6 Reglați scalarea.

Selectați metoda de reglare folosind butoanele [▲][▼], apoi faceți modificările dorite folosind butoanele [◀][▶].

- +: mărește sau micșorează imaginea pe verticală și pe orizontală, în același timp.

Scalare verticală: mărește sau micșorează o imagine pe verticală.

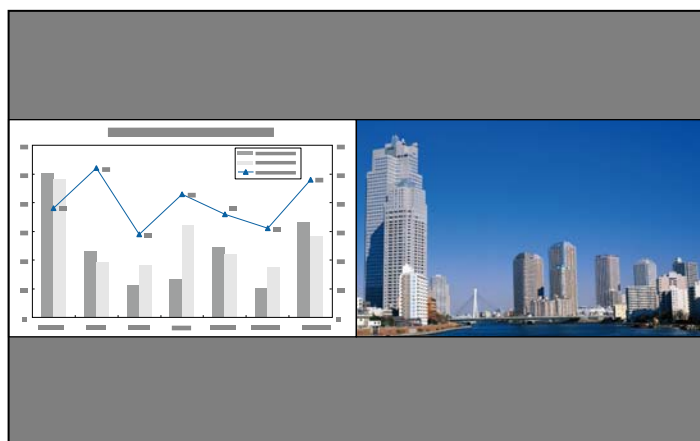
Scalare orizontală: mărește sau micșorează o imagine pe orizontală.

### 7 Modificați valoarea definită pentru **Interval afiș. imag.**

- (1) Selectați **Interval afiș. imag.** și apoi apăsați pe butonul [↩].
- (2) Apăsați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a derula imaginea.  
Reglați coordonatele și dimensiunile fiecărei imagini în timp ce vizualizați ecranul.
- (3) Apăsați pe butonul [Menu] pentru a finaliza efectuarea setărilor.

## Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)

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



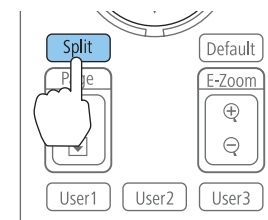
- Următoarele combinații de surse de intrare a semnalului nu pot fi proiectate folosind funcția de divizare a ecranului, Split Screen.  
 Calculator și BNC  
 S-Video și Video  
 HDMI și HDBaseT  
 DVI-D și HDMI  
 DVI-D și HDBaseT
- Nu puteți proiecta aceeași sursă a semnalului de intrare pe ambele părți ale ecranului divizat (stânga și dreapta).

## Proceduri de operare

Proiecția pe un split screen

- 1 Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă în timp ce proiectați. Sursa de intrare selectată în mod curent este proiectată pe partea din stânga a ecranului.

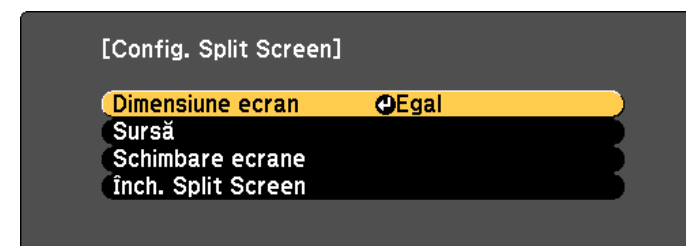
### Telecomanda



De asemenea, puteți face aceeași operațiune din meniul Configurare.

☛ **Setări - Split Screen** [p.124](#)

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

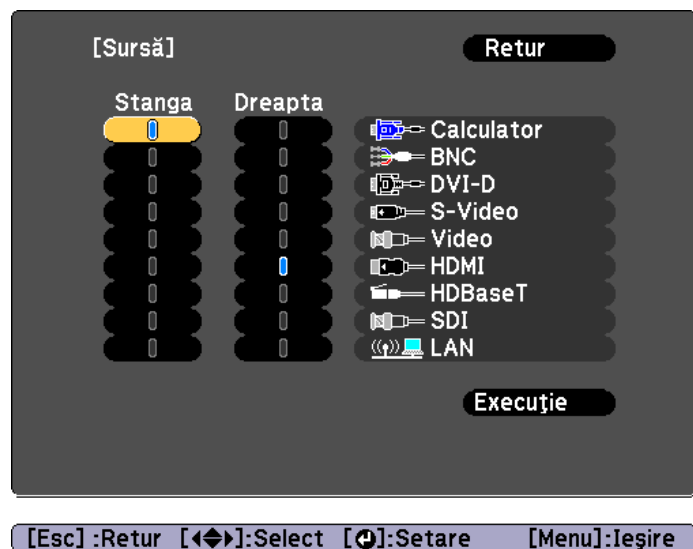


[↔]:Select [↵]:Enter

[Menu]:Ieșire

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

## 4 Selectați fiecare sursă de intrare **Stanga** și **Dreapta**.



Puteți executa aceleași operațiuni urmând indicațiile de mai jos.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Search)" [p.59](#)

☛ "Comutarea la imaginea țintă" [p.60](#)

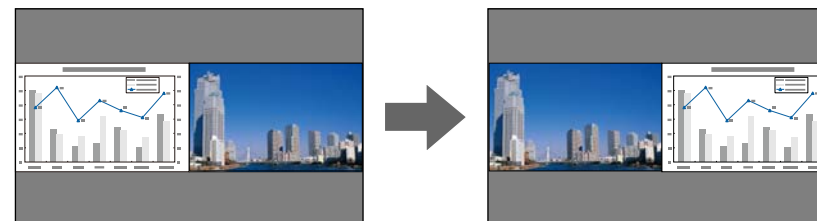
## 5 Selectați **Execuție** și apoi apăsați pe butonul [↵].

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

Comutarea între ecranul din stânga și cel din dreapta

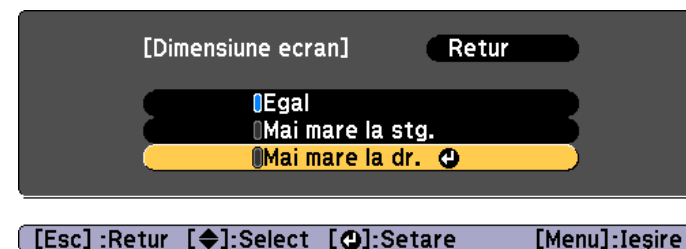
Utilizați următoarea procedură pentru a comuta între imaginile proiectate afișate pe ecranele din stânga și din dreapta.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției de tip ecran divizat.
- 2 Selectați **Schimbare ecrane** și apoi apăsați pe butonul [↵].  
Imaginile proiectate în partea din stânga și din dreapta sunt interschimbate.



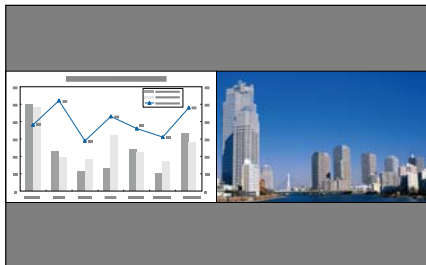
Comutarea între dimensiunea imaginii din stânga și cea a imaginii din dreapta

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției de tip ecran divizat.
- 2 Selectați **Dimensiune ecran** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- 3 Selectați dimensiunea de ecran pe care doriți să o afișați și apoi apăsați pe butonul [↵].

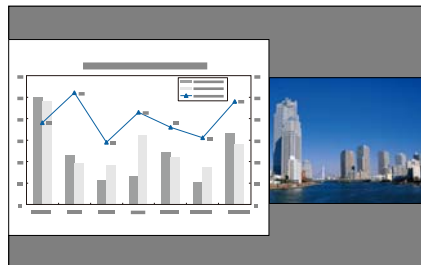


Imaginile proiectate vor apărea așa cum este arătat mai jos, după setarea dimensiunii ecranului.

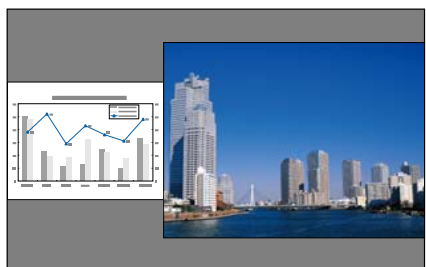
**Egal**



**Mai mare la stg.**



**Mai mare la dr.**




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

Terminarea funcției split screen

**Apăsați butonul [Esc] pentru a închide proiectarea pe ecran divizat.**

Etaple următoare pot fi, de asemenea, utilizate pentru a finaliza funcția split screen.

- Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă.
- Selectați **Înch. Split Screen** din ecranul Config. Split Screen.  [p.92](#)


## Restricții în timpul proiecției de tip ecran divizat

Restricții de operare

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

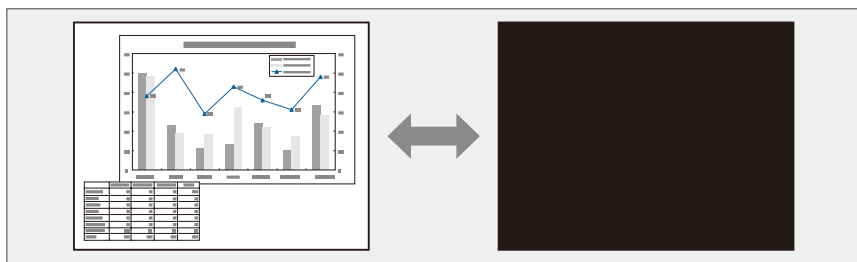
- Setarea meniului Configurare
- E-Zoom
- Modificarea modului de aspect
- Utilizând butoanele [User1], [User2] sau [User3] de pe telecomandă
- Help poate fi afișat numai când nu se preiau la intrare semnale de imagine sau când este afișată o notificare de eroare sau de avertizare.
- Logo-ul utilizatorului nu va fi afișat.

Limitări referitoare la imagini

- Valorile implicite pentru meniul **Imagine** sunt aplicate imaginii de pe ecranul din dreapta. Totuși, setările pentru imaginea proiectată pe ecranul din stânga sunt aplicate imaginii de pe ecranul din dreapta pentru **Mod culoare**, **Temp. Culoare** și **Avansat**.
- De asemenea, setările definite pentru **Interpolare cadru** și **Super-resolution** din meniul **Semnal** vor fi aplicate imaginii proiectate pe ecranul din stânga.
- Opțiunea **Diafragmă automată** nu este disponibilă.  
 **Imagine - Diafragmă automată** [p.120](#)

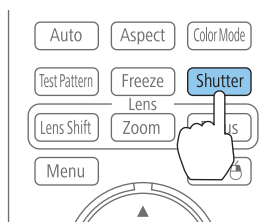
## Ascunderea temporară a imaginii (Obturator)

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



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

### Telecomanda



- Dacă funcția Obturator este activată și nu sunt efectuate operațiuni timp de aproximativ 120 de minute, proiectorul se va opri automat. Dacă nu doriți să opriți alimentarea, configurați **Contor obturator** la valoarea **Oprit**.

#### ☛ Extins - Funcționare - Contor obturator p.125

- Dacă apăsați butonul [⏏] în timp ce Obturator este închis, Obturator se va deschide în mod automat și pe ecran va fi afișat un mesaj de solicitare a confirmării comenzii de întrerupere a alimentării aparatului.
- Indicatoarele Lamp1 și Lamp2 iluminează intermitent în timp ce Obturator este activat.
- Când se execută un eveniment setat în funcția de programare, funcția Obturator este eliberată.
- Când **Eliberare obturator** are valoarea **Obturator** în meniul Extins, următoarele operațiuni se pot efectua în timp ce funcția Obturator este în continuare activă.
  - Schimbarea sursei folosind butoanele de schimbare a sursei de intrare de pe telecomandă.
  - Controlul proiectorului de la calculator folosind comenzile de comunicare.

#### ☛ Extins - Funcționare - Avansat - Eliberare obturator p.125

Funcția Obturator este eliberată numai prin apăsarea butonului [Shutter] sau prin trimiterea unei comenzi de eliberare a funcției Obturator.

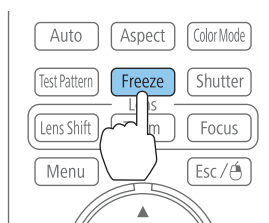
- Când proiectați imagini în mișcare, imaginile se redau în continuare în timp ce funcția Obturator este activă. Nu se poate relua proiecția din punctul în care s-a activat funcția Obturator.
- Lampa este aprinsă în continuare în modul Obturator, astfel că numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

## Înghețarea imaginii (Îngheț)

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

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

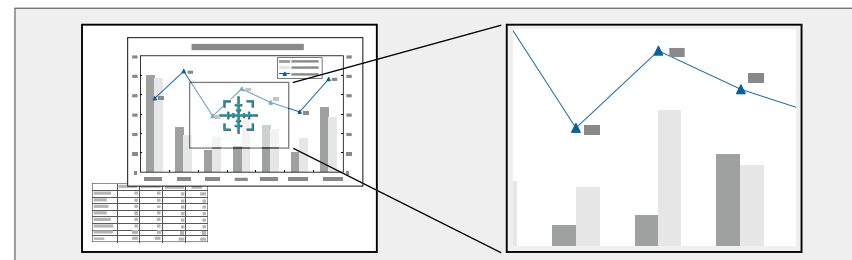
Telecomanda



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

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

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

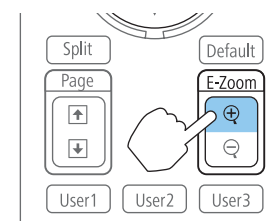


1


Porniți E-Zoom.

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

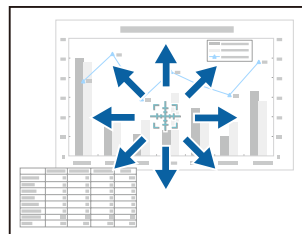
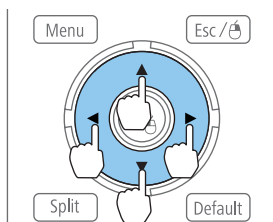
Telecomanda





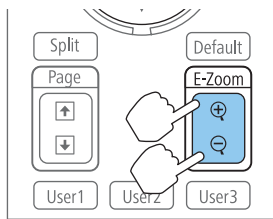
- 2 Mutați marcajul țintă (  ) în zona imaginii pe care doriți să o măriți.

## Telecomanda



- 3 Mărirea.

## Telecomanda



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

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

Butonul [Esc]: Revocă funcția E-Zoom.



- În timpul proiecției mărite, apăsați pe butoanele [▲][▼] [◀][▶] pentru a derula imaginea.
- E-Zoom nu este disponibilă dacă pentru **Scalare** s-a ales **Pornit**.  
☞ **Semnal - Scalare** [p.122](#)

## Salvarea unui logo utilizator

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



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

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

☞ "Folosirea Meniul Configurare" [p.117](#)

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



- Dacă pentru **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** ați setat opțiunea **Pornit**, pe ecran va fi afișat un mesaj, iar sigla utilizatorului nu va putea fi modificată. Puteți face modificări numai după selectați pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**.

☞ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.110](#)

- Dacă opțiunea **Logo utilizator** este selectată în timp ce utilizați comenzile **Corectare geometrică**, **E-Zoom** sau **Aspect**, funcția aflată în execuție va fi anulată temporar.

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

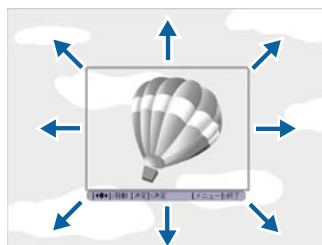
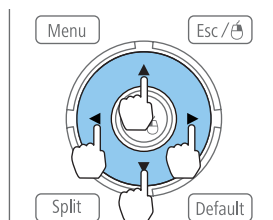


Dacă apăsați pe butonul [↵], este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a corespunde cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.

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

Puteți efectua aceleași operații din panou de comandă de pe proiector.

## Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

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

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

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

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



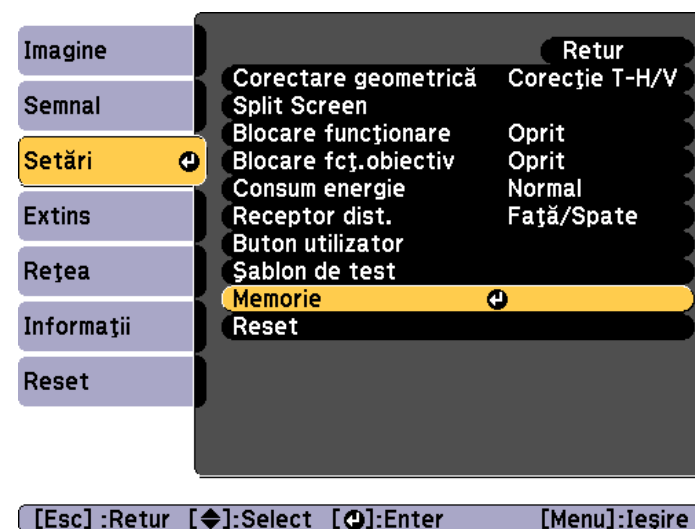
În momentul salvării logo-ului utilizator, vechiul logo utilizator va fi șters.

Setările definite pentru imaginea afișată în prezent sunt salvate ca o memorie, permițând încărcarea lor de fiecare dată când aveți nevoie. Setările definite pentru următoarele elemente din meniu vor fi salvate în memorie.

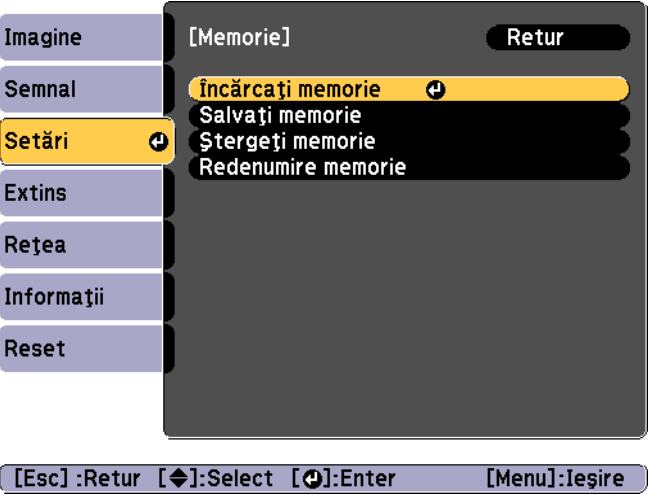
Meniu superior	Submeniu
Imagine	Toate elementele de setare
Semnal	Progresiv Interpolare cadru Reducere zgomot Filtru red.zgomot Interval video Scalare Baleiaj în exces Procesare imagine Imagini 3D Super-resolution
Setări	Consum energie
Extins	Proiecție multiplă - Nivel de strălucire - Combinare margini - Potrivire culori - Nivel de negru

## Salvarea/încărcarea/ștergerea memoriei

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timp ce o imagine este afișată.  
☛ "Folosirea Meniul Configurare" [p.117](#)
- 2 Selectați **Memorie** din **Setări** și apoi apăsați butonul [**↵**].



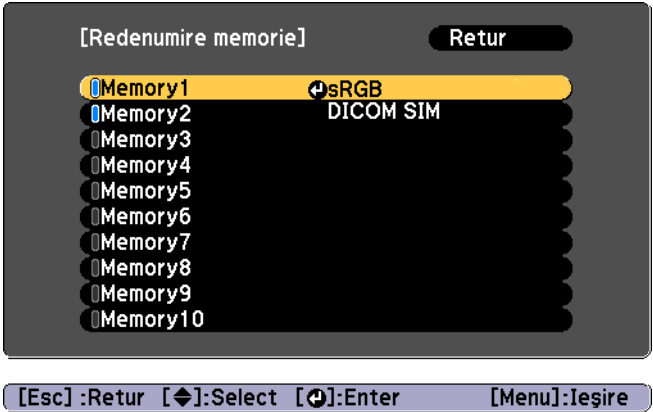
- 3
- Selectați funcția pe care doriți să o utilizați și apoi apăsați pe butonul [↵].
- Dacă pe ecran este afișată o imagine, puteți utiliza numai funcțiile **Încărcați memorie** și **Salvați memorie**.



Funcție	Explicație
Încărcați memorie	Încărcă memoria salvată. Dacă ați selectat o memorie și apăsați pe butonul [↵], setările aplicate imaginii curente vor fi înlocuite cu setările salvate în memorie.
Salvați memorie	Setările imaginii afișate în prezent pe ecran sunt salvate ca o memorie. Dacă selectați numele unei memorii și apăsați pe butonul [↵], setările respective vor fi salvate.

Funcție	Explicație
Ștergeți memorie	Șterge memoria înregistrată. Dacă selectați numele unei memorii și apăsați pe butonul [↵], pe ecran va fi afișat un mesaj. Selectați opțiunea <b>Da</b> și apoi apăsați butonul [↵] pentru a șterge memoria selectată. Puteți șterge toate memoriile din <b>Resetați memoria</b> . ☞ <b>Reset - Resetați memoria</b> <a href="#">p.142</a>
Redenumire memorie	Pentru modificarea numelui memoriei. Selectați numele memoriei pe care doriți să îl modificați și apoi apăsați pe butonul [↵]. Introduceți numele memoriei folosind tastatura. ☞ "Utilizarea tastaturii virtuale" <a href="#">p.132</a> Dacă ați terminat, mutați cursorul deasupra butonului <b>Finish</b> și apoi apăsați pe butonul [↵].

Dacă o memorie a fost deja salvată, numele memoriei și modul culoare al acesteia vor fi afișate.





- Puteți înregistra până la zece tipuri de memorie.
- Dacă semnul din partea stângă a numelui memoriei este albastru, înseamnă că memoria a fost deja înregistrată. Dacă selectați o memorie înregistrată, pe ecran va fi afișat un mesaj în care vi se solicită să confirmați suprascrierea memoriei. Dacă selectați **Da**, setările precedente sunt șterse și setările curente sunt înregistrate.

Puteți programa pornirea/oprirea proiectorului și comutarea sursei de intrare pe măsura evenimentelor din program. Evenimentele înregistrate sunt executate în mod automat la ora și data specificate sau săptămânal. Puteți înregistra maxim 30 de evenimente.

## Configurare dată/oră

Puteți potrivi ceasul proiectorului. Ora astfel definită va fi utilizată pentru funcția de programare.

☞ "Salvarea unui program" [p.103](#)



- În momentul în care porniți proiectorul pentru prima dată, pe ecran va fi afișat mesajul "Doriți să definiți ora?". Dacă selectați **Da**, va fi afișat ecranul din pasul 4.
- Dacă pentru **Protecție oră/agendă** ați selectat opțiunea **Pornit** din **Protejat de parolă**, setările asociate cu data și ora nu vor mai putea fi modificate. Puteți modifica aceste setări după ce ați selectat pentru **Protecție oră/agendă** opțiunea **Oprit**.

☞ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.110](#)

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

☞ "Folosirea Meniul Configurare" [p.117](#)

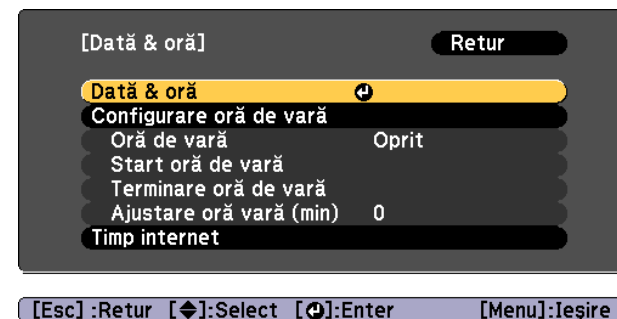
**2** Selectați **Funcționare** din **Extins**.

**3** Selectați **Data & oră** și apoi apăsați pe butonul [↵].

**4** Definirea setărilor pentru dată și oră.

Utilizați tastatura virtuală pentru a introduce data și ora.

☞ "Utilizarea tastaturii virtuale" [p.132](#)



Submeniu		Funcție
Dată & oră	Dată	Introduceți data de azi.
	Oră	Introduceți ora curentă.
	Diferență orară (UTC)	Setați diferența de oră din Ora universală coordonată (UTC).
	Setare	Aplică setările pentru <b>Dată &amp; oră</b> .
Oră de vară	Oră de vară	Setați opțiunea pentru a activa sau nu ora de vară. <b>Ajustare oră de vară (min)</b> reglează diferența dintre ora standard și ora de vară.
	Start oră de vară	Setați data și ora pentru a începe ora de vară.*
	Terminare oră de vară	Setați data și ora pentru a încheia ora de vară.*
	Setare	Aplică setările pentru <b>Oră de vară</b> .
Timp internet	Timp internet	Setați la <b>Pornit</b> pentru a actualiza automat ora printr-un server de timp Internet.
	Server de timp internet	Introduceți adresa IP pentru serverul de ceas Internet.
	Setare	Aplică setările pentru <b>Timp internet</b> .

\* Când configurați pentru ultima zi de duminică din lună, configurați valoarea **Săptămână** la 5.



La schimbarea setărilor, trebuie să selectați **Setare** și apoi să apăsați pe butonul [↵].

## Salvarea unui program

### Configurarea unui program

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.  
☞ "Folosirea Meniul Configurare" p.117
- 2 Selectați **Setări agendă** din meniul **Extins**.
- 3 Selectați **Adăugare nou** din meniul **Program**.



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

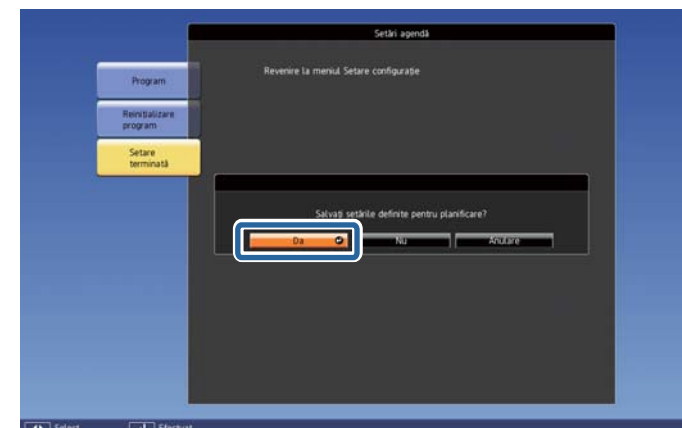
## 4 Stabiliți evenimentul.

Nume submeniu	Funcție
<b>Configurare eveniment</b>	<p>Selectați o operație a proiectorului la care să se execute evenimentul. Selectați <b>Nu a fost modificat</b> pentru elementele pe care nu doriți să le modificați la producerea evenimentului.</p> <p>Puteți seta următoarele operațiuni ale elementelor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alimentare</li> <li>• Sursă</li> <li>• Consum energie (inactiv în timpul proiecțiilor în mod portret).</li> <li>• Shutter</li> <li>• Releu lampă</li> </ul>
<b>Configurare dată / oră</b>	<p>Setați data, ziua săptămânii și ora pentru a executa evenimentul. Utilizați tastatura virtuală pentru a introduce data și ora.</p> <p>☞ "Utilizarea tastaturii virtuale" <a href="#">p.132</a></p>

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

Pentru a înregistra evenimente suplimentare, repetați pașii de la 3 la 5.

## 6 Selectați **Setare terminată** și apoi selectați **Da** pentru a termina salvarea.





## Releu lampă

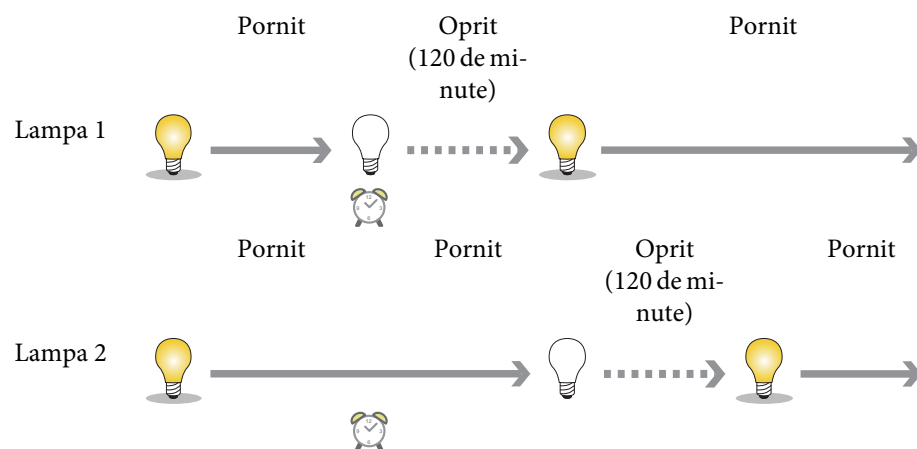
Specificați data și ora la care se comută automat pe lampa pe care doriți să o porniți.


Prin comutarea între lămpi, puteți diminua solicitarea asupra lămpii și puteți preveni deteriorarea.

Releu lampă este disponibil numai dacă **Selectare lampă** are valoarea **Dual** sau **Singur**.

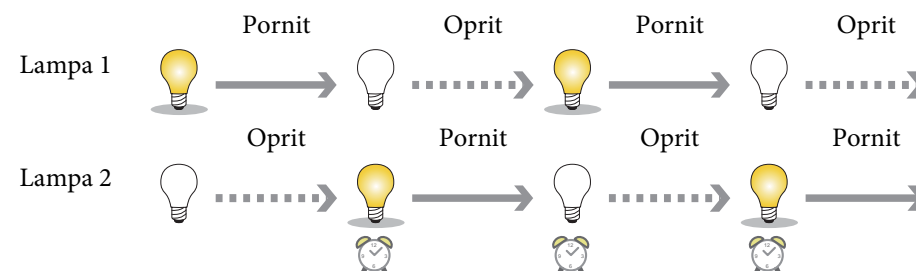
☛ "Selectarea lămpii" [p.31](#)


Când este selectat **Dual**:



 : timp specificat

Când este selectat **Singur**:



 : timp specificat

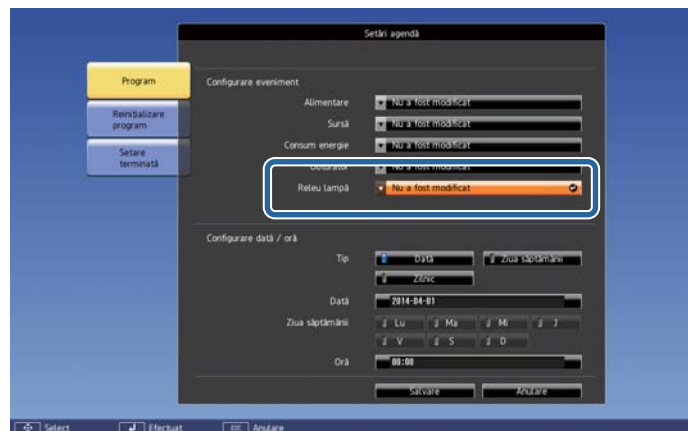


- Dacă stabiliți un total de două sau mai multe evenimente de tip Releu lampă, puteți activa doar unul dintre evenimente.
- Când un alt eveniment este înregistrat cu o dată specificată în același timp cu Releu lampă, celălalt eveniment este executat.

**1** Selectați **Adăugare nou** din meniul **Program**.

☛ "Configurarea unui program" [p.103](#)

- 2** Selectați **Releu lampă** și apoi apăsați pe butonul [↵].



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

- 4** Selectați perioada pentru Releu lampă din **Tip**.

Ziua săptămânii: Releu lampă este executat la timpul specificat în aceeași zi a săptămânii.

Zilnic: Releu lampă se execută la momentul specificat în fiecare zi.

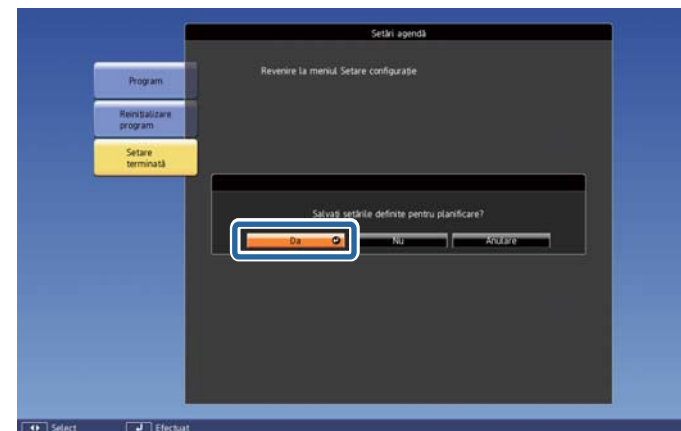
- 5** Configurați **Ziua săptămânii** și **Oră** pe baza setărilor pentru **Tip**.

Utilizați tastatura virtuală pentru a introduce data și ora.

☞ "Utilizarea tastaturii virtuale" p.132

- 6** Selectați **Salvare** și apoi apăsați pe butonul [↵].

- 7** Selectați **Setare terminată** și apoi selectați **Da** pentru a termina salvarea.



## Verificarea unui program

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Setări agendă** din meniul **Extins**.  
Indicatorul apare în momentul în care este salvat un eveniment.






- (Bleu): Eveniment unic
- (Portocaliu): Eveniment normal
- (Verde): Urmărire comunicații Pornit/Oprit
- (Gri): Eveniment dezactivat

- 3 Apăsați pe butoanele [◀][▶] pentru a sublinia data pe care doriți să o verificați.

Detaliile evenimentelor înregistrate pentru data selectată sunt afișate.



-  (Albastru): Eveniment activat
-  (Gri): Eveniment dezactivat
-  : Eveniment normal

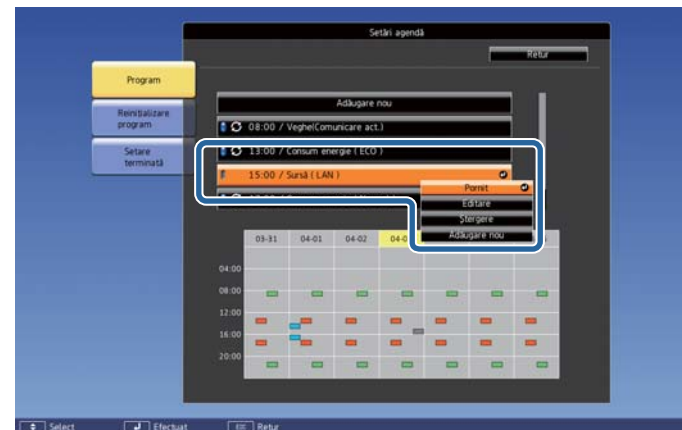
## Editarea unui program

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.  
☛ "Folosirea Meniul Configurare" p.117
- 2 Selectați **Setări agendă** din meniul **Extins**.
- 3 Apăsați butoanele [◀][▶] pentru a selecta data care conține evenimentul pe care doriți să îl editați.



- 4 Selectați evenimentul pe care doriți să îl editați și apoi apăsați pe butonul [Esc].

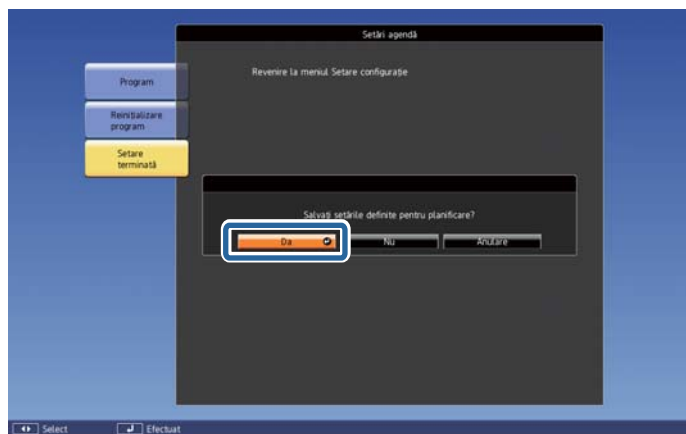
Se afișează meniul.



- 5 Editați evenimentul.

Nume submeniu	Funcție
<b>Pornit, Oprit</b>	Activează sau dezactivează evenimentul selectat. (Puteți activa doar un singur eveniment de tip Releu lampă.)
<b>Editare</b>	Modificați detaliile sau data și ora evenimentului. Selectați <b>Salvare</b> și apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a finaliza editarea.
<b>Ștergere</b>	Șterge evenimentul selectat.
<b>Înregistrare</b>	Salvează un eveniment nou. Selectați <b>Salvare</b> și apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a finaliza înregistrarea.

- 6** Selectați **Setare terminată** și apoi selectați **Da** pentru a termina editarea.



Pentru a șterge toate programele înregistrate, selectați **Reinițializare program** și apoi selectați **Da**. Selectați meniul **Setare terminată**, apoi selectați „Da”.

Proiectorul are următoarele funcții de securitate.

- Protejat de parolă  
Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare/Blocare fcț.obiectiv/Blocare buton telecomandă  
Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune.  
☛ "Restricționarea funcționării" p.113
- Blocare antifurt  
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.  
☛ "Blocare antifurt" p.115

## Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)

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

### Opțiunile disponibile la selectarea funcției Protejat de parolă

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

#### 1. Protecție la pornire

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

#### 2. Protej.logo utilizator

Dacă pentru **Protej.logo utilizator** este selectată opțiunea **Pornit**, este interzisă să modificați următoarele setări pentru Logo utilizator.

- Capturarea unui Logo utilizator
- Modificarea setărilor pentru **Fundal Ecran** și **Ecran pornire** din **Ecran** din meniul Extins.

#### 3. Protecție rețea

Dacă pentru **Protecție rețea** este selectată opțiunea **Pornit**, modificarea setărilor definite pentru **Rețea** este interzisă.

#### 4. Protecție oră/agendă

Dacă pentru **Protecție oră/agendă** este selectată opțiunea **Pornit**, modificarea setărilor definite pentru ora sistemului sau pentru programul proiectorului este interzisă.

## Definirea setărilor funcției Protejat de parolă

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

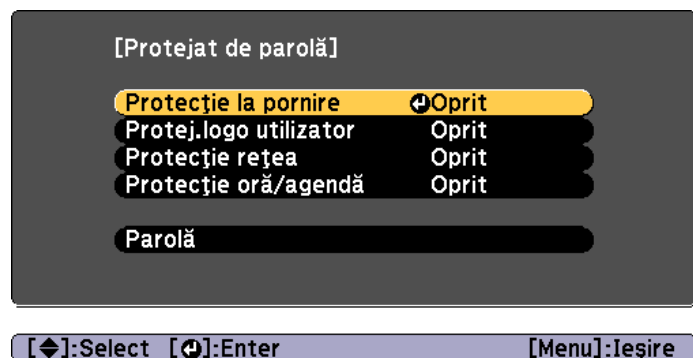
Pe ecran va fi afișat meniul de setare Protejat de parolă.



Dacă funcția Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.  
Dacă parola este introdusă corect, pe ecran va fi afișat meniul de setare Protejat de parolă.

☞ "Introducerea parolei" [p.112](#)

- 2 Selectați tipul dorit pentru Protejat de parolă, iar apoi apăsați pe butonul [↵].



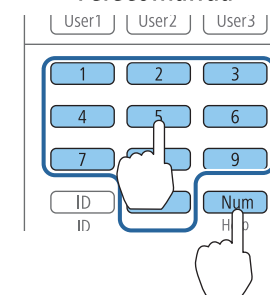
- 3 Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul din pasul 2.

- 4 Definiți parola.

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

### Telecomanda

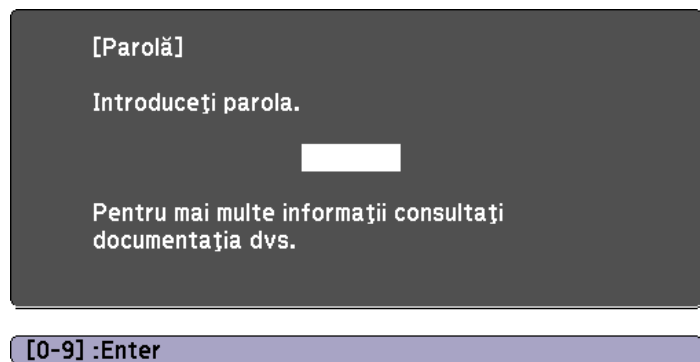


- (4) Reintroduceți parola.  
Este afișat mesajul "Parolă acceptată."  
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

## Introducerea parolei

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

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



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

### Atenție

- Dacă s-a introdus de trei ori consecutiv o parolă incorectă, se afișează timp de aproximativ cinci minute mesajul "Funcționarea proiectorului va fi blocată." și apoi proiectorul comută la modul de veghe. Dacă acest lucru se întâmplă, deconectați cablul de alimentare din priza de curent electric, apoi reintroduceți-l și reporniți proiectorul. Proiectorul va afișa din nou ecranul pentru introducerea parolei pentru a putea introduce parola corectă.
- Dacă ați uitat parola, notați "**Solicitați codul:** xxxxx", număr care apare pe ecran și contactați cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)
- Dacă veți continua să repetați această operațiune și veți introduce parola greșită de 30 de ori consecutiv, următorul mesaj este afișat și proiectorul nu va mai accepta să introduceți alte parole.  
"Funcționarea proiectorului va fi blocată. Contactați cel mai apropiat Service Epson."  
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)



## Restricționarea funcționării

Proiectorul este echipat cu următoarele trei tipuri de funcții de restricționare a utilizării aparatului.

- **Blocare funcționare**  
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele în timpul proiecției, sau la școli unde doriți să limitați utilizarea butoanelor.
- **Blocare fcț.obiectiv**  
Această funcție dezactivează toate butoanele de pe telecomandă utilizate pentru operarea lentilei, pentru a preveni dereglarea lentilelor după ce acestea au fost reglate corespunzător.
- **Blocare buton telecomandă**  
Pentru a evita greșelile din timpul operării, această funcție dezactivează butoanele, cu excepția butoanelor principale necesare pentru operarea de bază a telecomenzii.

## Blocare funcționare

Pentru a bloca butoanele funcționale de pe panoul de control executați una din următoarele operațiuni. Deși panoul de comandă este blocat, telecomanda poate fi utilizată ca de obicei.

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

- 1 Apăsați pe butonul [⏏] de pe panoul de control în timpul proiecției pentru a afișa ecranul Blocare funcționare.

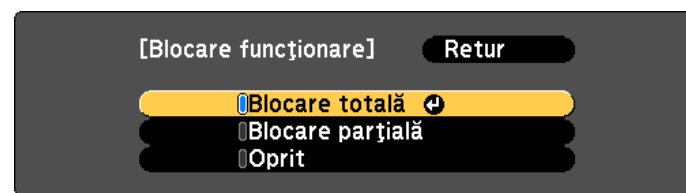


De asemenea, puteți defini setările din **Blocare funcționare** din meniul Configurare.

☛ **Setări - Blocare funcționare** [p.124](#)

2

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



[Esc]:Retur [⏏]:Select [⏏]:Setare [Menu]:Ieșire

3

Selectați **Da** atunci când se afișează mesajul de confirmare.

Butoanele panoului de comandă sunt blocate în funcție de setarea aleasă.

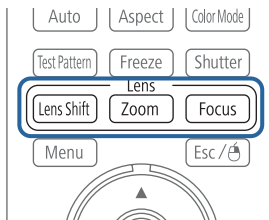


Puteți debloca panoul de comandă prin una din următoarele metode.

- Utilizați telecomanda pentru a selecta pentru **Blocare funcționare** opțiunea **Oprit** din meniul Configurare.  
☛ **Setări - Blocare funcționare** [p.124](#)
- Apăsați și țineți apăsat butonul [⏏] de pe panoul de control timp de circa șapte secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

## Blocare fct.obiectiv

Această funcție blochează pe telecomandă următoarele butoane referitoare la utilizarea lentilei.

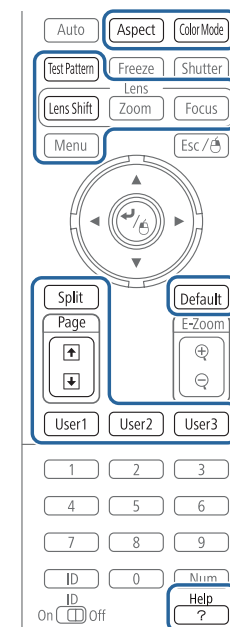


Selecțați pentru **Blocare fct.obiectiv** opțiunea **Pornit** din meniul Configurare.

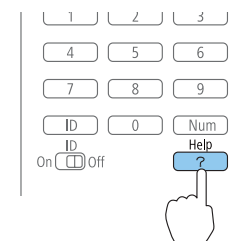
🖱️ **Setări - Blocare fct.obiectiv** [p.124](#)

## Blocare buton telecomandă

Această funcție blochează pe telecomandă următoarele butoane.



De fiecare dată când apăsați pe butonul [Help] timp de cel puțin 5 secunde, butonul de blocare al telecomenzii va fi activat sau dezactivat.






Chiar dacă butonul de blocare a telecomenzii este activat, sunt posibile următoarele operații.

- Valoare de setare implicită pentru setarea Receptor dist.
- Deblocarea butoanelor telecomenzii

## Blocare antifurt

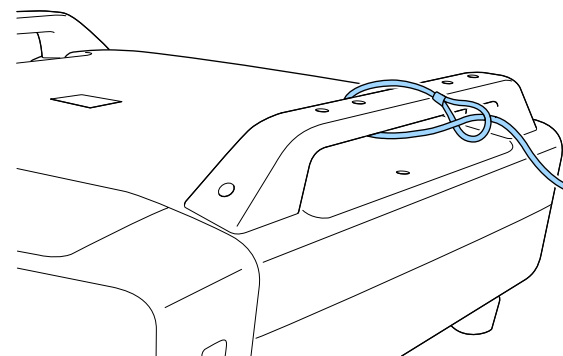
Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate.

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

## Instalarea firului de blocare

Treceți cablul de blocare prin mâner.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.





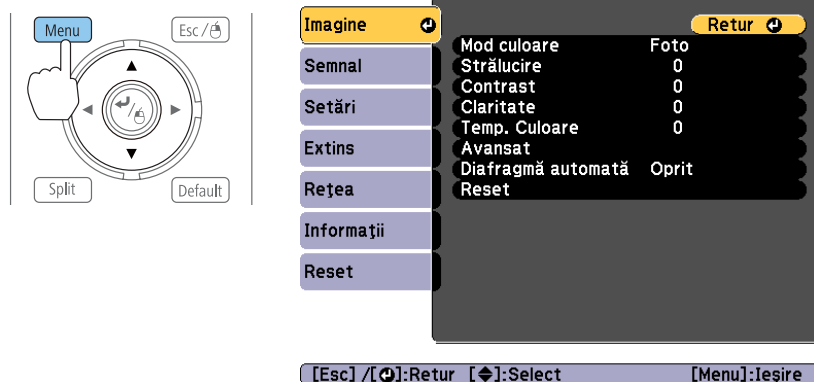
# Meniul Configurare

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

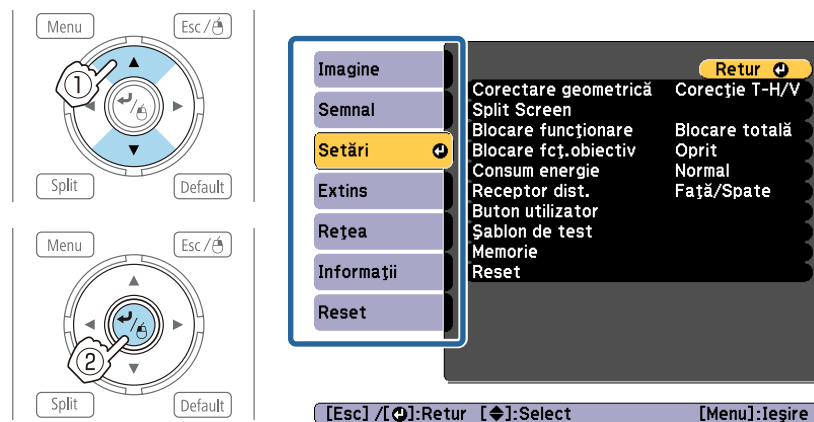
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

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

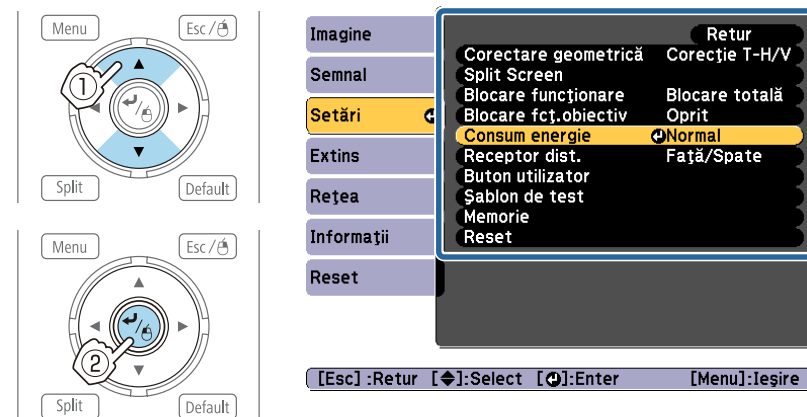
## 1 Afișați ecranul meniului Configurare.



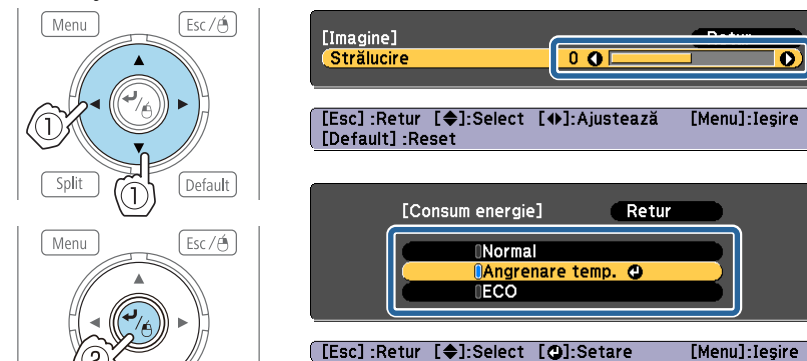
## 2 Selectați un element din meniul superior.



## 3 Selectați un element din submeniu.



## 4 Modificați setări.






Dacă ați selectat **Implicit**: opțiunea Reset va fi afișată în ghid și dacă apăsați pe butonul [Default] al telecomenzii, setările modificate vor fi resetate la valorile implicite.



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


## Tabelul meniului Configurare

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





Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Imagine Meniu  p.120	Mod culoare	Dinamic, Prezentare, Teatru, Foto, Sporturi, sRGB, DICOM SIM, Proiecție multiplă, Dinamic 3D, Prezentare 3D, Teatru 3D, Proiecție multiplă 3D
	Strălucire	De la -24 la 24
	Contrast	De la -24 la 24
	Saturare culoare	De la -32 la 32
	Tentă	De la -32 la 32
	Claritate	De la -5 până la 5, Avansat
	Temp. Culoare	De la 3200K, 5000K la 10000K, -3 la 6
	Avansat	Gamma, RGB, RGBCMY
	Diafragmă automată	Oprit, Normal, Viteză mare
Meniu Semnal  p.122	Configurare 3D	Imagini 3D
	Config. automată	Pornit, Oprit
	Rezoluție	Auto, Lat, Normal, Manual
	Urmărire	-
	Sincro.	-
	Poziție	-
	Progresiv	Oprit, Video, Film/Auto
	Interpolare cadru	Oprit, Mic, Normal, Mare
	Super-resolution	De la 0 la 3
	Reducere zgomot	Oprit, NR1, NR2

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Filtru red.zgomot	Pornit, Oprit
	Interval video	Auto, Normal, Expanded
	Semnal intrare	Auto, RGB, Componentă
	Semnal video	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60, SECAM
	Aspect	Auto, Normal, 4:3, 16:9, Plin, Zoom, Nativ
	Scalare	-
	Baleiaj în exces	Auto, Oprit, 4%, 8%
	Procesare imagine	Fin, Rapid
Meniul Setări  p.124	Corectare geometrică	Oprit, Corecție T-H/V, Quick Corner, Suprafață curbată, Corectare punct, Colț perete
	Split Screen	-
	Blocare funcționare	Blocare totală, Blocare parțială, Oprit
	Blocare fct.obiectiv	Pornit, Oprit
	Consum energie	Normal, Angrenare temp., ECO
	Receptor dist.	Față/Spate, Față, Spate, Oprit
	Buton utilizator	Buton utilizator 1, Buton utilizator 2 și Buton utilizator 3
	Șablon de test	-
	Memorie	Încărcați memorie, Salvați memorie, Ștergeți memorie, Redenumire memorie

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniu Extins  <a href="#">p.125</a>	Ecran	Poziție meniu, Poziție mesaj, Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire, Confirmare standby, Notă C. Filtru Aer, Ecran, Aliniere panou, Uniformitate culori
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Inversat, Spate, Spate/Inversat
	Direcție	Normal, Orientat în sus, Orientat în jos, Înclinat în sus, Înclinat în jos
	Funcționare	Pornire directă, Mod inactivare, Timp mod inact., Contor obturator, Mod altitudine mare, Caută sursă la pornire, Pornire automată, Avansat, Dată & oră
	Setări A/V	Ieșire A/V, Ieșire monitor
	Mod standby	Comunicare act., Comunicare dez.
	HDBaseT	Comunicare act., Extron XTP
	Proiecție multiplă	ID Proiector, Scalare, Mod culoare, Uniformitate culori, Combinare margini, Nivel de strălucire, Potrivire culori, RGB-CMY, Nivel de negru
	Selectare lampă	Dual, Singur, Lampa 1, Lampa 2
	Setări agendă	-
	Limbă	27 limbi
Meniul Informații  <a href="#">p.140</a>	Informații proiector	Sursă, Semnal intrare, Rezoluție, Semnal video, Rată refresh, Info Sincro, Stare, Număr de serie, Event ID, Calit. semnal HDBaseT
	Informații lampă	Durată lampă, Stare lampă

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Versiune	Main, Video, Stare monitor
Meniul Reset  <a href="#">p.142</a>	Reset toate	-
	Resetați memoria	-

## Rețea Meniu

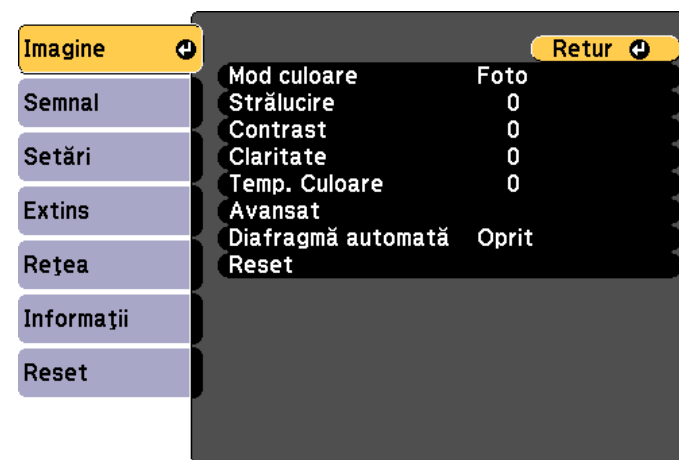
Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Principal  <a href="#">p.132</a>	Nume proiector	-
	Parolă PJLink	-
	Parolă control web	-
	Cuvânt cheie proiector	Pornit, Oprit
Meniul LAN fără fir  <a href="#">p.133</a>	Alim. rețea fără fir	Pornit, Oprit
	Mod conectare	Rapid, Avansat
	Canal	1ch, 6ch, 11ch
	Setare auto. SSID	Pornit, Oprit
	SSID	-
	Căutare punct de acces	-
	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea, Adresă Gateway
	Afișaj SSID	Pornit, Oprit
	Afișare adresă IP	Pornit, Oprit
Meniul Securitate  <a href="#">p.136</a>	Securitate	Oprit, WPA2-PSK, WPA/WPA2-PSK
	Frază de acces	-
Meniul LAN prin cablu  <a href="#">p.137</a>	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea, Adresă Gateway

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Afișare adresă IP	Pornit, Oprit
Meniul Poștă ☛ p.138	Notificare poștă	Pornit, Oprit
	Server SMTP	-
	Număr port	-
	Setare adresă 1, Setare adresă 2, Setare adresă 3	-
Meniul Altele ☛ p.139	SNMP	Pornit, Oprit
	Trap IP Adresă 1 și Trap IP Adresă 2	-
	Gateway prioritar	LAN prin cablu, Rețea locală fără fir
	AMX Device Discovery	Pornit, Oprit
	Crestron RoomView	Pornit, Oprit
	Bonjour	Pornit, Oprit
	Message Broadcasting	Pornit, Oprit

## Meniul Imagine

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Search)" p.59



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

Submeniu	Funcție
<b>Mod culoare</b>	Selectați calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.71
<b>Strălucire</b>	Reglează luminozitatea imaginilor.
<b>Contrast</b>	Reglează diferența dintre zonele luminoase și umbrite din imagini.
<b>Saturare culoare</b>	(Reglarea este posibilă numai când se introduc imagini prin semnal video pe componente sau video compozit.) Reglează nivelul de saturație al culorilor din imagine.

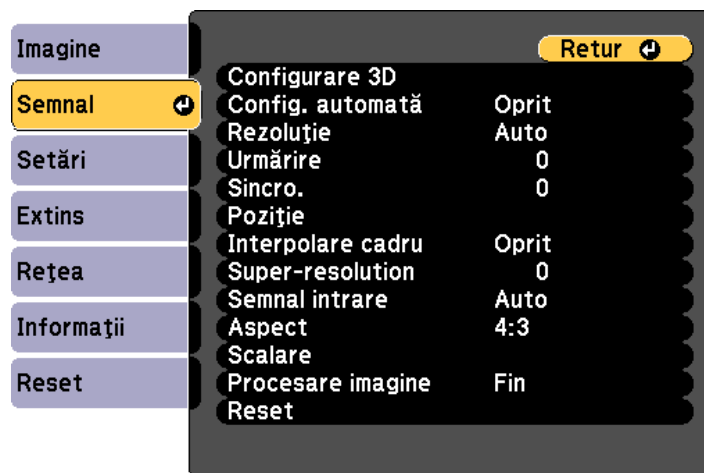


Submeniu	Funcție
<b>Tentă</b>	(Reglarea este posibilă dacă se primește semnal video pe componente. Semnalele de intrare video compozite și S-video pot fi reglate numai atunci când acestea sunt semnale video NTSC.) Modificarea tentei imaginii proiectate
<b>Claritate</b>	(Se poate configura numai <b>Standard</b> dacă pentru <b>Procesare imagine</b> este setat <b>Rapid</b> .) <b>Standard:</b> Puteți regla claritatea imaginii. Pentru a efectua setări mai detaliate, selectați <b>Avansat</b> . <b>Avansat:</b> Pot fi definite următoarele patru elemente. <b>Îmbunătățire linie subțire:</b> dacă acest parametru este setat la o valoare pozitivă, detalii precum părul sau modelele de pe stofe vor fi accentuate. <b>Îmbunătățire linie groasă:</b> dacă acest parametru este setat la o valoare pozitivă, conturul, fundalul și celelalte componente principale ale obiectelor din imagine sunt îmbunătățite pentru a fi afișate cu claritate. <b>Îmbunătățire linie vert:</b> dacă pentru acest parametru este definită o valoare pozitivă, liniile verticale din imagine vor fi îmbunătățite. <b>Îmbunătățire linie oriz:</b> dacă pentru acest parametru este definită o valoare pozitivă, liniile verticale din imagine vor fi îmbunătățite.
<b>Temp. Culoare</b>	Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Când <b>Mod culoare</b> are valoarea <b>sRGB</b> sau <b>DICOM SIM</b> , ajustați în 11 pași la 3200K, 5000K până la 10000K. Când <b>Mod culoare</b> are alte valori, îl puteți ajusta în intervalul -3 până la 6. Imaginea are o tentă albastră când se selectează o valoare ridicată și o tentă roșie când se selectează o valoare scăzută.
<b>Avansat</b>	Puteți efectua ajustări prin alegerea următoarelor elemente. <b>Gamma:</b> Puteți ajusta modul de colorare selectând una dintre valorile de corectare gama sau referindu-vă la imaginea proiectată sau un grafic gama. <b>RGB:</b> c <b>RGBCMY:</b> Puteți ajusta individual nuanța, saturația și strălucirea fiecărei culori R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta), Y (galben).

Submeniu	Funcție
<b>Diafragmă auto-mată</b>	(Acesta poate fi definit numai dacă pentru <b>Mod culoare</b> este selectată opțiunea <b>Dinamic</b> , <b>Teatru</b> , <b>Dinamic 3D</b> sau <b>Teatru 3D</b> . Aceasta nu poate fi definită dacă pentru <b>Combinare margini</b> ați selectat opțiunea <b>Pornit</b> .) Setați la <b>Normal</b> sau <b>Viteză mare</b> pentru a ajusta diafragma pentru a obține lumina optimă pentru imaginile proiectate. Selectați <b>Viteză mare</b> pentru a efectua corecții mai rapide ale diagramei, astfel încât să corespundă cu viteza scenei. Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare.
<b>Reset</b>	Puteți reseta toate valorile de ajustare pentru meniul <b>Imagine</b> la setările implicite. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" <a href="#">p.142</a>

## Meniul Semnal

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



[Esc] / [⏮]:Retur [↵]:Select [Menu]:Ieșire

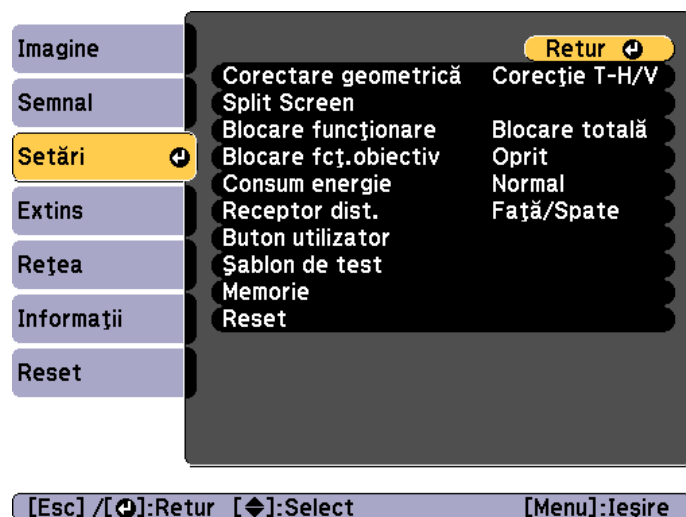
Submeniu	Funcție
<b>Configurare 3D</b>	La proiectarea imaginilor 3D pasive folosind două proiectoare, selectați pentru <b>Imagini 3D</b> opțiunea <b>Pornit</b> .
<b>Config. automată</b>	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Setați la <b>Pornit</b> pentru a ajusta automat Urmărire, Sincro. și Poziție la starea optimă când se modifică semnalul de intrare.

Submeniu	Funcție
<b>Rezoluție</b>	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Setați la <b>Auto</b> pentru a identifica automat rezoluția semnalului de intrare. Dacă imaginile nu se proiectează corect dacă opțiunea selectată este <b>Auto</b> , de exemplu, dacă anumite imagini lipsesc, selectați <b>Lat</b> pentru ecrane late sau <b>Normal</b> pentru ecranele al căror format de imagine este 4:3 sau 5:4, în funcție de calculatorul conectat. Selectarea opțiunii <b>Manual</b> permite specificarea manuală a rezoluției. Este ideal când calculatorul conectat este întotdeauna același.
<b>Urmărire</b>	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungi verticale.
<b>Sincro.</b>	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
<b>Poziție</b>	Puteți regla poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta atunci când lipsește o porțiune din imagine, astfel încât să se proiecteze întreaga imagine.
<b>Progresiv</b>	Semnalul de <b>Întrețesere</b> (i) se convertește în <b>Progresiv</b> (p). (conversie IP) <b>Oprit:</b> Ideal pentru imagini care conțin multă mișcare. <b>Video:</b> Ideal pentru imagini video generale. <b>Film/Auto:</b> această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a graficii computerizate și a animațiilor.

Submeniu	Funcție
<b>Interpolare cadru</b> (numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U/EB-Z9750U)	Puteți reda cu ușurință materiale video cu mișcări rapide, prin producerea cadrelor intermediare între cadrele originale.
<b>Super-resolution</b>	Pentru a afișa imagini clare, puteți reduce neclaritatea creată pe margine când datele imaginii sunt scalate pentru a se potrivi rezoluției panoului pentru semnalul de ieșire.
<b>Reducere zgomot</b>	(Acesta nu poate fi definit dacă pentru <b>Procesare imagine</b> este selectată opțiunea <b>Rapid</b> .) Netezește asperitățile din imaginile progresive. Sunt disponibile două moduri. Selectați valoarea care corespunde cel mai bine mediului ambiant. Se recomandă ca această opțiune să se seteze la <b>Oprit</b> când vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, cum ar fi pentru DVD-uri.
<b>Filtru red.zgomot</b>	(Acesta nu poate fi definit dacă pentru <b>Procesare imagine</b> este selectată opțiunea <b>Rapid</b> .) Dacă se primește un semnal progresiv, puteți reduce zgomotul care apare în liniile dintre zonele cu schimbări dramatice ale culorilor.
<b>Interval video</b>	Selectați intervalul video pentru semnalul de intrare primit de la portul de intrare HDMI, de la portul de intrare DVI-D, de la portul HDBaseT sau de la portul de intrare SDI. Selectați opțiunea <b>Expandat</b> dacă vă preocupă decalibrarea nivelelor de negru sau neplăcutele zone strălucitoare din imagine.
<b>Semnal intrare</b>	Puteți selecta un semnal de intrare de la portul de intrare Computer sau portul de intrare BNC. Dacă se setează la <b>Auto</b> , semnalul de intrare se setează automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul <b>Auto</b> , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.

Submeniu	Funcție
<b>Semnal video</b>	Puteți selecta un semnal de intrare de la portul de intrare Video sau portul de intrare S-Video. Dacă este setată valoarea <b>Auto</b> , semnalele video sunt recunoscute automat. Dacă apar interferențe în imagine sau intervine o problemă, de exemplu, nu se proiectează nicio imagine când este setat modul <b>Auto</b> , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
<b>Aspect</b>	Puteți seta parametrul <b>Format imagine</b> pentru imaginile proiectate. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.73
<b>Scalare</b>	Dacă pentru proiectarea unei imagini utilizați mai multe proiectoare, reglați intervalul de imagine afișat de fiecare projector. ☛ "Combinarea Imaginilor scalate" p.90
<b>Baleiaj în exces</b>	(Această setare se poate regla numai dacă semnalul introdus este un semnal Video pe componente sau Semnal video RGB.) Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți defini pentru intervalul de trunchiere una din valorile <b>4%</b> sau <b>8%</b> . Dacă ați selectat opțiunea <b>Auto</b> , acesta va fi ajustat automat în funcție de semnalul de intrare.
<b>Procesare imagine</b>	Modifică setările pentru procesarea imaginilor. <b>Fin:</b> imaginile sunt afișate la o calitate mai înaltă. <b>Rapid:</b> imaginile sunt afișate mai rapid.
<b>Reset</b>	Puteți reseta toate valorile de ajustare din meniul <b>Semnal</b> la setările implicite, cu excepția opțiunii <b>Semnal intrare</b> și <b>Procesare imagine</b> . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.142

## Meniul Setări

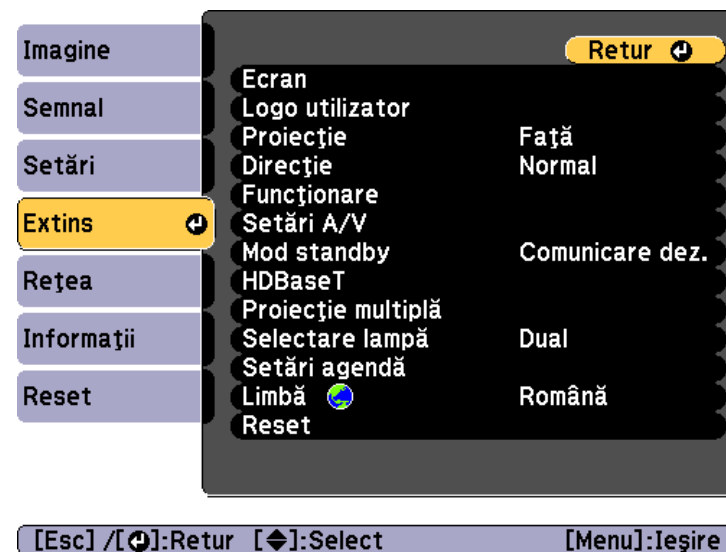


Submeniu	Funcție
Corectare geometrică	<p>Puteți corecta distorsiunile.</p> <p>☛ "Corectarea distorsiunii din imaginea proiectată" <a href="#">p.61</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Oprit:</b> Anulează temporar Corectare geometrică.</li> <li>• <b>Corecție T-H/V:</b> Ajustați <b>Corecție T. vert</b> și <b>Corecție T. oriz</b> pentru a corecta distorsiunile trapezoidale verticale și orizontale.</li> <li>• <b>Quick Corner:</b> Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate.</li> <li>• <b>Suprafață curbată:</b> Corectează distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață curbată.</li> <li>• <b>Corectare punct:</b> Imaginea proiectată este împărțită folosind o grilă, iar distorsiunile vor fi corectate prin mutarea punctului de intersecție selectat dintr-o parte în alta sau de sus în jos.</li> <li>• <b>Colț perete:</b> Corectează distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață cu unghiuri drepte.</li> </ul>
Split Screen	<p>Puteți diviza ecranul în două ecrane.</p> <p>☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" <a href="#">p.92</a></p>
Blocare funcționare	<p>Puteți restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de comandă.</p> <p>☛ "Blocare funcționare" <a href="#">p.113</a></p>
Blocare fct.obiectiv	<p>Puteți limita operarea lentilei prin utilizarea telecomenzii.</p> <p>☛ "Blocare fct.obiectiv" <a href="#">p.114</a></p>

Submeniu	Funcție
<b>Consum energie</b>	<p>(Dezactivat în timpul proiecției în mod portret.)</p> <p>Dacă selectați opțiunea <b>Normal</b>, strălucirea lămpii va fi maximă.</p> <p>Dacă selectați opțiunea <b>Angrenare temp.</b>, iar temperatura înconjurătoare* devine prea mare, lampa se va întuneca automat pentru a controla temperatura de funcționare.</p> <p>Dacă selectați opțiunea <b>ECO</b>, consumul în timpul proiecției va scădea, iar zgomotul produs de ventilator va fi redus.</p>
<b>Receptor dist.</b>	<p>Puteți limita recepția semnalului de operare de la telecomandă.</p> <p>Când se setează la <b>Oprit</b>, nu puteți efectua nicio operație de pe telecomandă. Dacă doriți să efectuați operații de pe telecomandă, țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă timp de minimum 15 secunde pentru a reinițializa setarea la valoarea implicită.</p>
<b>Buton utilizator</b>	<p>Selectați din meniul Configurare elementele pe care doriți să le asociați cu butoanele [User1], [User2] și [User3] de pe telecomandă. Puteți asocia următoarele elemente.</p> <p><b>Consum energie, Informații, Progresiv, Corectare geometrică, Proiecție multiplă, Rezoluție, Memorie, Procesare imagine sau Afișaj pe ecran</b></p>
<b>Șablon de test</b>	<p>Puteți afișa un șablon de test pentru a ajusta proiecția fără a conecta alte echipamente când configurați proiectorul.</p> <p>☛ "Afișarea unui șablon de test" <a href="#">p.34</a></p>
<b>Memorie</b>	<p>Efectuați operații și definiți setările funcției memorie.</p> <p>☛ "Funcția de memorie" <a href="#">p.99</a></p>
<b>Reset</b>	<p>Puteți reseta toate valorile modificate în cazul funcțiilor din meniul <b>Setări</b> la setările implicite, cu excepția valorii <b>Buton utilizator</b> și <b>Memorie</b>.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" <a href="#">p.142</a></p>

\* Temperatura de funcționare este +45°C la o altitudine de 0 până la 1.499 m și +40°C la o altitudine de 1.500 - 3.048 m.

## Meniul Extins







Submeniu	Funcție
<b>Ecran</b>	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p><b>Poziție meniu:</b> Selectați poziția pentru afișarea meniului pe ecranul proiectat.</p> <p><b>Poziție mesaj:</b> Selectați poziția pentru afișarea mesajului pe ecranul proiectat.</p> <p><b>Mesaje:</b> Dacă este setată opțiunea <b>Oprit</b>, elementele următoare nu vor fi afișate.</p> <p>Numele elementelor dacă opțiunile definite pentru Sursă, Mod culoare sau Aspect au fost modificate, mesajele dacă nu este recepționat un semnal și mesajele de avertizare, precum Avertism temp înaltă.</p> <p><b>Fundal Ecran*:</b> puteți defini pentru fundalul ecranului una din opțiunile <b>Negru</b>, <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b> dacă nu este disponibil niciun semnal de imagine.</p> <p><b>Ecran pornire*:</b> selectați opțiunea <b>Pornit</b> pentru a afișa <b>Logo utilizator</b> la pornirea proiectorului.</p> <p><b>Confirmare standby:</b> (Acest element se poate configura dacă <b>Tip telecomandă</b> este <b>Simplu</b>.) Când este configurat ca <b>Pornit</b> (implicit), este afișat un mesaj de confirmare care întreabă dacă se dorește sau nu oprirea alimentării la apăsarea butonului [⏻]. Apăsați pe butonul [⏻] din nou pentru a porni aparatul.</p> <p>Dacă este configurat ca <b>Oprit</b>, puteți porni alimentarea prin simpla apăsare a butonului [⏻] o singură dată.</p> <p><b>Notă C. Filtru Aer:</b> Definiți activarea sau dezactivarea funcției de notificare pentru curățarea filtrului de aer. Mesajul va fi afișat pe ecran dacă această funcție este setată la <b>Pornit</b> și dacă s-a detectat înfundarea filtrului de aer.</p> <p><b>Ecran:</b> (Această setare nu se poate configura la proiectarea imaginilor primite de la un calculator din rețea.) Definiți formatul imaginii și poziția ecranului proiectat în funcție de ecranul utilizat.</p> <p>☛ "Configurarea ecranului" <a href="#">p.32</a></p> <p><b>Aliniere panou:</b> pentru corectarea defectelor de aliniere a culorilor (roșu și albastru) de pe ecran.</p> <p>☛ "Aliniere panou" <a href="#">p.187</a></p>

Submeniu	Funcție
	<p><b>Uniformitate culori:</b> pentru reglarea echilibrului culorilor pentru întreg ecranul.</p> <p>☛ "Uniformitate culori" <a href="#">p.189</a></p>
<b>Logo utilizator*</b>	<p>Modificați logoul de utilizator care se va afișa când este pornită alimentarea sau când nu există semnal de intrare.</p> <p>☛ "Salvarea unui logo utilizator" <a href="#">p.97</a></p>
<b>Proiecție</b>	<p>Selectați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului.</p> <p><b>Față, Față/Inversat, Spate și Spate/Inversat</b></p> <p>☛ "Schimbarea direcției imaginii (Proiecție)" <a href="#">p.31</a></p>
<b>Direcție</b>	<p>Setați acest parametru în funcție de unghiul de instalare al proiectorului.</p> <p>☛ "Setări de instalare" <a href="#">p.30</a></p>


Submeniu	Funcție
Funcționare	<p><b>Pornire directă:</b> Setăți la <b>Pornit</b> pentru a porni proiectorul doar prin conectare la sursa de alimentare.</p> <p>Când cablul de alimentare este conectat, rețineți că proiectorul pornește automat în cazul în care alimentarea cu curent se reia în urma unei pene de curent.</p> <p><b>Mod inactivare:</b> când este selectată opțiunea <b>Pornit</b>, această opțiune oprește automat proiecția când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operație.</p> <p><b>Timp mod inact.:</b> când funcția <b>Mod inactivare</b> se setează la <b>Pornit</b>, puteți seta intervalul temporal (între 1 și 30 de minute) după expirarea căruia proiectorul se va opri în mod automat.</p> <p><b>Contor obturator:</b> Dacă această opțiune este setată la valoarea <b>Pornit</b>, unitatea se va opri în mod automat după 120 de minute de la activarea funcției Obturator.</p> <p><b>Mod altitudine mare:</b> selectați opțiunea <b>Pornit</b> dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1.500 m.</p> <p><b>Caută sursă la pornire:</b> activați sau dezactivați (<b>Pornit/Oprit</b>) detectarea automată a semnalului imagine de intrare la pornirea proiectorului.</p> <p><b>Pornire automată:</b> (Disponibilă numai când <b>Mod standby</b> are valoarea <b>Comunicare act.</b>) Dacă este configurat <b>Calculator</b> sau <b>BNC</b>, proiectorul este pornit când se primesc semnale de la porturile de intrare Computer sau BNC, chiar dacă proiectorul este în modul standby.</p>

Submeniu	Funcție
Funcționare	<p><b>Avansat:</b> Pot fi definite următoarele elemente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>BNC Terminație Sync:</b> Setăți terminația semnalului de la portul de intrare BNC. De obicei, aceasta trebuie setată la <b>Oprit</b>. Setăți această funcție la <b>Pornit</b> când este necesară o terminație analogică (75Ω), de exemplu, pentru comutatoare.</li> <li>• <b>Tip telecomandă:</b> Puteți selecta <b>Normal</b> sau <b>Simplu</b> în funcție de tipul telecomenzii. Definiți pentru acest element opțiunea <b>Normal</b> pentru a utiliza telecomanda livrată cu acest proiector. Dacă este selectată opțiunea <b>Simplu</b>, puteți utiliza și alte telecomenzi livrate cu proiectoare Epson pentru a opera acest proiector. Acest aspect este important dacă pentru operarea proiectorului doriți să utilizați o telecomandă cu care sunteți deja familiarizat. Totuși, nu puteți utiliza telecomanda livrată cu proiectorul, dacă această setare are valoarea <b>Simplu</b>. Asigurați-vă că setarea este corectă, deoarece, în cazul în care proiectorul este montat pe tavan sau într-un alt loc greu accesibil, revenirea la setarea <b>Normal</b> poate fi dificilă. De asemenea, nu puteți utiliza funcțiile cu care acest proiector sau telecomanda pe care o utilizați nu sunt prevăzute.</li> <li>• <b>Buton obturator:</b> Selectați o operație de executat când este apăsat butonul [Shutter]. Când este selectat <b>Obturator</b>, obturatorul electric se deschide sau închide. Când este selectat <b>Fără imagine</b>, semnalul video este oprit temporar.</li> <li>• <b>Eliberare obturator:</b> Dacă este configurată ca <b>Obturator</b>, este eliberată numai prin apăsarea butonului [Shutter] (sau prin transmiterea unei comenzi de eliberare a funcției Obturator). Dacă ați selectat opțiunea <b>Oricare</b>, funcția Obturator va fi dezactivată în momentul în care la proiector se efectuează orice operație.</li> </ul>

Submeniu	Funcție
	<p> "Ascunderea temporară a imaginii (Obturator)" <a href="#">p.95</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bip:</b> Dacă este selectată opțiunea <b>Oprit</b>, alarma de confirmare nu va suna pentru a anunța pornirea sau oprirea alimentării sau terminarea operației de răcire.</li> <li>• <b>Indicatori:</b> Când este selectată opțiunea <b>Oprit</b>, indicatorii proiecteurului sunt inactivi, cu excepția erorilor sau avertismentelor.</li> </ul>
Funcționare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tip lentilă:</b> Selectați numărul de model pentru lentila pe care o folosiți. Selectați ELPLS04 pentru un proiector cu lentila încorporată.</li> <li>• <b>Oprire instantanee:</b> Când este selectată opțiunea <b>Activat</b>, proiectorul intră în standby în aproximativ trei secunde de la oprire. Dacă porniți alimentarea imediat după oprire, comunicațiile de comandă pot fi întrerupte. Pentru stabilirea comunicațiilor de comandă, setați această opțiune la <b>Dezactivat</b>. Când este selectată opțiunea <b>Dezactivat</b>, proiectorul intră în stare de standby în aproximativ 170 de secunde după oprire.</li> <li>• <b>Data &amp; oră:</b> definiți setările de timp ale proiecteurului.   "Configurare dată/oră" <a href="#">p.102</a></li> </ul>
Setări A/V	<p><b>Ieșire A/V:</b> (disponibilă numai când <b>Comunicare act.</b> este setată pentru <b>Mod standby</b>.) Dacă selectați opțiunea <b>Întotdeauna</b>, puteți efectua următoarele operațiuni chiar dacă proiectorul este în modul standby.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Să redați imagini pe un monitor extern.</li> <li>• Să folosiți Stare Monitor</li> </ul> <p><b>Ieșire monitor:</b> selectați pentru ieșirea sursei imaginii un monitor extern dacă proiectorul este în standby. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b>, semnalele analogice RGB primite de la portul de intrare Computer sau de la portul de intrare BNC vor fi redade în funcție de sursa selectată la închiderea proiecteurului.</p>

Submeniu	Funcție
Mod standby	<p>(Acest articol nu poate fi setat când opțiunea <b>Extron XTP</b> este setată la <b>Pornit</b>.)</p> <p>Dacă setați <b>Comunicare act.</b>, puteți efectua următoarele operațiuni chiar dacă proiectorul este în modul standby.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitorizarea și controlul proiecteurului printr-o rețea.</li> <li>• Redarea semnalului audio și a imaginilor pe un dispozitiv extern. (Numai dacă pentru <b>Ieșire A/V</b> este selectată opțiunea <b>Întotdeauna</b>.)</li> <li>• Să folosiți Stare Monitor (Numai dacă pentru <b>Ieșire A/V</b> este selectată opțiunea <b>Întotdeauna</b>.)</li> <li>• Comunicația de la portul HDBaseT este activată. (Numai dacă pentru <b>Control si comunicații</b> este selectată opțiunea <b>Pornit</b>.)</li> <li>• Începeți proiectarea prin introducerea unui semnal de imagine. (Numai dacă pentru <b>Pornire automată</b> este selectată opțiunea <b>Pornit</b>.)</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Când monitorizați sau controlați proiectorul în rețea folosind rețea locală fără fir, configurați <b>Mod conectare</b> ca <b>Avansat</b>.</p> <p> <b>Rețea - Rețea locală fără fir - Mod conectare</b> <a href="#">p.133</a></p> </div>



Submeniu	Funcție
HDBaseT	<p><b>Control si comunicații</b> (Acest articol nu poate fi setat când opțiunea <b>Extron XTP</b> are valoarea <b>Pornit</b>.) Dacă este selectată opțiunea <b>Pornit</b>, comunicațiile Ethernet, comunicațiile seriale și controlul prin telecomanda cu fir prin dispozitivul HDBaseT Transmitter conectat la portul HDBaseT vor fi toate activate. (Dacă este dezactivată, portul LAN al proiectorului, portul RS-232C și portul Remote vor fi dezactivate.)</p> <p><b>Extron XTP:</b> Selectați <b>Pornit</b> când conectați transmițător sau comutator Extron XTP la portul HDBaseT. Consultați următoarea pagină de internet Extron pentru mai multe detalii despre sistemul XTP.  <a href="http://www.extron.com/">http://www.extron.com/</a></p> <div>  <p>Când <b>Extron XTP</b> are selectată opțiunea <b>Pornit</b>, ventilatorul poate funcționa în modul standby, dar acest lucru nu este anormal.</p> </div>

Submeniu	Funcție
Proiecție multiplă	<p>Definirea setărilor pentru proiectarea de la mai multe proiectoare.</p> <p>☛ "Funcția Proiecție multiplă" <a href="#">p.81</a></p> <p><b>ID Proiector:</b> definiți codul de identificare ID selectând o valoare de la 1 la 9. Opțiunea <b>Oprit</b> indică faptul că nu s-a setat niciun ID.</p> <p>☛ "Setările ID" <a href="#">p.39</a></p> <p><b>Scalare:</b> Dacă pentru proiectarea unei imagini utilizați mai multe proiectoare, reglați intervalul de imagine afișat de fiecare proiector.</p> <p>☛ "Combinarea Imaginilor scalate" <a href="#">p.90</a></p> <p><b>Mod culoare:</b> Selectați <b>Proiecție multiplă</b> (sau <b>Proiecție multiplă 3D</b> pentru proiectarea de imagini 3D).</p> <p><b>Uniformitate culori:</b> pentru reglarea echilibrului culorilor pentru întreg ecranul.</p> <p>☛ "Uniformitate culori" <a href="#">p.189</a></p> <p><b>Combinare margini:</b> Corectează o graniță dintre multiple imagini pentru a crea un ecran perfect.</p> <p>☛ "Ajustați ariile suprapuse ale imaginilor (Combinare margini)" <a href="#">p.82</a></p> <p><b>Nivel de strălucire:</b> dacă strălucirea lămpilor este diferită, selectați pentru strălucirea lămpii un nivel cuprins între 1 și 5. Acest element poate fi modificat numai dacă pentru <b>Consum energie</b> este selectată opțiunea <b>Normal</b> din meniul <b>Setări</b>.</p> <p>☛ "Corectați strălucirea." <a href="#">p.84</a></p> <p><b>Potrivire culori:</b> Corectează diferența de tentă și strălucire pentru fiecare imagine proiectată.</p> <p>☛ "Potrivire culori" <a href="#">p.86</a></p> <p><b>RGBCMY:</b> Puteți ajusta Nuanță, Saturație și Strălucire pentru componentele de culoare R (Roșu), G (Verde), B (Albastru), C (Cyan), M (Magenta), și Y (Galben).</p> <p>☛ "Ajustarea RGBCMY" <a href="#">p.87</a></p>

Submeniu	Funcție
	<p><b>Nivel de negru:</b> Ajustează diferențele de strălucire și de tonalitate în zonele în care imaginile se suprapun și în zonele în care imaginile nu se suprapun.</p> <p>☛ "Nivel de negru" <a href="#">p.87</a></p> <p><b>Reset:</b> Puteți reseta toate valorile modificate din meniul <b>Proiecție multiplă</b> la setările implicite.</p>
<b>Selectare lampă</b>	<p>Selectați lămpile care vor fi pornite.</p> <p>☛ "Selectarea lămpii" <a href="#">p.31</a></p>
<b>Setări agendă</b>	<p>Puteți defini programul proiectorului astfel încât acesta să efectueze o anumită operație la un anumit moment specificat.</p> <p>☛ "Funcția de programare" <a href="#">p.102</a></p>
<b>Limbă</b>	<p>Puteți seta limba pentru mesaje și meniuri.</p>
<b>Reset</b>	<p>Puteți reseta toate valorile modificate din meniul <b>Extins</b> la setările implicite. Totuși, următoarele valori nu vor fi resetate.</p> <p><b>Tip ecran, Poziție ecran, Proiecție, Direcție, Mod altitudine mare, Caută sursă la pornire, Tip telecomandă, Eliberare obturator, Tip lentilă, Ieșire A/V, Ieșire monitor, Mod standby, Control si comunicații, ID Proiector, Potrivire culori, Selectare lampă, Limbă</b></p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" <a href="#">p.142</a></p>

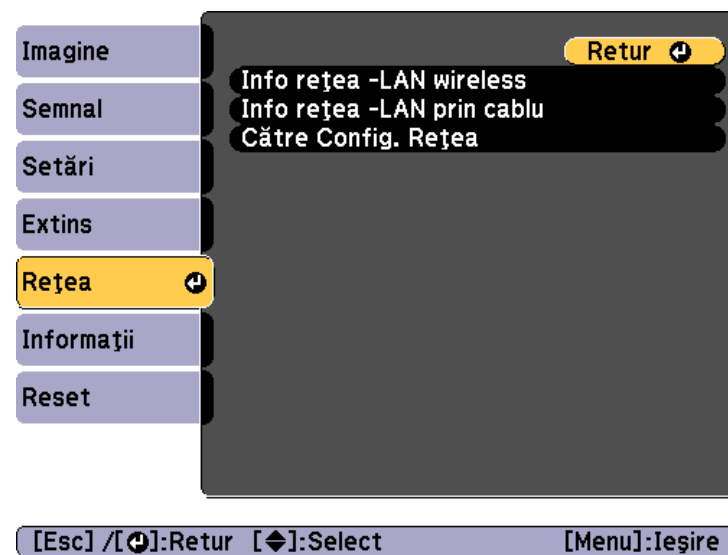
\* Dacă pentru **Protej.logo utilizator** ați selectat **Pornit** în setările definite pentru **Protejat de parolă**, nu puteți schimba setările referitoare la logoul utilizatorului. Puteți face modificări numai după selectați pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.110](#)

## Meniul Rețea

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

☛ "Definirea setărilor funcției Protejat de parolă" [p.111](#)




Submeniu	Funcție
<b>Info. rețea - LAN wireless</b>	<p>Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mod conectare</li> <li>• Sistem rețea locală fără fir</li> <li>• Nivel antenă</li> <li>• Nume proiector</li> <li>• SSID</li> <li>• DHCP</li> <li>• Adresă IP</li> <li>• Mască subrețea</li> <li>• Adresă Gateway</li> <li>• Adresă MAC</li> <li>• Cod regiune*</li> </ul>
<b>Info rețea -LAN prin cablu</b>	<p>Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nume proiector</li> <li>• DHCP</li> <li>• Adresă IP</li> <li>• Mască subrețea</li> <li>• Adresă Gateway</li> <li>• Adresă MAC</li> </ul>
<b>Către Config. Rețea</b>	<p>Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea.</p> <p><b>Principal, Rețea locală fără fir, Securitate, LAN prin cablu, Poștă, Altele, Reset, Terminată</b></p>

\* Afișează informațiile de regiune disponibile pentru Unitatea de rețea fără fir utilizată. Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

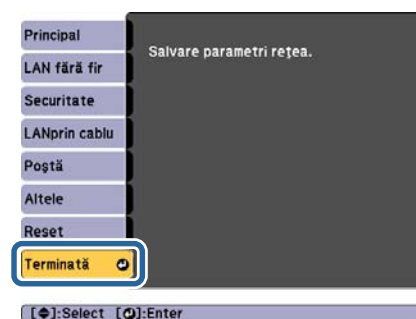


- Utilizând browserul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți să setați funcții și să controlați proiectorul. Această funcție se numește Control Web. Puteți introduce text cu ușurință utilizând o tastatură pentru a realiza setări pentru Control web, cum ar fi setări de securitate.
-  "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" [p.192](#)
- Contactați administratorul de rețea pentru detalii privind setările de rețea.

### Observații privind utilizarea meniului Rețea

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

Când ați terminat, trebuie să accesați meniul **Terminată** și să selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anul.** Când selectați **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



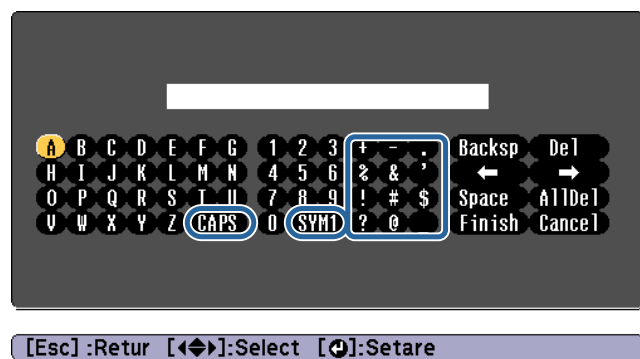
**Da:** salvează setările și iese din meniul Rețea.

**Nu:** Iese din meniul Rețea fără să salveze setările.

**Anul.:** continuă afișarea meniului Rețea.

## Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea unor caractere alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Apăsați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a muta cursorul la tasta dorită și apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a introduce caracterul selectat. Introduceți cifre menținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând pe butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați pe butonul **Finish** de pe tastatură pentru a confirma. Apăsați pe **Cancel** de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.



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

Pot fi introduse următoarele tipuri de caractere.

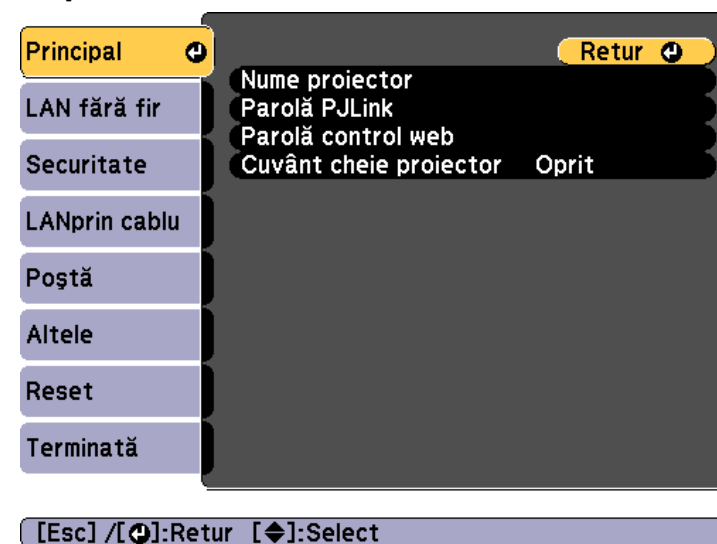
Numere	0123456789
Litere	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Simboluri	! # \$ % & ' ( ) + - . / < = > ? @ ^ _ ` {   } ~



- Cu excepția câmpului **SSID**, în meniul Rețea nu pot fi introduse două puncte și spații.
- Unele simboluri (" \* , ; [ \ ] ) nu pot fi introduse prin utilizarea tastaturii virtuale. Introduceți aceste caractere folosind un browser web.

☞ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)"  
[p.192](#)

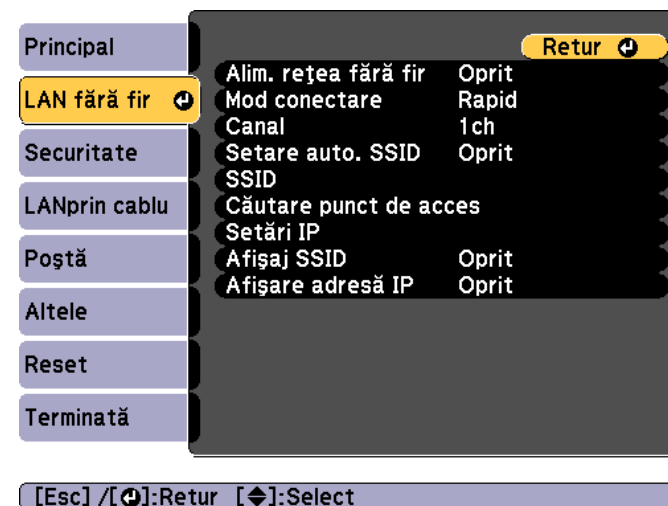
## Meniul Principal





Submeniu	Funcție
<b>Nume proiector</b>	Afișează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o rețea. Pentru editare, puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice a câte 1 bait. Nu se pot utiliza următoarele caractere: " * + , / ; < = > ? [ \ ] `

Submeniu	Funcție
<b>Parolă PJLink</b>	Setați o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiecteurului utilizând software-ul compatibil PJLink. Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice de câte un octet (nu puteți utiliza simboluri).
<b>Parolă control web</b>	<p>Definiți o parolă care va fi utilizată la definirea parametrilor și la controlul proiecteurului folosind Control web. Puteți introduce maximum opt caractere alfanumerice de un bit (nu puteți utiliza simbolul *). Parola implicită este "admin".</p> <p>Control web este o funcție a calculatorului care vă permite să configurați și să controlați proiectorul cu ajutorul browser-ului Web de pe un calculator conectat la o rețea.</p> <p>☛ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" <a href="#">p.192</a></p>
<b>Cuvânt cheie proiector</b>	<p>Când se setează la <b>Pornit</b>, trebuie să introduceți cuvântul cheie când încercați să conectați proiectorul la un calculator printr-o rețea. Astfel puteți împiedica întreruperea prezentărilor de către conexiuni de la alte calculatoare.</p> <p>În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe <b>Pornit</b>.</p> <p>☛ <a href="#">Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection</a></p> <p>☛ <a href="#">Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection</a></p>

## Meniul Rețea locală fără fir



Submeniu	Funcție
<b>Alim. rețea fără fir</b>	<p>Selectați <b>Pornit</b> atunci când conectați proiectorul la calculator prin rețeaua locală fără fir.</p> <p>Dacă nu doriți să realizați conexiunea printr-o rețea locală fără fir, selectați <b>Oprit</b> pentru a preveni accesul neautorizat al altor persoane.</p> <p>Această valoare este setată la <b>Pornit</b> în mod implicit.</p>

Submeniu	Funcție
<b>Mod conectare</b>	<p>Setați modul de conexiune care se va utiliza la conectarea proiectorului la calculator prin intermediul unei rețele locale fără fir.</p> <p>Dacă selectați <b>Rapid</b> (setarea implicită), este creată automat o mică rețea de către proiector și calculator. Utilizat în combinație cu EasyMP Network Projection. Când <b>Setare auto. SSID</b> se setează la <b>Pornit</b>, proiectorul devine un punct de acces ușor de configurat și accesat. Când se setează la <b>Oprit</b>, rețeaua este creată în <b>Mod ad-hoc</b>.</p> <p>Dacă selectați <b>Avansat</b>, conexiunea este stabilită în <b>modul infrastructură</b> prin punctul de acces instalat. Când urmăriți sau controlați proiectorul în rețea, selectați <b>Avansat</b>.</p> <p>Consultați manualul următor pentru detalii privind opțiunea Mod conectare.</p> <p> <a href="#">Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection</a></p> <p> <a href="#">Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection</a></p>
<b>Canal</b>	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă <b>Mod conectare</b> se setează la <b>Rapid</b>.)</p> <p>Selectați banda de frecvență utilizată de rețeaua LAN fără fir de la <b>1ch</b>, <b>6ch</b> sau <b>11ch</b>.</p> <p>Această valoare este setată la <b>11ch</b> în mod implicit.</p>
<b>Setare auto. SSID</b>	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă <b>Mod conectare</b> se setează la <b>Rapid</b>.)</p> <p>Setați la <b>Pornit</b> pentru a accelera căutarea de proiectoare.</p> <p>Setați la <b>Oprit</b> când se conectează la mai multe proiectoare concomitent.</p> <p>Această valoare este setată la <b>Pornit</b> în mod implicit.</p>



Submeniu	Funcție
<b>SSID</b>	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă valoarea <b>Setare auto. SSID</b> este setată la <b>Oprit</b>.)</p> <p>Introduceți un <b>SSID</b>. Când se furnizează un SSID pentru sistemul LAN fără fir din care face parte și proiectorul, introduceți valoarea SSID.</p> <p>Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice de câte un octet (: ^ se pot introduce numai de la un browser web). Dacă lăsați necompletat câmpul SSID sau îl setați la ORICARE, va fi stabilită o rețea cu atributul ORICARE (se selectează o conexiune de la punctele de acces locale, fără a se specifica un identificator SSID).</p>
<b>Căutare punct de acces</b>	<p>Când Mod conectare are valoarea <b>Avansat</b>, puteți căuta după puncte de acces apropiate și setați ca SSID-ul să fie conectat de la acele puncte de acces. În funcție de setările punctului de acces, este posibil ca acestea să nu apară în listă. Trebuie să setați securitatea în mod separat.</p>

Submeniu	Funcție
<b>Setări IP</b>	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă <b>Mod conectare</b> se setează la <b>Avansat</b>.)</p> <p>Puteți efectua setările de rețea.</p> <p><b>DHCP:</b> setați la <b>Pornit</b> pentru a configura rețeaua utilizând DHCP. Dacă selectați opțiunea <b>Pornit</b>, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p><b>Adresă IP:</b> Puteți introduce o <b>Adresă IP</b> alocată proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p> <p><b>Mască subrețea:</b> puteți introduce <b>masca subrețea</b> pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Adresă Gateway:</b> puteți introduce adresa IP pentru <b>gateway-ul</b> proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>
<b>Afișaj SSID</b>	Pentru a nu permite afișarea <b>SSID</b> în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la <b>Oprit</b> .
<b>Afișare adresă IP</b>	Pentru a nu permite să se afișeze <b>Adresă IP</b> în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la <b>Oprit</b> .

## Căutare punct de acces

Punctele de acces detectate sunt afișate într-o listă. Puteți înregistra maximum 30 de puncte de acces.



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

## Meniul Securitate



Submeniu	Funcție
Securitate	Selectați tipul de securitate din elementele afișate. Atunci când configurați setările de securitate, urmați instrucțiunile administratorului rețelei pe care doriți să o accesați.

Submeniu	Funcție
Frază de acces	<p>(Această opțiune poate fi selectată numai când <b>Securitate</b> se setează la <b>WPA2-PSK</b> sau la <b>WPA/WPA2-PSK</b>.)</p> <p>Introduceți fraza de acces. Puteți introduce cel puțin 8 și cel mult 63 de caractere alfanumerice de un octet.</p> <p>Când se utilizează împreună cu EasyMP Network Projection, nu trebuie să introduceți expresia de acces în calculator dacă aceasta este expresia de acces (implicită) inițială.</p> <p>☛ "Meniul Reset" <a href="#">p.140</a></p> <p>Puteți introduce cel mult 32 de caractere în meniul Configurare. Când introduceți mai mult de 32 de caractere, utilizați browserul Web pentru a introduce textul.</p> <p>☛ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" <a href="#">p.192</a></p> <p>Când <b>Mod conectare</b> se setează la <b>Rapid</b>, este setată expresia de acces inițială.</p>

## Tipul de securitate

Când unitatea LAN fără fir opțională este atașată și utilizată în modul de conectare Avansat, se recomandă să efectuați setările de securitate.

WPA este un standard de criptare care îmbunătățește nivelul de securitate al rețelelor wireless. Proiectorul acceptă metodele de criptare TKIP și AES.

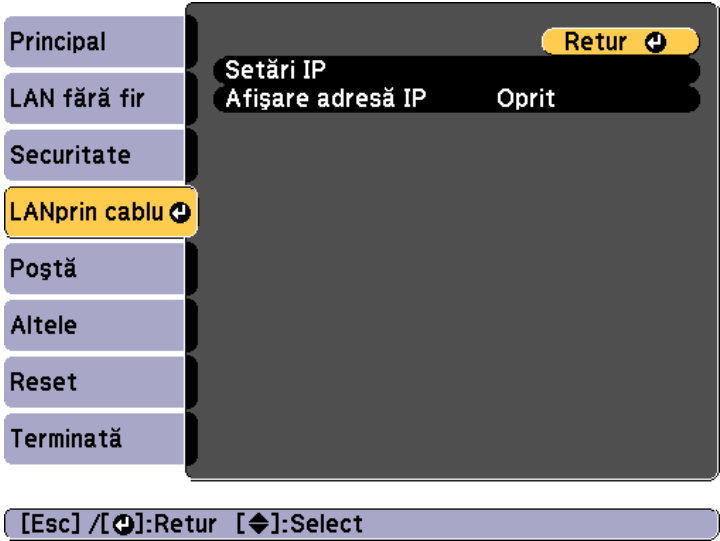
WPA mai include și funcții de autentificare a utilizatorului. Autentificarea WPA permite două metode: utilizarea unui server de autentificare sau autentificarea între un calculator și un punct de acces fără a utiliza un server. Acest proiector permite cea de-a doua metodă, fără server.



Pentru setarea detaliilor, urmați instrucțiunile administratorului de rețea pentru rețeaua dvs.



Meniul LAN prin cablu

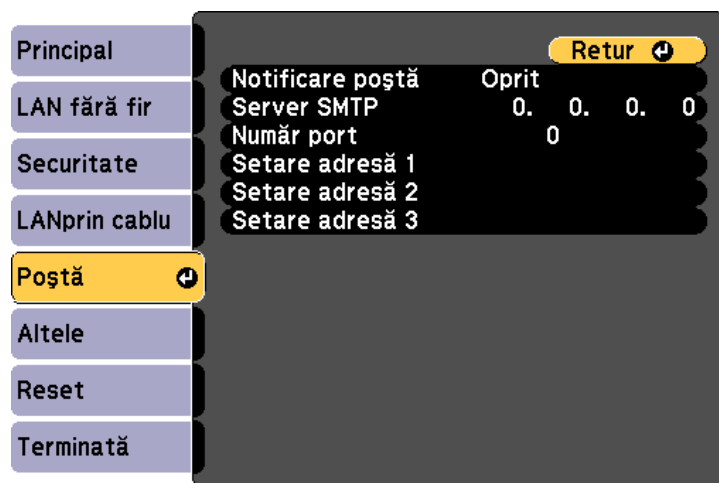


Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese.</p> <p><b>DHCP:</b> setați la <b>Pornit</b> pentru a configura rețeaua utilizând <u>DHCP</u>. Dacă selectați opțiunea <b>Pornit</b>, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p><b>Adresă IP:</b> Puteți introduce <u>adresa IP</u> atribuită proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255)</p> <p><b>Mască subrețea:</b> puteți introduce <u>masca subrețea</u> pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Adresă Gateway:</b> puteți introduce adresa IP pentru <u>gateway-ul</u> proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255)</p>
Afișare adresă IP	<p>Pentru a preveni afișarea adresei IP în fereastra cu informații despre rețea din meniul rețelei și pe ecranul LAN Standby al rețelei locale, selectați pentru acest parametru opțiunea <b>Oprit</b>.</p>

## Meniul Poștă

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

☛ "Utilizarea funcției Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor" [p.193](#)

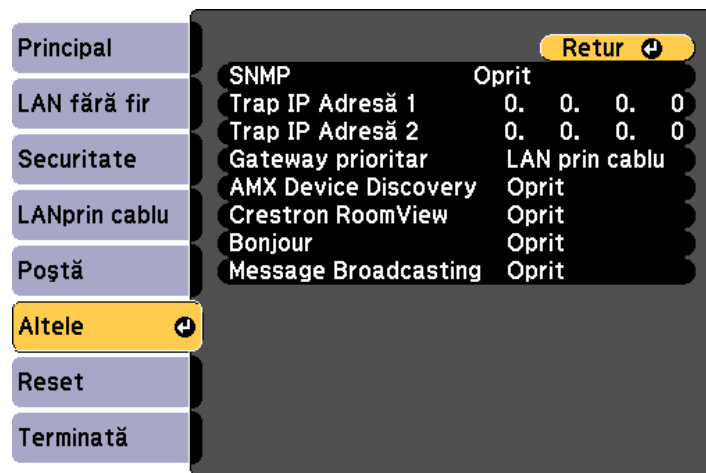


[Esc] / [↩]:Retur [↵]:Select

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

Submeniu	Funcție
<b>Setare adresă 1/ Setare adresă 2/ Setare adresă 3</b>	Puteți introduce adresa de e-mail a destinatarului căruia doriți să-i trimiteți e-mailul de notificare. Puteți înregistra maxim trei destinații. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte un octet. Nu se pot utiliza următoarele caractere: " ( ) , ; < > [ \ ] Adresa pentru destinația 1 este adresa expeditorului de notificare prin poștă. Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți notificat prin e-mail. Dacă proiectorul detectează apariția problemei sau a avertizării selectate, se trimite un e-mail la adresa de e-mail specificată, prin care sunteți informați despre apariția problemei sau a avertizării respective. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.

## Meniul Altele



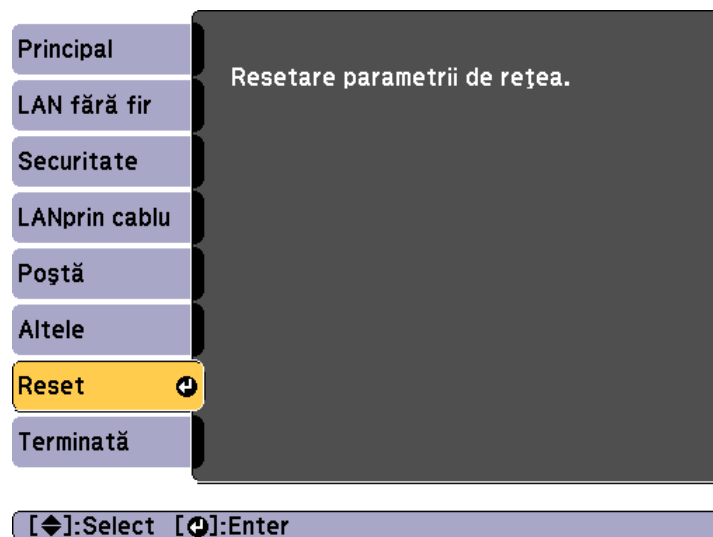
[Esc] / [↩]:Retur [⬇]:Select

Submeniu	Funcție
<b>SNMP</b>	Setați la <b>Pornit</b> pentru a monitoriza proiectorul utilizând funcția SNMP. Pentru a monitoriza proiectorul, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea. Valoarea implicită este <b>Oprit</b> .
<b>Trap IP Adresă 1 / Trap IP Adresă 2</b>	Puteți să înregistrați cel mult două adrese IP pentru destinația notificării trap SNMP. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Gateway prioritar</b>	Puteți seta poarta gateway prioritară la <b>LAN prin cablu</b> sau <b>Rețea locală fără fir</b> .

Submeniu	Funcție
<b>AMX Device Discovery</b>	Când proiectorul este conectat la o rețea, setați această opțiune la <b>Pornit</b> pentru a permite detectarea proiectorului de către <u>AMX Device Discovery</u> . Selectați <b>Oprit</b> dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat de un controler de la AMX sau AMX Device Discovery.
<b>Crestron RoomView</b>	Setați această opțiune la <b>Pornit</b> numai când monitorizați sau controlați proiectorul din rețea utilizând Crestron RoomView®. În caz contrar, setați această opțiune la <b>Oprit</b> . ☞ "Despre Crestron RoomView®" <a href="#">p.199</a> Când această opțiune este setată la <b>Pornit</b> , următoarele funcții nu sunt disponibile. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Control web</li> <li>• Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)</li> </ul>
<b>Bonjour</b>	Setați la <b>Pornit</b> când vă conectați la rețea utilizând Bonjour. Consultați site-ul Web Apple pentru informații suplimentare despre serviciul Bonjour. <a href="http://www.apple.com/">http://www.apple.com/</a>
<b>Message Broadcasting</b>	Puteți comuta funcția EPSON Message Broadcasting pentru activare sau dezactivare.

## Meniul Reset

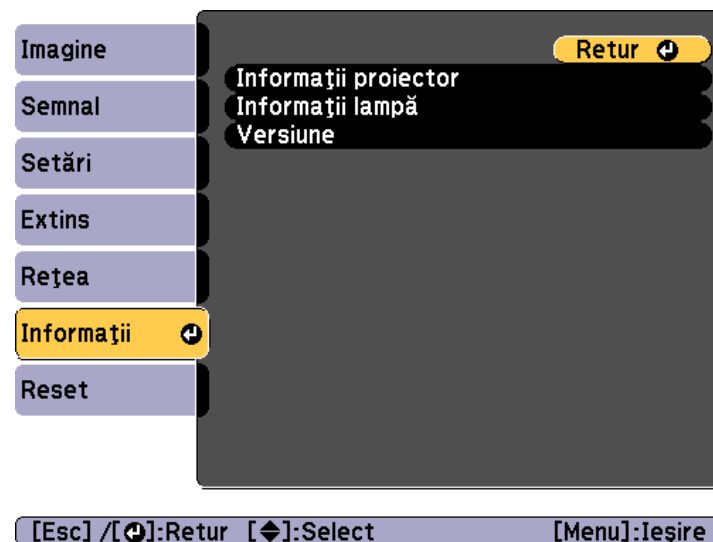
Resetare parametrii de rețea.






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

## Meniul Informații (numai afișare)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiectorului. Elementele care se pot afișa diferă în funcție de sursa proiectată.



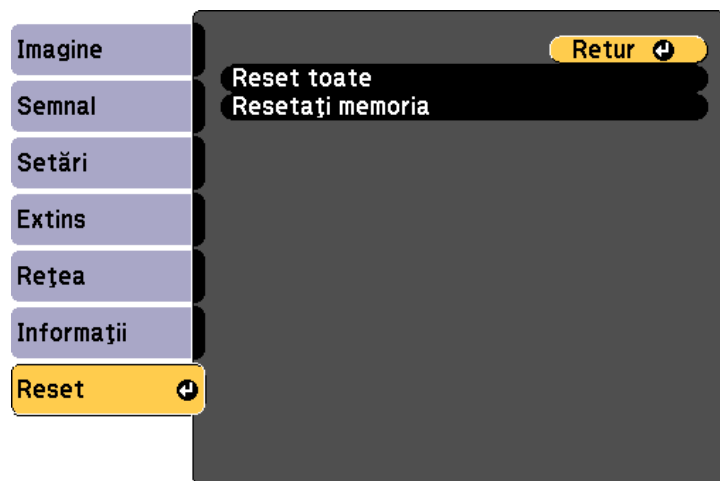
Submeniu		Funcție
Informații proiector	Sursă	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
	Semnal intrare	Puteți afișa conținutul <b>Semnal intrare</b> setat în meniul <b>Semnal</b> în funcție de sursă.
	Rezoluție	Puteți afișa rezoluția.
	Semnal video	Puteți afișa setările funcției <b>Semnal video</b> din meniul <b>Semnal</b> .
	Rată refresh	Puteți afișa <u>frecvența de reîmprospătare</u> ». ».

Submeniu		Funcție
	<b>Info Sincro</b>	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
	<b>Stare</b>	Puteți afișa informațiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
	<b>Număr de serie</b>	Puteți afișa numărul de serie al proiectorului.
	<b>Event ID</b>	La apariția problemelor de conectare a proiectorului și a calculatorului prin rețea, informațiile referitoare la problemă sunt afișate utilizând un ID de eveniment. Consultați pagina următoare pentru informații despre interpretarea ID-ului de eveniment.  "Event ID" <a href="#">p.176</a>
	<b>Calit. semnal HDBaseT</b>	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine de la portul HDBaseT.
<b>Informații lampă</b>	<b>Durată lampă</b>	Puteți afișa numărul total de ore de funcționare a lămpii*. Când se atinge momentul de înlocuire a lămpii, caracterele se afișează cu culoare galbenă.
	<b>Stare lampă</b>	Următoarele pictograme indică starea lămpilor.  : Pornit  : Oprit

Submeniu		Funcție
<b>Versiune</b>	<b>Main Video Status Monitor</b>	Afișează informațiile cu privire la versiunea firmware a proiectorului.

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

## Meniul Reset



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

Submeniu	Funcție
<b>Reset toate</b>	Puteți reseta toate elementele din meniul Configurare la setările implicite. Următoarele elemente nu vor fi resetate la valorile implicite: <b>Semnal intrare, Memorie, Aliniere panou, Uniformitate culori, Dată &amp; oră, Potrivire culori, Selectare lampă, Limbă, Durată lampă</b> , toate elementele din meniul <b>Rețea</b> și parola.
<b>Resetați memoria</b>	Resetează numele și setările salvate în <b>Salvați memorie</b> . 👁 "Funcția de memorie" <a href="#">p.99</a>

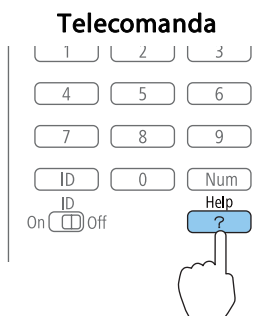


# Depanarea

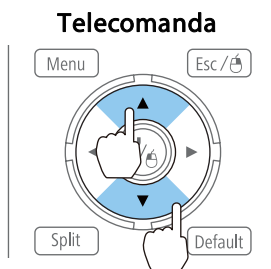
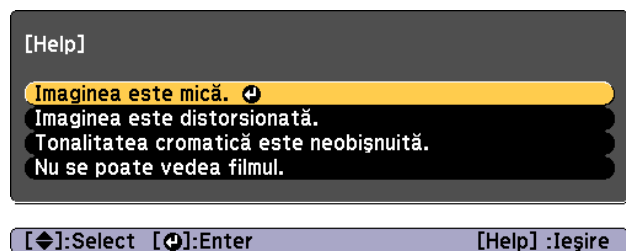
În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și ce să faceți în cazul în care aveți o problemă.

Dacă apare vreo problemă la proiector, se afișează ecranul de ajutor, pentru a vă acorda asistență, apăsând pe butonul [Help]. Puteți rezolva problemele răspunzând la întrebări.

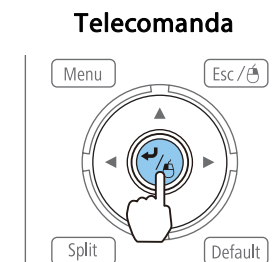
- 1** Apăsați pe butonul [Help].  
Se afișează ecranul Ajutor.



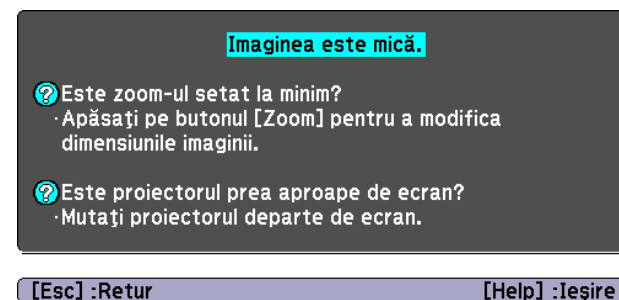
- 2** Selectați o opțiune din meniu.



- 3** Confirmați selecția.



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

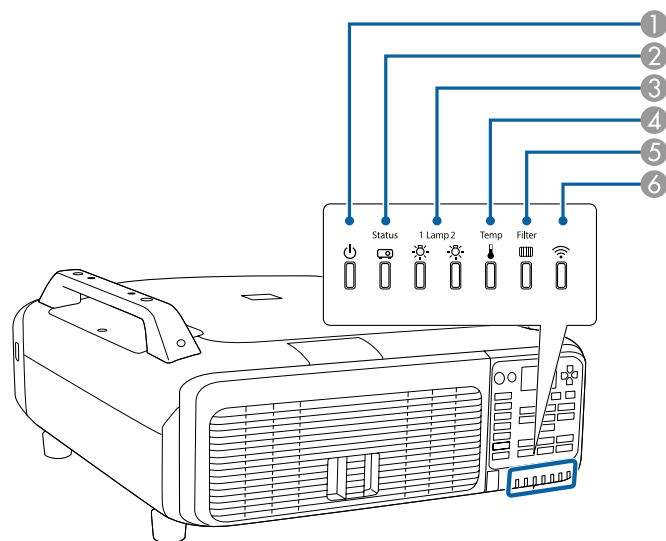


Dacă funcția Ajutor nu oferă o soluție pentru problema dvs., consultați secțiunea următoare.

👉 "Rezolvarea Problemelor" [p.166](#)

































Proiectorul este prevăzut cu următoarele șase indicatoare. Culoarea și starea de aprindere a indicatoarelor indică starea proiecteurului.























- ① Indicatorul Alimentare  
Indică starea proiecteurului.
- ② Indicator Status  
Indică starea proiecteurului.
- ③ Indicatori Lamp1/Lamp2  
Indică starea lămpilor de proiecție.
- ④ Indicator Temp  
Indică starea temperaturii interne. Acesta este în mod normal oprit.
- ⑤ Indicator Filter  
Indică starea filtrului de aer. Acesta este în mod normal oprit.
- ⑥ Indicator rețea LAN fără fir  
Indică starea de funcționare a rețelei locale fără fir, când unitatea de rețea fără fir opțională este conectată.











Următorii indicatori de stare sunt folosiți în timpul funcționării normale.






Indicator					Stare Proiector	Explicație
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter		
 Albastru - aprins	 Oprit	 Oprit	 Oprit	 Oprit	Starea de standby	Proiectorul este conectat la sursa de curent. În aceste condiții, puteți începe proiecția apăsând pe butonul [ⓘ] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. (Uneori, când cablul de alimentare este deconectat, indicatorul de alimentare rămâne aprins pentru o scurtă perioadă de timp, dar acesta nu este un defect.)
					Stare de monitorizare rețea	Proiectorul este monitorizat și controlat printr-o rețea (când <b>Mod standby</b> este setat la <b>Comunicare act</b> ). În cazul în care cablul de alimentare este deconectat și apoi reconectat în această stare, indicatorul de alimentare luminează intermitent în albastru.
 Albastru - aprins	 Albastru - Luminează intermitent	 Starea variază	 Oprit	 Oprit	Stare de încălzire	Aceasta este starea imediat după pornirea proiectorului. Încălzirea durează aproximativ 30 de secunde după pornirea lămpii. Butonul [⏻] este dezactivat în timpul încălzirii.
 Albastru - aprins	 Albastru - aprins	 Starea variază	 Oprit	 Oprit	Proiecție	Proiectorul realizează proiecția.
 Albastru - aprins	 Albastru - Luminează intermitent	 Oprit	 Oprit	 Oprit	Stare de răcire	Aceasta este starea imediat după oprirea alimentării. În această stare, toate butoanele sunt dezactivate.


























Indicator					Stare Proiector	Explicație
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter		
 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Oprit	 Oprit	 Oprit	 Oprit	Pregătirea monito- rizării prin rețea	Pregătirea pentru monitorizarea și controlul proiectorului printr-o rețea. În timpul pregătirii monitorizării prin rețea, toate operațiunile prin butoane sunt dezactivate.
 Albastru - aprins	 Albastru - aprins	 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Oprit	 Oprit	Când funcția Ob- turator este acti- vată	Funcția Obturator este activată.






Când proiectorul înregistrează o eroare, starea de eroare este indicată de culoarea indicatorului și combinația de aprins constant sau intermitent. Consultați următorul tabel pentru a vedea ce reprezintă fiecare indicator și cum puteți remedia problema pe care acestea o indică.

Indicator					Cauză	Rezolvare sau stare	Stare Monitor Ecran
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter			
 Oprit	 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Portoca- liu - Lu- minează intermi- tent	 Oprit	 Oprit	Eroare internă	Opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>	Internal Error
 Oprit	 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Oprit	 Portoca- liu - Lu- minează intermi- tent	 Oprit	Eroare ventilator Eroare de senzor	Opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>	Fan Error Sensor Error
 Oprit	 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Oprit	 Portoca- liu - aprins	 Oprit	Eroare temp înaltă (Supraîncălzirea)	Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în modul veghe; apoi verificați următoarele două puncte. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificați dacă filtru de aer și gurile de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>• Dacă filtru de aer este îmbâcsit, scoateți cablul de alimentare din priză și apoi curățați-l sau schimbați-l. <ul style="list-style-type: none"> <li> "Curățarea filtru de aer" <a href="#">p.178</a></li> <li> "Înlocuirea filtru de aer" <a href="#">p.185</a></li> </ul> </li> </ul> <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>	Temp Error






Indicator					Cauză	Rezolvare sau stare	Stare Monitor Ecran
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter			
						<p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați <b>Mod altitudine mare</b> la <b>Pornit</b>.</p> <p>☛ Meniul <b>Extins - Funcționare - Mod altitudine mare</b> <a href="#">p.125</a></p> <p>Setați <b>Direcție</b> la <b>Orientat în jos, Orientat în sus, Înclinat în sus</b> sau <b>Înclinat în jos</b> când proiectorul este instalat într-o poziție ce nu este orizontală.</p> <p>☛ <b>Extins - Direcție</b> <a href="#">p.125</a></p>	
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Oprit	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Oprit	Eroare la sistemul de răcire	<p>Opriti utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>	Pump Error
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - aprins	 Oprit	 Oprit	Eroare lampă Eșec lampă	<p>Verificați următoarele aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Îndepărtați lămpile și verificați dacă sunt sparte. ☛ "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.181</a></li> <li>• Curățați filtrul de aer. ☛ "Curățarea filtru de aer" <a href="#">p.178</a></li> </ul> <p><b>Dacă lămpile nu sunt sparte:</b> Reintroduceți lămpile și porniți proiectorul.</p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> Înlocuiți lămpile cu unele noi și porniți proiectorul.</p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> opriti utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>	<p>Lamp1 Error (S) Lamp1 Error (P) Lamp2 Error (S) Lamp2 Error (P)</p> <p>Lamp1 Failure (S) Lamp1 Failure (P) Lamp2 Failure (S) Lamp2 Failure (P)</p>











Indicator					Cauză	Rezolvare sau stare	Stare Monitor Ecran
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter			
						<p><b>Dacă lampa este crăpată:</b> contactați distribuitorul local sau adresele furnizate în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson pentru sfaturi suplimentare. (Când cedează una dintre lămpi, este folosită numai cealaltă lampă. Înlocuiți lampa cât se poate de repede).</p> <p>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați <b>Mod altitudine mare</b> la <b>Pornit</b>.</p> <p>☛ Meniul <b>Extins - Funcționare - Mod altitudine mare</b> <a href="#">p.125</a></p> <p>Setați <b>Direcție</b> la <b>Orientat în jos, Orientat în sus, Înclinat în sus</b> sau <b>Înclinat în jos</b> când proiectorul este instalat într-o poziție ce nu este orizontală.</p> <p>☛ <b>Extins - Direcție</b> <a href="#">p.125</a></p>	
 Oprit	 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Oprit	 Oprit	 Portoca- liu - aprins	Eroare filtru de aer	<p>Verificați următoarele aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificați dacă filtru de aer și gurile de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>• Dacă filtru de aer este îmbăcsit, opriți alimentarea, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și apoi curățați-l sau schimbați-l.</li> </ul> <p>☛ "Curățarea filtru de aer" <a href="#">p.178</a></p> <p>☛ "Înlocuirea filtru de aer" <a href="#">p.185</a></p> <p>După verificare, conectați cablul de alimentare la priza electrică.</p> <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>	Airflow Error






Indicator					Cauză	Rezolvare sau stare	Stare Monitor Ecran
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter			
 Oprit	 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Portoca- liu - Lu- minează intermi- tent	 Portoca- liu - Lu- minează intermi- tent	 Oprit	Eroare filtru cine- ma Eroare iris automat Eroare obturator	Opriți utilizarea proiecteurului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiecteurul Epson.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiecteurul Epson</a>	CinemaFilterErr. Auto Iris Error Shutter Error
 Oprit	 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Portoca- liu - aprins	 Portoca- liu - aprins	 Oprit	Eroare alim (Bal- last)	Opriți utilizarea proiecteurului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiecteurul Epson.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiecteurul Epson</a>	Power1 Error Power2 Error
 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Starea variază	 Starea variază	 Portoca- liu - Lu- minează intermi- tent	 Starea variază	Avertism temp înalță	Aceasta nu este o eroare. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat. Verificați următoarele aspecte. • Verificați dacă filtru de aer și gurile de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiecteurul nu este rezemat de zid. • Dacă filtru de aer este îmbăcsit, opriți alimentarea, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și apoi curățați-l sau schimbați-l.  "Curățarea filtru de aer" <a href="#">p.178</a>  "Înlocuirea filtru de aer" <a href="#">p.185</a>	Temp Warning
 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Starea variază	 Portoca- liu - Lu- minează intermi- tent	 Starea variază	 Starea variază	Înlocuiți lampa	Fie Lamp1, fie Lamp2 care este indicată de indicatorul care clipește trebuie schimbată. Înlocuiți lampa cu una nouă.  "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.181</a> Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil. Vă recomandăm ca în momentul înlocuirii să fie înlocuite ambele ambele lămpi în vederea păstrării consistenței saturației și a strălucirii imaginilor proiectate.	-

Indicator					Cauză	Rezolvare sau stare	Stare Monitor Ecran
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter			
 Starea variază	 Starea variază	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Starea variază	 Starea variază	Avertizare discordanță tipuri de lampă	<p>Mesajul "Lampa 1 nu coresp. cu lampa 2. Opriți proiectorul și instalați același tip de lampă." este afișat.</p> <p>Lampa pentru portret este atașată ca Lampă 1 sau Lampă 2. Opriți alimentarea, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și verificați lămpile atașate ca Lampă 1 și Lampă 2 Când se proiectează în mod portret, atașați lămpile (pentru mod portret) pentru Lampa 1 și Lampa 2. Când se proiectează în mod portret, atașați lămpile standard pentru Lampa 1 și Lampa 2.</p> <p>👉 "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.181</a></p> <p>Dacă detectează că lămpile nu corespund, proiectorul se va opri în mod automat după aproximativ un minut.</p>	Lamp Mismatch



Indicator					Cauză	Rezolvare sau stare	Stare Monitor Ecran
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter			
 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Starea variază	 Portoca- liu - Lu- minează intermi- tent	 Starea variază	 Starea variază	Avertizare lampă Avertizare alim (balast)	Verificați următoarele aspecte. • Îndepărtați Lamp 1 sau Lamp 2, indicată de indicatorul clipitor, și verificați dacă lampa respectivă este spartă. ☛ "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.181</a> • Curățați filtrul de aer. ☛ "Curățarea filtru de aer" <a href="#">p.178</a>	Lamp1 Warning (S) Lamp1 Warning (P) Lamp2 Warning (S) Lamp2 Warning (P)  Power1 Warning Power2 Warning
						<b>Dacă lămpile nu sunt sparte:</b> Montați lămpile și porniți proiectorul. <b>Dacă eroarea persistă:</b> Înlocuiți lămpile cu unele noi și porniți proiectorul. <b>Dacă eroarea persistă:</b> opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>	
						<b>Dacă lampa este crăpată:</b> contactați distribuitorul local sau adresele furnizate în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson pentru sfaturi suplimentare. (Când cedează una dintre lămpi, este folosită numai cealaltă lampă. Înlocuiți lampa arsă cât se poate de repede). ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>	
						Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați <b>Mod altitudine mare la Pornit</b> . ☛ Meniul <b>Extins - Funcționare - Mod altitudine mare</b> <a href="#">p.125</a>	
						Setați <b>Direcție</b> la <b>Orientat în jos, Orientat în sus, Înclinat în sus</b> sau <b>Înclinat în jos</b> când proiectorul este instalat într-o poziție ce nu este orizontală. ☛ <b>Extins - Direcție</b> <a href="#">p.125</a>	

Indicator					Cauză	Rezolvare sau stare	Stare Monitor Ecran
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter			
 Albastru - Lumi- nează in- termi- tent	 Starea variază	 Starea variază	 Starea variază	 Portoca- liu - aprins	Fără filtru aer	<p>Mesajul "Instalați filtrul de aer." este afișat pe ecranul proiectat. Verificați dacă filtrul de aer este atașat în mod corespunzător.</p> <p> "Înlocuirea filtru de aer" <a href="#">p.185</a></p> <p>Dacă detectează lipsa filtrului de aer, proiectorul se va opri în mod automat după aproximativ un minut.</p> <p>Dacă eroarea persistă deși a fost instalat un filtru de aer, este posibil ca senzorul de filtru de aer să fie defect. Opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p> <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>	-
					Curent slab de aer	<p>Aceasta nu este o eroare. Cu toate acestea, proiecția se oprește în mod automat, dacă scăderea fluxului de aer continuă.</p> <p>Se va afișa mesajul "Filtrul de aer este îmbăcsit. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer." pe ecranul proiectat. Verificați următoarele aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificați dacă filtru de aer și gurile de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>• Dacă filtru de aer este îmbăcsit, opriți alimentarea, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și apoi curățați-l sau schimbați-l.</li> </ul> <p> "Curățarea filtru de aer" <a href="#">p.178</a></p> <p> "Înlocuirea filtru de aer" <a href="#">p.185</a></p> <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p> <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>	Airflow Decline

Indicator					Cauză	Rezolvare sau stare	Stare Monitor Ecran
Power	Status	Lamp1/ Lamp2	Temp	Filter			
 Starea variază	 Starea variază	 Starea variază	 Starea variază	 Portocaliu - Luminează intermitent	Notă C. Filtru Aer	<p>Este afișat mesajul "Trebuie curățat filtru aer. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer".</p> <p>Opriți proiectorul, scoateți cablul de alimentare din priză și apoi curățați filtru de aer.</p> <p>☛ "Curățarea filtru de aer" <a href="#">p.178</a></p> <p>Indicatorii sau mesajele referitoare la nota pentru curățarea filtrului de aer sunt afișate numai dacă <b>Notă C. Filtru Aer</b> are selectată opțiunea <b>Pornit</b> în meniul Configurare.</p> <p>☛ <b>Extins - Ecran - Notă C. Filtru Aer</b> <a href="#">p.125</a></p>	Cleaning Filter



- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea următoare.  
☛ "Rezolvarea Problemelor" [p.166](#)
- Dacă indicatoarele sunt într-o stare care nu este afișată în acest tabel, opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Ecranul LCD al panoului de control indică starea proiectorului. Puteți, de asemenea, verifica starea detaliată sau istoricul de erori al proiectorului prin folosirea butoanelor de pe panoul de control.



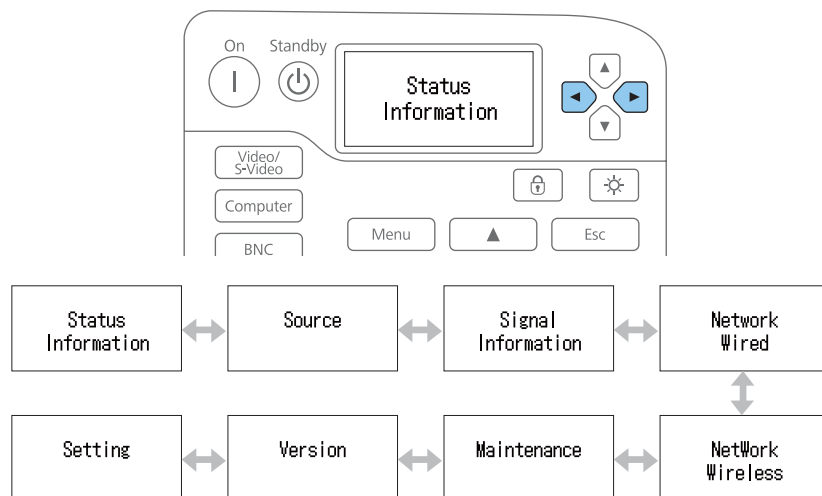
Efectuați următoarele setări pentru Stare Monitor când proiectorul este în modul standby.

- Selectați pentru **Mod standby** opțiunea **Comunicare act.**  
☛ Extins - Mod Standby [p.125](#)
- Selectați pentru **Ieșire A/V** opțiunea **Întotdeauna.**  
☛ Extins - Setări A/V - Ieșire A/V [p.125](#)

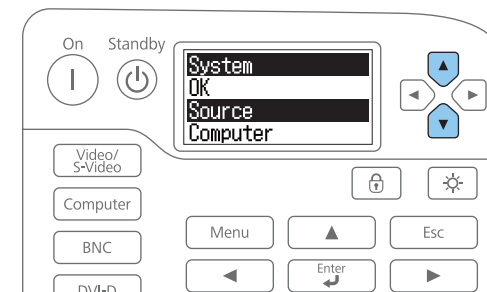
## Verificarea stării

Pentru a afișa Stare Monitor, apăsați butonul [⏻] de pe panoul de control.

Sunt opt categorii de afișare pentru Stare Monitor și, de fiecare dată când apăsați butoanele [⏻][⏻], categoria se schimbă în ordinea următoare.



Puteți verifica articolele și informațiile din fiecare categorie folosind butoanele [⏮][⏭].



Stare Monitor se activează în următoarele situații:

- Când este apăsat un buton de pe panoul de control
- Când apare o eroare sau un avertisment
- Când efectuați reglaje de zoom, focus sau deplasare a obiectivului.
- Când verificați ID-ul proiectorului  
☛ "Verificarea ID proiector" [p.40](#)

Dacă nu doriți să activați Stare Monitor, selectați pentru **Lighting Time** valoarea **Off** la setările Stare Monitor.

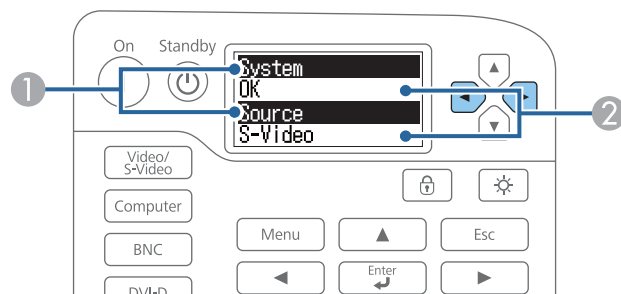
☛ "Configurarea afișajului (LCD)" [p.158](#)

## Înțelegerea ecranului

### Afișaj normal

Fiecare categorie afișată conține următoarele informații.

Status Information	:	Starea de funcționare a proiectorului
Source	:	Informații despre semnalul de intrare
Signal Information	:	Informații despre semnalul digital de intrare
Network Wired	:	Setări LAN prin cablu
Network Wireless	:	Setări rețea locală fără fir
Maintenance	:	Durată de funcționare pentru proiector și lămpi
Version	:	Versiunea firmware a proiectorului

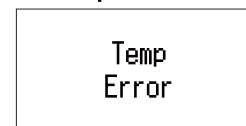


- |   |  |
|---|--|
| 1 | Afișează numele articolului.<br>☛ "Explicații pentru cuprinsul afișajului" <a href="#">p.159</a> |
| 2 | Informații despre articole   |

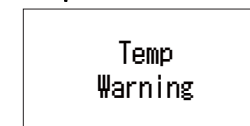
### Afișare când apare o eroare sau un avertisment

Când proiectorul a înregistrat o problemă, este afișat următorul mesaj.

#### Când apare o eroare



#### Când apare un avertisment



Dacă mesajul este șters sau este apăsat unul dintre butoanele [↵][↶][↷], afișajul revine la normal.

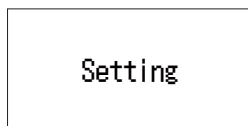
Pentru informații suplimentare referitoare la semnificația și remedierea erorii sau a avertismentului, consultați informațiile de mai jos.

☛ "Citirea indicatoarelor" [p.145](#)

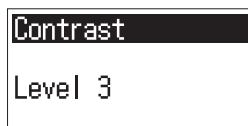
## Configurarea afișajului (LCD)

Puteți ajusta contrastul și durata iluminării pentru lumina din spate.

- 1** Apăsați pe butoanele [◀][▶] pentru a selecta **Setting**.



- 2** Apăsați pe butonul [↑] pentru a afișa următorul ecran.



- 3** Apăsați butoanele [◀][▶] pentru a ajusta contrastul.


- 4** Apăsați pe butonul [↑] pentru a afișa următorul ecran.



- 5** Apăsați butoanele [◀][▶] pentru a ajusta durata iluminării pentru lumina din spate.

Setarea implicită este de **30sec** (30 de secunde). Puteți selecta **Off** (iluminatul este oprit), **10-60sec**, și **30min** (30 de minute).

## Explicații pentru cuprinsul afișajului

Categorie	Element	Afișaj stare	Explicație
Status Information	System	Afișează starea proiectorului. Pentru informații suplimentare referitoare la remedierea erorii sau a avertismentului, consultați informațiile de mai jos.  "Citirea indicatoarelor" <a href="#">p.145</a>	
		OK	Proiectorul este într-o stare normală.
		Warm-Up	Proiectorul se încălzește.
		Standby	Proiectorul este în modul standby.
		Cool Down	Proiectorul este în curs de răcire.
		Temp Error	S-a înregistrat o eroare de temperatură înaltă.
		Fan Error	S-a produs o eroare la ventilator.
		Sensor Error	S-a produs o eroare la senzor.
		Lamp1 Error (S)	S-a produs o eroare la lampă. (S: lămpi standard, P: lămpi mod portret)
		Lamp1 Error (P)	
		Lamp2 Error (S)	
		Lamp2 Error (P)	
		Lamp1 Failure (S)	Lampa prezintă un defect. (S: lămpi standard, P: lămpi mod portret)
		Lamp1 Failure (P)	
		Lamp2 Failure (S)	
		Lamp2 Failure (P)	
		Power1 Error	S-a produs o eroare de alimentare (balast).
		Power2 Error	
		Internal Error	S-a produs o eroare internă.
		CinemaFilterErr.	S-a produs o eroare la filtrul de cinema.
		Auto Iris Error	S-a produs o eroare la iris automat.
		Airflow Error	S-a produs o eroare la filtrul de aer.
		Shutter Error	S-a produs o eroare la obturator.
		Pump Error	S-a produs o eroare la sistemul de răcire.

Categorie	Element	Afișaj stare	Explicație
Status Information	System	Temp Warning	S-a înregistrat un avertisment de temperatură înaltă.
		Internal Warning	S-a înregistrat un avertisment despre sistemul intern.
		Airflow Decline	S-a produs o eroare cu scăderea fluxului de aer.
		Lamp1 Warning (S)	S-a înregistrat un avertisment legat de lampă. (S: lămpi standard, P: lămpi mod portret) Încercați aceleași remedii ca la erorile pentru lămpi.
		Lamp1 Warning (P)	
		Lamp2 Warning (S)	
		Lamp2 Warning (P)	
		Power1 Warning	S-a înregistrat un avertisment legat de alimentare (balast).
		Power2 Warning	
		Shutter Warning	S-a înregistrat un avertisment legat de obturator. Încercați aceleași remedii ca la erorile pentru obturator.
		DirectionWarning	Unghiul de folosire este în afara intervalului. Verificați tipul de lampă și stabiliți unghiul corect.
		Lamp Mismatch	S-a înregistrat o discordanță a tipurilor de lampă.
		Clean Filter	S-a înregistrat nota pentru curățarea filtrului de aer.
	Source	Computer	Afișați denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
		BNC	
		Video	
		S-Video	
		HDMI	
		DVI-D	
		SDI	
		LAN	
		HDBaseT	
	On-ScreenDisplay	On	Afișează setările pentru <b>Afișaj pe ecran</b> . Când se selectează <b>Oprit</b> , meniurile sau mesajele nu sunt afișate pe imaginile proiectate.
		Off	
	Shutter	Open	Indică starea de funcționare a obturator proiecteurului.
		Close	



Categorie	Element	Afişaj stare	Explicaţie
Status Information	Air Temp	-	Afişează temperatura mediului ambiant.
	AC Voltage	-	Afişează tensiunea de alimentare
	Lamp1 Type	Standard	Afişează tipul de lampă ataşat la Lampa 1. (S: lampă standard, P: lampă mod portret)
		Portrait	
	Lamp2 Type	Standard	Afişează tipul de lampă ataşat la Lampa 2. (S: lampă standard, P: lampă mod portret)
		Portrait	
	Lamp1 Status	On	Afişează starea de funcţionare a Lămpii 1.
		Off	
	Lamp2 Status	On	Afişează starea de funcţionare a Lămpii 2.
		Off	
	Lamp Select	Dual	Afişează setările pentru <b>Selectare lampă</b> . ☛ "Selectarea lămpii" <a href="#">p.31</a>
		Single	
		Lamp1	
		Lamp2	
Source	Source	Computer	Afişaţi denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecţia.
		BNC	
		Video	
		S-Video	
		HDMI	
		DVI-D	
		SDI	
		LAN	
		HDBaseT	
	Resolution	-	Afişează rezoluţia pentru semnalul de intrare curent. No Signal: Nu există niciun semnal de intrare. Not Supported: Proiectorul nu suportă semnalul de intrare curent.
	Video Signal	-	Afişează semnalul video de intrare curent.

Categorie	Element	Afişaj stare	Explicaţie
Source	Color Space	RGB	Afişează spaţiul de culoare pentru semnalul de intrare curent.
		YCbCr	
		YPbPr	
	H-Frequency	-	Afişează frecvenţa orizontală pentru semnalul de intrare curent.
	V-Frequency	-	Afişează frecvenţa verticală pentru semnalul de intrare curent.
	Sync Polarity	H:Posi / V:Posi	Afişează polaritatea SINCRO.
		H:Posi / V:Nega	
		H:Nega / V:Posi	
		H:Nega / V:Nega	
	Sync Mode	Composite Sync	Afişează tipul de sincronizare.
		Separate Sync	
		Sync On Green	
	Detected Mode	-	Afişează rezoluţia de discriminare pentru semnalul de intrare curent.
	Video Level	Auto (Normal)	Afişează nivelul video al proiectorului.
		Auto (Expanded)	
		Normal	
		Expanded	



Elementele afişate pentru sursă diferă în funcţie de modelul utilizat şi de sursa şi semnalul de imagine proiectate.

Categorie	Element	Afişaj stare	Explicaţie
Signal Information	5V Detection	Detected	Afişează rezultatul detecţiei semnalelor de 5V.
		Not Detect	
	TMDS Clock	-	Afişează frecvenţa TMDS pentru semnalul de intrare curent.
	TMDS H-Frequency	-	Afişează frecvenţa orizontală pentru semnalul de intrare curent.
	TMDS V-Frequency	-	Afişează frecvenţa verticală pentru semnalul de intrare curent.
	DetChg 5CFHMP123	-	Afişează factorii de modificare a semnalului.
	Stable Time	-	Afişează timpul de funcţionare de la stabilirea sursei de intrare.
	HDCP Status	Non-HDCP	Indică starea HDCP.
		Passed	
		Failed	
	HDCP Ri	-	Afişează fiecare stare HDCP.
	HDCP AKSV	-	
	HDCP An	-	
	AVI Info VIC	-	Afişează informaţiile VIC (AVI) pentru semnalul de intrare curent.
	AVI InfoChecksum	OK	Afişează rezultatele checksum pentru AVI.
		NG	
	Signal Mode	HDMI	Afişează modul de semnal.
		DVI	
	Pixel Encoding	RGB	Afişează informaţiile despre spaţiul de culoare (AVI) pentru semnalul de intrare curent.
		YUV4:4:4	
		YUV4:2:2	
		YUV4:2:0	
	HDBaseT Quality	-	Puteţi afişa informaţii despre semnalul de imagine de la portul HDBaseT.



Elementele afişate pentru Signal Information diferă în funcţie de modelul utilizat şi de sursa şi semnalul de imagine proiectate.

Categorie	Element	Afişaj stare	Explicaţie
Network Wired	Projector Name	-	Afişează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o reţea.
	Connection Mode	HDBaseT	Afişează calea de conectare pentru LAN.
		LAN	
	DHCP	On	Afişează setările HDCP.
		Off	
	IP Display	On	Afişează setările de afişare pentru adresa IP.
		Off	
Network Wireless	IP Address	-	Afişează adresa IP.
	MAC Address	-	Afişează adresa MAC.
	Projector Name	-	Afişează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o reţea.
	Connection Mode	Quick	Afişează modul de conexiune care se va utiliza la conectarea proiectorului la calculator prin intermediul unei reţele locale fără fir.
		Advanced	
	SSID Display	On	Afişează setările de afişare a SSID.
		Off	
	IP Display	On	Afişează setările de afişare pentru adresa IP.
		Off	
	SSID	-	Afişează SSID.
	IP Address	-	Afişează adresa IP.
	DHCP	On	Afişează setările HDCP.
		Off	
	MAC Address	-	Afişează adresa MAC.
	Security	No	Afişează setările de securitate.
		WPA2-PSK	
		WPA/WPA2-PSK	
	Antenna Level	LEVEL 0-5	Afişează starea recepţiei semnalului Wi-Fi.

Categorie	Element	Afişaj stare	Explicaţie
Maintenance	Operation Time	-	Afişează durata totală de funcţionare a proiectorului.
	Lamp1 Op.Time	-	Afişează durata totală de funcţionare a lămpii standard.
	Lamp2 Op.Time	-	
	Lamp1 Op.Time PR	-	Afişează durata totală de funcţionare a lămpii pentru modul portret.
	Lamp2 Pp.Time PR	-	
Version	Serial No.	-	Afişează numărul de serie al proiectorului.
	Main	-	Afişează informaţiile cu privire la versiunea firmware a proiectorului.
	Video	-	
	Stare Monitor	-	
Setting	CONTRAST	LEVEL	Setaţi contrastul pentru LCD.
	Lighting Time	Off	Setaţi timpul de iluminare pentru iluminatul de fundal.
		10-60 sec	
		Approx. 30 min	

## Probleme cu imaginile

### Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsut butonul [I] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă?	Apăsați pe butonul [I] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Conectați corect cablul de alimentare al proiecteurului. Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este funcția Obturator activă?	Apăsați butonul [Shutter] de pe telecomandă pentru a dezactiva funcția obturator. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii (Obturator)" <a href="#">p.95</a>
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ☛ <b>Reset - Reset toate</b> <a href="#">p.140</a>
Imaginea de proiectat este complet neagră? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.122</a>

### Imaginile animate nu sunt afișate

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

**Proiecția se oprește automat**

Verificare	Rezolvare
Este <b>Mod inactivare</b> setat la <b>Pornit</b> ?	Apăsați pe butonul [ⓘ] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, modificați setarea la <b>Oprit</b> . ☛ <b>Extins - Funcționare - Mod inactivare</b> <a href="#">p.125</a>

**Este afișat mesajul "Nu e acceptat."**

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.122</a>
Rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine corespund modului? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine provenit de la un calculator. ☛ "Standarde de ecran compatibile" <a href="#">p.225</a>

**Este afișat "Fără semnal."**

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. Verificați să nu fie deconectat niciun cablu și să nu existe contacte defectuoase în cabluri.
Este selectat portul corect?	Modificați imaginea apăsând pe butonul [Search] de pe telecomandă. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Search)" <a href="#">p.59</a>
Ați pornit calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Dacă semnalul de imagine este transmis numai către monitorul LCD al calculatorului sau către monitorul auxiliar, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire atât către o destinație externă, cât și către monitor. La anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar. Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriți calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le. ☛ Documentația calculatorului

### Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	Asigurați-vă că au trecut cel puțin 20 de minute după începerea proiectării și apăsați butonul [Focus] de pe telecomandă pentru a regla focalizarea. ☛ "Reglarea Focus" <a href="#">p.38</a>
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiectie? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ☛ "Dimensiune ecran și Distanță de proiectie" <a href="#">p.206</a>
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.
Utilizați o lentilă de zoom scurtă opțională (ELPLU02)?	Selecți pentru <b>Tip lentilă</b> opțiunea <b>ELPLU02</b> din meniul <b>Extins</b> . ☛ <b>Extins - Funcționare - Avansat - Tip lentilă</b> <a href="#">p.125</a> Consultați instrucțiunile de mai jos pentru informații suplimentare despre metodele de corectare a focalizării. ☛ "Dacă utilizați o lentilă de zoom scurtă ELPLU02" <a href="#">p.38</a>

### În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.122</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiectie sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" <a href="#">p.42</a>
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Standarde de ecran compatibile" <a href="#">p.225</a> ☛ Documentația calculatorului
Sunt setările <b>Sincro.</b> și <b>Urmărire</b> ajustate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Apăsați butonul [Auto] pentru ajustare automată. Dacă imaginile nu se ajustează corect nici după executarea ajustării automate, puteți efectua ajustări din meniul <b>Sincro.</b> sau <b>Urmărire</b> din meniul <b>Semnal</b> . ☛ <b>Semnal - Sincro., Urmărire</b> <a href="#">p.122</a>




Verificare	Rezolvare
Pentru <b>Config. automată</b> este selectată opțiunea <b>Pornit</b> ? (numai pentru când proiectează imagini de pe computer)	În funcție de tipul de semnal de intrare, imaginile pot fi aliniate defectuos conform configurării automate. În acest caz, selectați pentru <b>Config. automată</b> valoarea <b>Oprit</b> . ☛ <b>Semnal - Config. automată</b> <a href="#">p.122</a> Dacă pentru <b>Config. automată</b> s-a selectat opțiunea <b>Oprit</b> , semnalele se stochează după ce sunt conectate. Configurați pentru <b>Config. automată</b> valoarea <b>Pornit</b> sau <b>Oprit</b> de fiecare dată când introduceți un semnal de imagine nou.
Este funcția <b>Rezoluție</b> setată la orice altă opțiune decât <b>Auto</b> ? (Numai la proiecția pe un ecran divizat)	Este posibil ca imaginea să fie restrânsă dacă valoarea opțiunii <b>Rezoluție</b> din meniul Extins nu coincide cu rezoluția imaginii proiectate. Dacă imaginea este restrânsă, setați opțiunea <b>Rezoluție</b> la <b>Auto</b> . ☛ <b>Semnal - Rezoluție</b> <a href="#">p.122</a>

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

Verificare	Rezolvare
Este setarea <b>Ecran</b> corectă?	Definiți setările corecte pentru <b>Ecran</b> în funcție de ecranul folosit. ☛ "Configurarea ecranului" <a href="#">p.32</a>
Aspectul este reglat corect?	Apăsați pe butonul [Aspect] de pe telecomandă pentru a selecta un aspect potrivit pentru sursa de intrare. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" <a href="#">p.73</a>
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" <a href="#">p.96</a>
Parametrul <b>Scalare</b> este setat la <b>Pornit</b> ?	Selectați pentru <b>Scalare</b> opțiunea <b>Oprit</b> din meniul <b>Semnal</b> . ☛ <b>Semnal - Scalare</b> <a href="#">p.122</a>
Este poziția imaginii ajustată corect?	(Numai când se proiectează intrarea semnalelor RGB analogice de la portul de intrare Computer sau BNC) Apăsați butonul [Auto] pentru reglaje legate de poziția afișajului. Puteți regla poziția și din meniul <b>Semnal</b> . ☛ <b>Semnal - Poziție</b> <a href="#">p.122</a>
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Dacă se activează afișajul dual în fereastra <b>Proprietăți afișare</b> din Panou de control de pe calculator, se proiectează numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului. pentru a afișa toată imaginea, dezactivați afișarea duală. ☛ Documentația driverului video al calculatorului

Verificare	Rezolvare
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Standarde de ecran compatibile" <a href="#">p.225</a> ☛ Documentația calculatorului
Direcția imaginii este definită corect?	Definiți corect setările pentru <b>Proiecție</b> din meniul <b>Extins</b> . ☛ "Setări de instalare" <a href="#">p.30</a>

### Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dacă imaginea este primită de la un dispozitiv conectat la portul de intrare Computer sau BNC ☛ <b>Semnal - Semnal intrare</b> <a href="#">p.122</a></li> <li>• Dacă imaginea este primită de la un dispozitiv conectat la portul de intrare Video sau S-Video ☛ <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.122</a></li> </ul>
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea <b>Strălucire</b> din meniul <b>Imagine</b> . ☛ <b>Imagine - Strălucire</b> <a href="#">p.120</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. Verificați să nu fie deconectat niciun cablu și să nu existe contacte defectuoase în cabluri. ☛ "Conectarea echipamentului" <a href="#">p.42</a>
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Ajustați setarea <b>Contrast</b> din meniul <b>Imagine</b> . ☛ <b>Imagine - Contrast</b> <a href="#">p.120</a>
Este ajustarea culorilor setată corect?	Ajustați setarea <b>Gamma</b> , <b>RGB</b> sau <b>RGBCMY</b> din meniul <b>Imagine</b> . ☛ <b>Imagine - Avansat</b> <a href="#">p.120</a> ☛ "Ajustarea imaginii" <a href="#">p.77</a>
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Ajustați setările <b>Saturare culoare</b> și <b>Tentă</b> din meniul <b>Imagine</b> . ☛ <b>Imagine - Saturare culoare, Tentă</b> <a href="#">p.120</a>

## Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	<p>Verificați setările definite pentru <b>Strălucire</b> din meniul <b>Imagine</b> și pentru <b>Consum energie</b> din meniul <b>Setări</b>.</p> <p>☛ <b>Imagine - Strălucire</b> <a href="#">p.120</a></p> <p>☛ <b>Setări - Consum energie</b> <a href="#">p.124</a></p>
Parametrul <b>Contrast</b> ▶ este reglat corect?	<p>Ajustați setarea <b>Contrast</b> din meniul <b>Imagine</b>.</p> <p>☛ <b>Imagine - Contrast</b> <a href="#">p.120</a></p>
Trebuie înlocuită lampa?	<p>Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă.</p> <p>☛ "Înlocuirea lămpii" <a href="#">p.181</a></p>
Utilizați un singur proiector?	<p>Verificați dacă pentru următoarele elemente este selectată opțiunea întunecat.</p> <p>☛ <b>Extins - Proiecție multiplă - Nivel de strălucire</b> <a href="#">p.125</a></p> <p>☛ <b>Extins - Proiecție multiplă - Potrivire culori</b> <a href="#">p.125</a></p>

## Probleme la pornirea proiecției

### Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsăat pe butonul [ⓘ]?	Apăsați pe butonul [ⓘ] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Probabil că în cablu este un contact defect sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat, opriți utilizarea proiecteurului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Este funcția <b>Blocare funcționare</b> setată la <b>Blocare totală</b> ?	Apăsați pe butonul [ⓘ] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați funcția <b>Blocare funcționare</b> , modificați setarea la <b>Oprit</b> . ☛ "Blocare funcționare" <a href="#">p.113</a>
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Selectați <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Setări - Receptor dist.</b> <a href="#">p.124</a>
Ați conectat din nou cablul de alimentare sau a fost pornit întrerupătorul imediat după oprirea directă a aparatului?	Când se efectuează una dintre operațiunile din stânga cu opțiunea <b>Pornire directă</b> setată la valoarea <b>Pornit</b> , este posibil ca alimentarea cu energie electrică să nu fie restabilită. Apăsați pe butonul [ⓘ] de pe telecomandă sau de pe panoul de control pentru a porni proiectorul.
Butonul [ID] de pe telecomandă este în poziția On?	Dacă butonul este în poziția On, puteți utiliza telecomanda numai pentru a comanda proiectorul cu numărul respectiv de identificare ID. Așezați butonul [ID] în poziția Off. ☛ "Setarea ID-ului pentru telecomandă" <a href="#">p.40</a>
Sunt capacul lămpii și lampa instalate corect?	Dacă lampa sau capacul lămpii nu sunt instalate incorect, proiectorul nu poate fi pornit. Verificați dacă sunt instalate corect. ☛ "Cum se înlocuiește lampa" <a href="#">p.182</a>

## Alte probleme

### Telecomanda nu pornește aparatul.

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" <a href="#">p.24</a>
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ 30 m. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" <a href="#">p.24</a>
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă.
Ați selectat setarea corectă pentru <b>Receptor dist.</b> ?	Selectați <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Setări - Receptor dist.</b> <a href="#">p.124</a>
Bateriile sunt consumate sau nu au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie. ☛ "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" <a href="#">p.23</a>
Ați verificat dacă ID-ul telecomenzii și ID-ul proiectorului corespund?	Asigurați-vă că ID-ul proiectorului pe care doriți să îl utilizați coincide cu ID-ul telecomenzii. Pentru a opera toate proiectoarele folosind telecomanda indiferent de setările definite pentru ID, așezați butonul [ID] de pe telecomandă în poziția Off. ☛ "Setările ID" <a href="#">p.39</a>
Parametrul <b>Tip telecomandă</b> corespunde telecomenzii pe care o utilizați?	Verificați setarea <b>Tip telecomandă</b> din meniul Configurare. ☛ <b>Extins - Funcționare - Avansat - Tip telecomandă</b> <a href="#">p.125</a>
Cablul opțional al telecomenzii este conectat la portul Remote al proiectorului?	Dacă ați conectat cablul telecomenzii, receptorul la distanță al proiectorului va fi dezactivat. Dacă nu utilizați un set de cabluri pentru telecomandă, deconectați-l de la portul Remote.
Pentru <b>Control si comunicații</b> este selectată opțiunea <b>Pornit</b> ?	Portul Remote va fi dezactivat. Dacă utilizați un set de cabluri pentru telecomandă, selectați pentru <b>Control si comunicații</b> opțiunea <b>Oprit</b> . ☛ <b>Extins - HDBaseT - Control si comunicații</b> <a href="#">p.125</a>
Butonul de blocare a telecomenzii este activat?	Când butonul de blocare a telecomenzii este activat, butoanele, cu excepția celor necesare pentru funcționarea de bază a telecomenzii, sunt dezactivate. Mențineți apăsat butonul [Help] pentru anularea activării butonului de blocare a telecomenzii. ☛ "Blocare buton telecomandă" <a href="#">p.114</a>

**Pe monitorul extern nu se afișează nimic.**

Verificare	Rezolvare
Imaginile sunt transmise de la un alt port decât portul de intrare Computer sau BNC?	La un monitor extern se pot afișa numai semnalele RGB de la portul de intrare Computer sau BNC.
Proiectați pe un split screen?	La un monitor extern se pot afișa numai semnalele RGB de la portul de intrare Computer sau BNC proiectate pe ecranul din stânga. ☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" <a href="#">p.92</a>
Proiectorul este în standby?	Verificați dacă <b>Mod standby</b> , <b>Ieșire A/V</b> și <b>Ieșire monitor</b> din meniul Configurare sunt definite corect. ☛ Extins - <b>Mod Standby</b> <a href="#">p.125</a> ☛ Extins - <b>Setări A/V - Ieșire A/V</b> <a href="#">p.125</a> ☛ Extins - <b>Ieșire A/V - Ieșire monitor</b> <a href="#">p.125</a>

**Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri**

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru limbă.	Selectați <b>Limbă</b> din meniul Extins. ☛ Extins - <b>Limbă</b> <a href="#">p.125</a>

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

Verificare	Rezolvare
Este funcția <b>Mod standby</b> setată la <b>Comunicare act.</b> ?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, setați <b>Comunicare act.</b> în <b>Mod standby</b> din meniul Configurare. ☛ Extins - <b>Mod Standby</b> <a href="#">p.125</a>
S-a produs o eroare fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	Când proiectorul se oprește brusc, e-mailul nu poate fi trimis. Dacă starea de eroare persistă, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.

Verificare	Rezolvare
Este funcția Notificare poștă setată corect în meniul Rețea?	Se trimite un e-mail de notificare a erorilor în conformitate cu setările <b>Poștă</b> din meniul Rețea. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ☞ <a href="#">Rețea - Poștă p.138</a>

### Va fi afișat mesajul "Bateria de alimentare a ceasului este descărcată."

Verificare	Rezolvare
Sursa de alimentare internă care salvează setările ceasului este pe terminate.	Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☞ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>

### Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web

Verificare	Rezolvare
Sunt corecte ID-ul de utilizator și parola?	Introduceți "EPSONWEB" ca ID utilizator. Acesta nu se poate modifica. Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea de parolă este dezactivată. Ca parolă, introduceți caracterele setate pentru Parolă control web. Parola implicită este "admin".

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

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

Event ID	Cauză	Rezolvare
0432 0435	Pornirea software-ului EasyMP Network Projection nu a reușit.	Reporniți proiectorul.
0434 0482 0484 0485	Comunicarea în rețea nu este stabilă.	Verificați starea comunicării în rețea și reconectați după ce așteptați o perioadă.
0433	Imposibil de redat imagini transferate.	Reporniți software-ul EasyMP Network Projection.
0481	Comunicarea s-a deconectat de la calculator.	
0483 04FE	Software-ul EasyMP Network Projection s-a încheiat în mod neașteptat.	Verificați starea comunicațiilor prin rețea. Reporniți proiectorul.
0479 04FF	S-a produs o eroare de sistem la proiector.	Reporniți proiectorul.
0891	Imposibil de găsit un punct de acces cu același SSID.	Setați calculatorul, punctul de acces și proiectorul la același număr de identificare SSID.
0892	Tipul de autentificare WPA/WPA2 nu se potrivește.	☛ <a href="#">Rețea - Securitate p.136</a>
0893	Tipul de criptare TKIP/AES nu se potrivește.	
0894	Comunicarea s-a deconectat deoarece proiectorul s-a conectat la un punct de acces neautorizat.	Contactați administratorul rețelei pentru mai multe informații.
0898	Nu s-a reușit obținerea protocolului DHCP.	Verificați ca serverul DHCP să funcționeze corect. Dacă nu utilizați protocolul DHCP, dezactivați setarea DHCP. ☛ <a href="#">Rețea - Rețea locală fără fir p.133</a> , <a href="#">LAN prin cablu p.137</a>
0899	Alte erori de comunicare	Dacă repornirea proiectorului sau a software-ului EasyMP Network Projection nu rezolvă problema, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>





# Întreținerea

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

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



## Atenție

La curățare, scoateți cablul de alimentare din priza electrică. În caz contrar, acesta poate provoca un șoc electric.

## Curățarea suprafeței proiectorului

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

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

## Atenție

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

## Curățarea lentilelor

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



## Avertisment

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

## Atenție

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

## Curățarea filtru de aer

Curățați filtrul de aer și gura de ventilare în momentul afișării mesajului de mai jos sau dacă indicatorul Indicatorul Filter luminează intermitent de culoare verde.

👁 "Citirea indicatoarelor" [p.145](#)

Este afișat mesajul "Trebuie curățat filtru aer. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer."

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

"Filtrul de aer este îmbâcsit. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer."

## Atenție

- În cazul în care pe filtru de aer se adună praf, acest lucru poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului, ceea ce poate determina probleme de funcționare a aparatului și poate reduce durata de viață a motorului optic. Curățați filtru de aer imediat ce acest mesaj este afișat.
- Nu clătiți filtru de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.
- Când utilizați o perie de curățat, aceasta trebuie să aibă peri lungi și moi și aplicați un periaj ușor. Dacă periați prea tare, se va depune praf în filtru de aer și acesta nu mai poate fi îndepărtat.

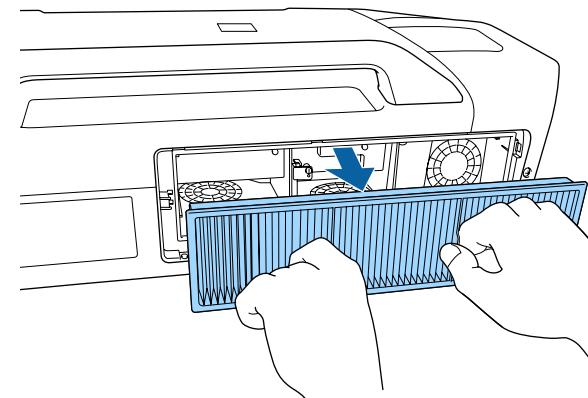


Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.

☛ "Cum se înlocuiește filtru de aer" [p.185](#)

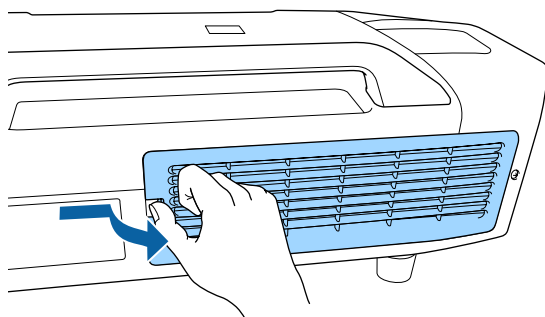
- Este recomandat să curățați filtrul de aer cel puțin o dată la trei luni. Curățați-l mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.
- Indicatorii sau mesajele referitoare la nota pentru curățarea filtrului de aer sunt afișate numai dacă **Notă C. Filtru Aer** are selectată opțiunea **Pornit** în meniul Configurare.

☛ Extins - Ecran - **Notă C. Filtru Aer** [p.125](#)



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

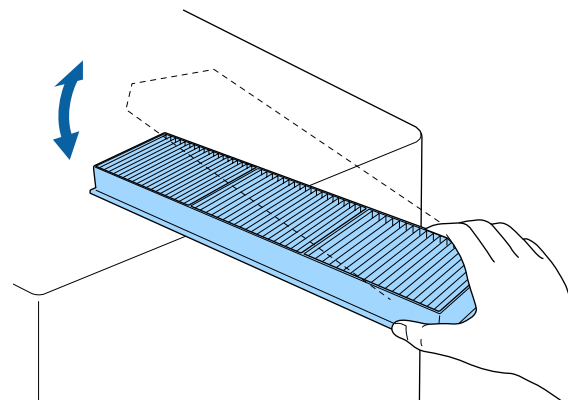
**2** Scoateți capac filtru de aer.  
Prindeți între degete mânerul capac filtru de aer, trageți-l în sus și îndepărtați capacul în timp ce apăsați mânerul.



**3** Scoateți filtru de aer.

**4** Cu partea frontală (partea cu mâner) a filtru de aer îndreptată în jos, bateți ușor de patru sau cinci ori filtrul de aer pentru a îndepărta praful.

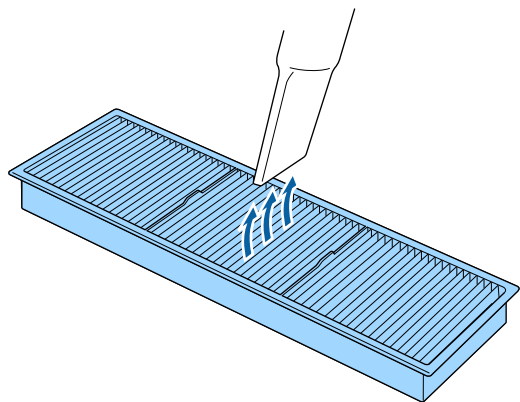
Poziționați filtrul de aer pe cealaltă parte și repetați operațiunea.



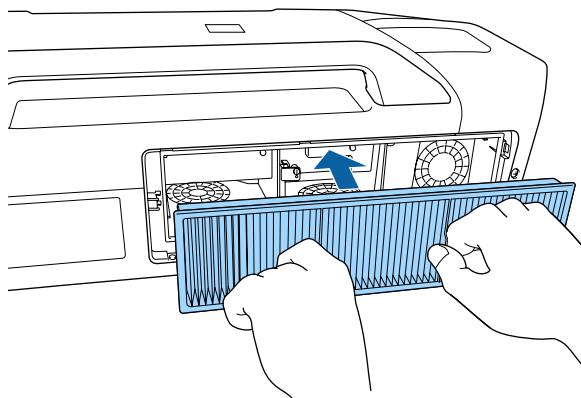
## Atenție

Dacă filtru de aer este lovit prea tare, este posibil ca acesta să nu mai poată fi utilizat din cauza deformărilor și a fisurilor.

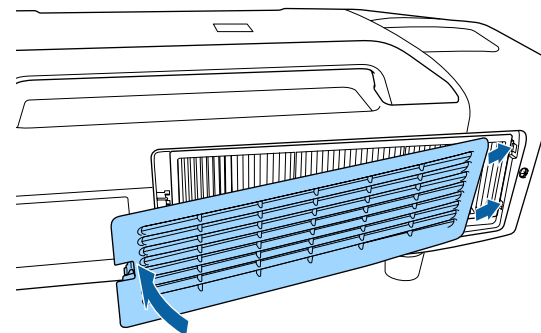
- 5** Îndepărtați toate urmele de praf de pe filtru de aer folosind un aspirator acționat din partea din față.



- 6** Atașați filtru de aer.



- 7** Atașați capac filtru de aer.  
Apăsăți pe capacul filtrului de aer până când acesta se închide pe poziție.



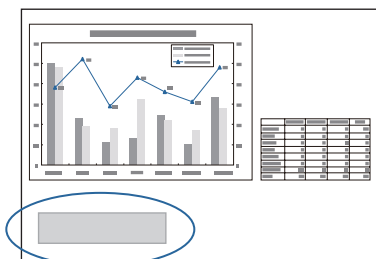
În această secțiune se explică modul de înlocuire a lămpii și a filtru de aer.

## Înlocuirea lămpii

### Perioada de înlocuire a lămpii

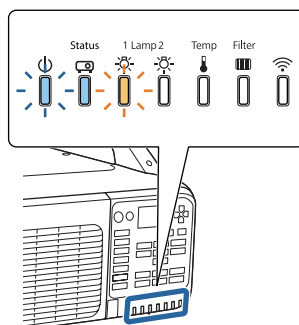
Lampa trebuie înlocuită când:

- Se va afișa următorul mesaj.  
"Trebuie să înlocuiți lampa. Pentru cumpărare, vă rugăm să contactați distribuitorul proiectorului Epson sau să vizitați [www.epson.com](http://www.epson.com)."



Mesajul se afișează timp de 30 de secunde.

- Indicatorul de alimentare luminează intermitent în albastru și indicatorul Lamp1 sau Lamp2 luminează intermitent în portocaliu.  
☞ "Citirea indicatoarelor" [p.145](#)



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

### Atenție

- Verificați dacă ați folosit lampa specificată. Când efectuați proiecții în mod portret, asigurați-vă că folosiți lămpi pentru mod portret.  
Lămpi standard de schimb: ELPLP81 (un pachet)/ELPLP82 (două pachete)  
Lămpi de schimb de tip portret: ELPLP83 (un pachet)/ELPLP84 (două pachete)
- Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după trecerea unei anumite perioade de timp, pentru a păstra strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate.

EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z11000W/EB-Z11005/EB-Z11000

Lămpi standard

Dacă pentru **Consum energie** utilizați întotdeauna opțiunea **Normal**: circa 1.900 de ore

În cazul în care **Consum energie** este utilizat încontinuu la **ECO**: Circa 3.900 de ore

Lămpi pentru mod portret

Circa 900 de ore

EB-Z9875U/EB-Z9870U/EB-Z9900W

Lămpi standard

Dacă pentru **Consum energie** utilizați întotdeauna opțiunea **Normal**: circa 2.400 de ore

În cazul în care **Consum energie** este utilizat încontinuu la **ECO**: Circa 3.900 de ore

Lămpi pentru mod portret

Circa 900 de ore

EB-Z9750U/EB-Z9800W/EB-Z9870

Lămpi standard

Dacă pentru **Consum energie** utilizați întotdeauna opțiunea **Normal**: circa 2.900 de ore

În cazul în care **Consum energie** este utilizat încontinuu la **ECO**: Circa 3.900 de ore

Lămpi pentru mod portret

Circa 900 de ore

## Atenție

- Nu folosiți lămpi de schimb standard pentru proiecții de tip portret. De asemenea, folosiți lămpile pentru mod portret numai pentru proiecții de tip portret.
- Asigurați-vă că atașați lămpile standard, atât pentru Lampa 1, cât și pentru Lampa 2. Atașați același tip de lămpi pentru Lampa 1 și pentru Lampa 2.
- Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- În funcție de caracteristicile lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.
- Vă recomandăm să utilizați lămpi de schimb originale EPSON. Utilizarea lămpilor neoriginale poate afecta calitatea și securitatea proiecției. Daunele sau defecțiunile produse datorită utilizării unor lămpi neoriginale nu sunt acoperite de garanția oferită de Epson.



- Vă recomandăm să curățați filtru de aer la fiecare înlocuire a lămpii. Astfel veți reduce deteriorarea lămpii înlocuite.
  - ☛ "Curățarea lentilelor" [p.178](#)
  - ☛ "Curățarea filtru de aer" [p.178](#)
- Verificați setările pentru **Selectare lampă** când înlocuiți lampa.
  - ☛ "Selectarea lămpii" [p.31](#)

## Cum se înlocuiește lampa

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



## Avertisment

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



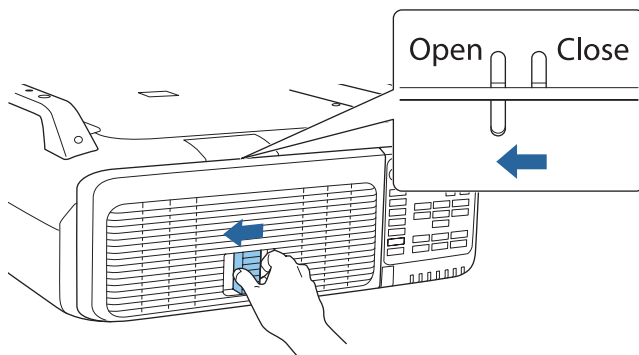
## Atenție

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

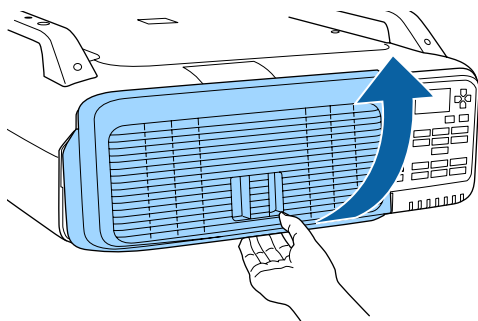
**1**

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

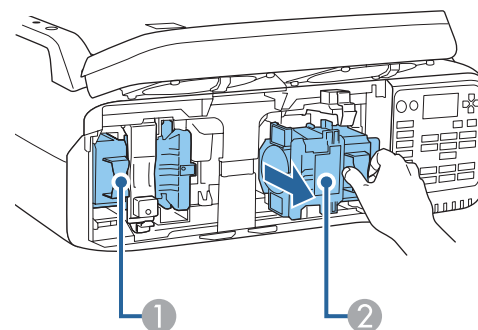
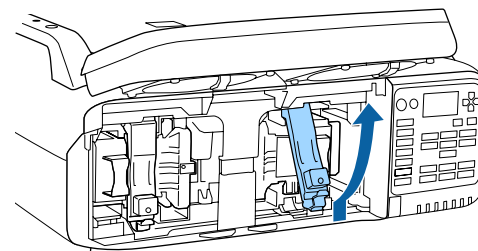
- 2** Așteptați până când lămpile s-au răcit suficient înainte de a deschide capacul lămpii aflat în partea din spate a proiectorului. Împingeți capacul lămpii spre stânga și apoi glisați spre stânga capacul lămpii.



Deschideți capacul lămpii.



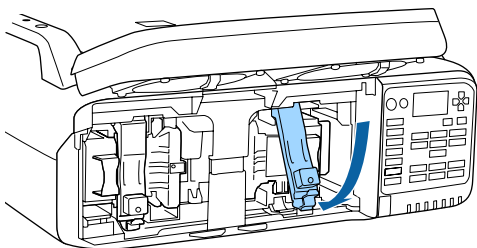
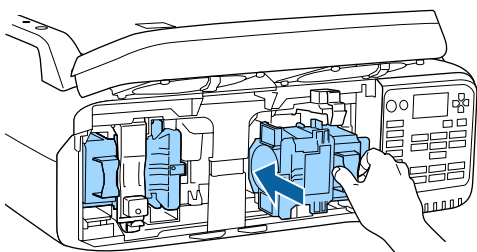
- 3** Împingeți spre sus mânerul de blocare a lămpii pe care doriți să o înlocuiți și trageți lampa afară.



- ① Lampa 1
- ② Lampa 2

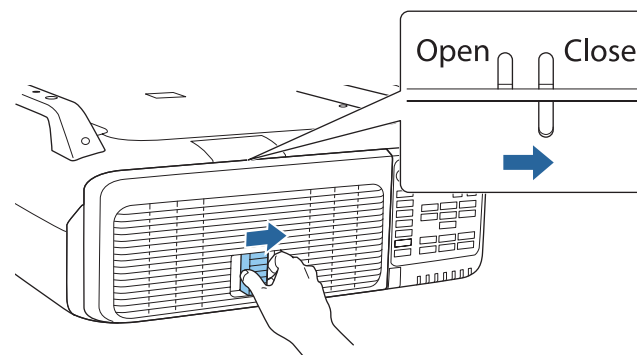
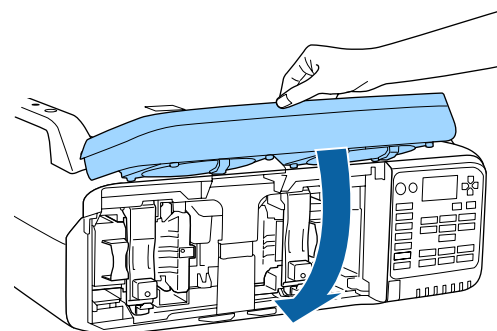
## 4 Montați noua lampă.

Introduceți lampa de-a lungul șinei de ghidare în direcția corectă, astfel încât să se fixeze la poziție, apoi presați-o ferm în spate. Trageți în jos mânerul de blocare până când auziți declicul de confirmare a închiderii.



## 5 Închideți capacul lămpii.

Apăsați capacul de unitate și glisați-l spre dreapta până auziți un zgomot de fixare.



### Atenție

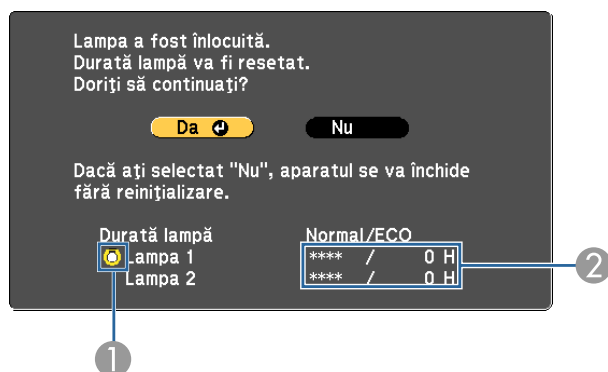
- Verificați dacă ați montat bine lampa. În cazul în care se deschide capacul lămpii, lampa se oprește automat ca o măsură de siguranță. Dacă lampa sau capacul lămpii nu se montează corect, lampa nu se va aprinde.
- Acest produs include o componentă a lămpii care conține mercur (Hg). Vă rugăm să verificați care sunt regulile de aruncare sau reciclare. Respectați reglementările locale referitoare la eliminare, dacă acestea sunt aplicabile.



## Resetarea duratei lămpii

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpilor și prin intermediul mesajului și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După înlocuirea lămpilor și pornirea aparatului, pe ecran va fi afișat mesajul următor și puteți efectua resetarea contorului care măsoară durata de funcționare a lămpii.

**Selecțați Da și apoi apăsați pe butonul [↩].**



- ① Indică faptul că Lampa 1 a fost înlocuită.
- ② Afișează cumulativ durata de funcționare a lămpii. Dacă selecțați **Da** și resetați opțiunea Durată lampă, contorul referitor la Lampa 1 se va seta pe 0H.

## Înlocuirea filtru de aer

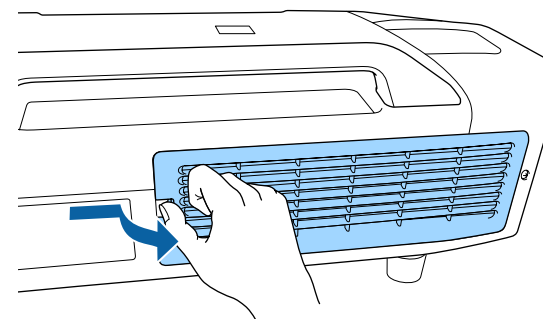
### Perioada de înlocuire a filtrului de aer

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

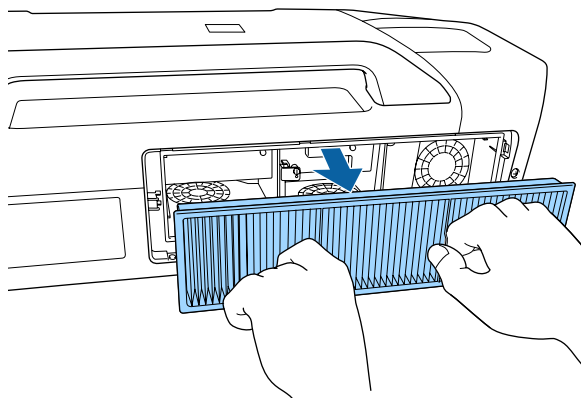
### Cum se înlocuiește filtru de aer

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

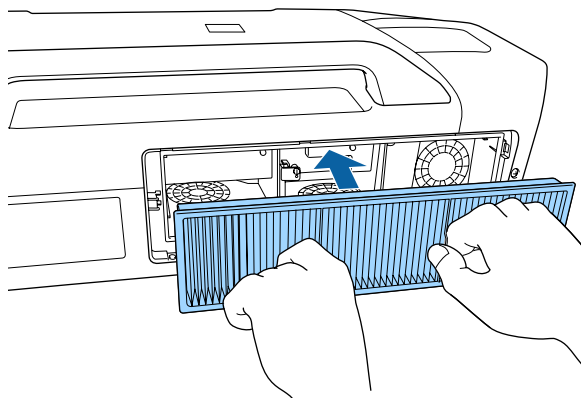
- 1** După ce ați oprit proiectorul și alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.
- 2** Scoateți capac filtru de aer.  
Prindeți între degete mânerul capac filtru de aer, trageți-l în sus și îndepărtați capacul în timp ce apăsați mânerul.



- 3** Scoateți filtru de aer.

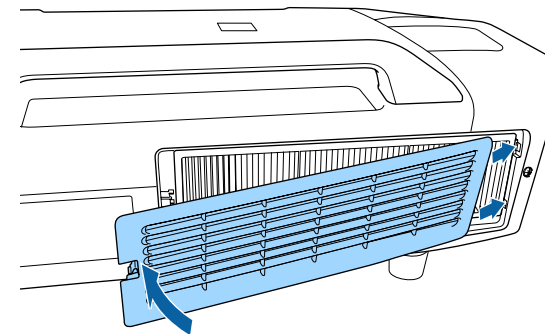


- 4** Atașați filtru de aer nou.



- 5** Atașați capac filtru de aer.

Apăsați pe capacul filtrului de aer până când acesta se închide pe poziție.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.  
Materialul din alcătuirea cadrului: polipropilenă  
Materialul din care este făcut filtrul: Polipropilenă

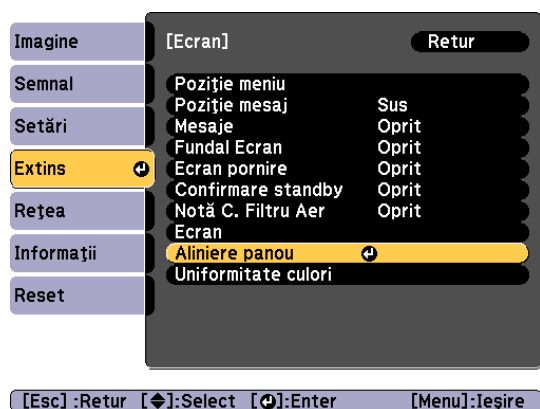
## Aliniere panou

Reglați deplasarea culorii pixelului pentru panoul LCD. Puteți regla pixelii pe orizontală și pe verticală cu 0,25 pixeli într-un interval egal cu  $\pm 1$  pixel.

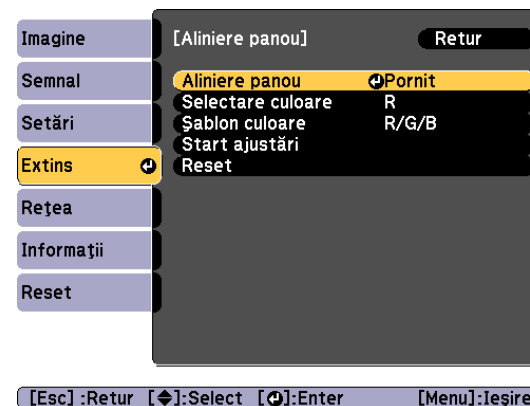


- După Aliniere panou, calitatea imaginii poate să scadă.
- Imaginile corespunzătoare pixelilor care se extind peste marginile ecranului proiectat nu vor fi afișate.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Ecran** din **Extins**.
- 3 Selectați **Aliniere panou** și apoi apăsați pe butonul [↵].



## 4 Activați **Aliniere panou**.



- (1) Selectați **Aliniere panou** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

## 5 Selectați culoarea pe care doriți să o modificați.

- (1) Selectați **Selectare culoare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Selectați **R** (roșu) sau **B** (albastru) și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

## 6 Selectați culoarea grilei afișate la efectuarea reglajelor respective din **Șablon culoare**.

- (1) Selectați **Șablon culoare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Pentru a defini culoarea grilei selectați combinația dorită pentru R (roșu), G (verde) și B (albastru).

**R/G/B:** Afișează o combinație a celor trei culori; roșu, verde și albastru. În prezent, grila are culoarea albă.

**R/G:** aceasta este disponibilă dacă opțiunea **R** este selectată în **Selectare culoare**. Afișează o combinație între cele două culori; roșu și verde. În prezent, grila are culoarea galbenă.

**G/B:** Aceasta este disponibilă dacă opțiunea **B** este selectată în **Selectare culoare**. Afișează o combinație între cele două culori; verde și albastru. În prezent, grila are culoarea cyan.

- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

## 7 Selectați **Start ajustări** și apoi apăsați pe butonul [↵]. Dacă pe ecran este afișat mesajul, apăsați din nou pe butonul [↵].

Ajustarea va începe. Toate cele patru colțuri vor fi ajustate în ordine începând cu colțul din stânga sus.



În timpul efectuării operației de ajustare, imaginea se poate distorsiona. Imaginea va fi refăcută după terminarea ajustărilor.

## 8 Apăsați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a face ajustările necesare și apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a trece la următorul punct de ajustare.

## 9 După ce ați ajustat toate cele patru colțuri, selectați **leșire** și apoi apăsați pe butonul [↵].

[Aliniere panou]

Ajustare finalizată.  
Pentru a face ajustări mai fine, puteți selecta orice intersecție și apoi o puteți ajusta.

**Selectați intersecția și ajustați**

**Ieșire** [↵]

[◀]:Select [↵]:Enter

[Menu]:Ieșire

Dacă după corectarea tuturor celor patru colțuri mai credeți că trebuie să faceți ajustări, selectați **Selectați intersecția și ajustați** și apoi continuați operația de ajustare.

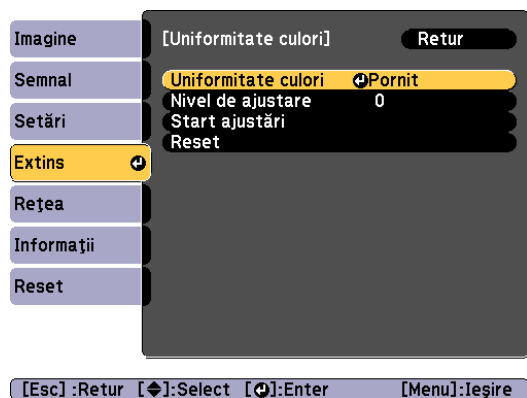
## Uniformitate culori

Reglați tonul culorii pentru întreg ecranul.



- Este posibil ca tonul culorii să nu fie uniform chiar dacă ați efectuat o operație de uniformizare a culorii.
- Puteți seta **Uniformitate culori** din meniul **Proiecție multiplă**.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Ecran** din **Extins**.
- 3 Selectați **Uniformitate culori** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- 4 Activează **Uniformitate culori**.



- (1) Selectați **Uniformitate culori** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.



În timpul utilizării funcției **Uniformitate culori**, imaginea se poate distorsiona. Imaginea va fi refăcută după terminarea ajustărilor.

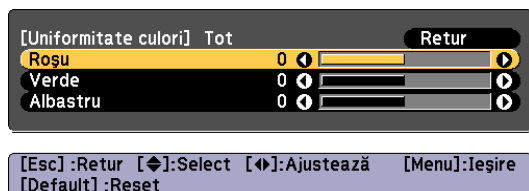
- 5 Selectați **Nivel de ajustare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
  - 6 Utilizați butoanele [◀][▶] pentru a defini nivelul de ajustare.
  - 7 Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.
  - 8 Selectați **Start ajustări** și apoi apăsați pe butonul [↵].
  - 9 Apăsați pe butoanele [▲][▼] pentru a selecta aria pe care doriți să o ajustați și apoi apăsați pe butonul [↵].
- Ajustați mai întâi circumferința. La final, selectați **Tot** și apoi ajustați întreg ecranul.



- ① Ecranul de poziție a ajustării selectat curent este focalizat și afișat.

- 10** Apăsați pe butoanele [▲][▼] pentru a selecta culoarea pe care doriți să o ajustați și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a face ajustarea respectivă.

Apăsați pe butonul [◀] pentru a reduce tonul culorii. Apăsați pe butonul [▶] pentru a intensifica tonul culorii.



Ecranul de ajustare se modifică de fiecare dată când apăsați [↵].

- 11** Reveniți la pasul 5 și ajustați fiecare nivel.

- 12** Pentru a finaliza ajustările, apăsați butonul [Menu].



## Apendice

## Despre EasyMP Monitor

EasyMP Monitor permite să folosiți calculatorul pentru a verifica starea mai multor proiectoare Epson din rețea, precum și să le controlați.

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

<http://www.epson.com>

## Despre Message Broadcasting

Message Broadcasting este o aplicație insert pentru EasyMP Monitor.

Message Broadcasting poate fi folosit pentru a trimite un mesaj (JPEG file) pentru a fi proiectat pe toate proiectoarele Epson sau pe proiectoarele specificate conectate în rețea.

Datele pot fi trimise manual sau automat, folosind setările de control ale EasyMP Monitor.

Descărcați aplicația Message Broadcasting din următorul site web.

<http://www.epson.com>

## Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)

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

Utilizați ca browser web aplicația Internet Explorer 8.0 sau o versiune mai recentă. Utilizați Safari pentru OS X.



- Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți utiliza browserul Web pentru a realiza setări și a executa controale, chiar dacă proiectorul se află în modul standby (când alimentarea este oprită).
  - ☛ **Extins - Mod Standby** [p.125](#)
- Când meniul nu se poate afișa pe un ecran, modificați setarea de zoom din browserul web.

## Configurarea proiectorului

În browserul Web, puteți seta elemente care în mod normal se setează în meniul Configurare al proiectorului. Setările se reflectă în meniul Configurare.

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

- Setări - Buton utilizator
- MeniulExtins - Logo utilizator
- Avansat - BNC Terminație Sync, Buton obturator
- Extins - Limbă



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

☛ "Meniul Configurare" [p.116](#)

Elemente care pot fi configurate numai cu un browser web

- Nume comunit. SNMP (cel mult 32 de caractere alfanumerice de un octet)
- Parolă monitor (cel mult 16 caractere alfanumerice de un octet)
- Port HTTP  
Adăugați portul utilizat pentru control web. Cu toate acestea, nu puteți adăuga următoarele porturi.  
80 (implicit), 843, 3620, 3621, 3625, 3629, 4352, 4649, 5357, 10000, 10001, 41794

## Afișarea ecranului Ecranul Control web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa ecranul Control Web.

Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea.



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

- 1 Deschideți browserul Web instalat pe calculator.
- 2 Introduceți adresa IP a proiectorului în caseta de introducere a adresei din browserul Web și apoi apăsați pe tasta Enter de pe tastatura calculatorului.  
Se afișează ecranul Control Web.  
Când se setează opțiunea Parolă control web în meniul Rețea din meniul Configurare al proiectorului, se afișează ecranul de introducere a parolei.

- 3 Se afișează ecranul de introducere a ID-ului de utilizator și a parolei.

Introduceți "EPSONWEB" ca ID de utilizator.

Parola implicită este "admin".



- Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea de parolă este dezactivată. Nu puteți modifica ID-ul de utilizator.
- Puteți modifica parola meniului Rețea din meniul Configurare.  
☛ Rețea - Principal - Parolă control web [p.132](#)

## Utilizarea funcției Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor

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

☛ Rețea - Poștă - Notificare poștă [p.130](#)



- Se pot înregistra până la trei destinații pentru notificări (adrese), iar mesajele de notificare se pot trimite simultan la toate cele trei destinații.
- Dacă la nivelul unui proiector apare o problemă critică, iar acesta se oprește brusc, este posibil să nu se poată trimite un mesaj pentru a-l notifica pe utilizator cu privire la apariția problemei.
- Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți controla proiectorul chiar dacă se află în modul standby (când alimentarea este oprită).  
☛ Extins - Mod Standby [p.125](#)

## E-mail de notificare cu privire la o eroare de citire

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

Expeditor e-mail: adresă pentru Adresă 1

Subiect: EPSON Projector

Rândul 1: Numele proiectorului la care a apărut problema

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

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

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

- Clean Air Filter
- No Air Filter
- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp Warning (1)/Lamp Warning (2)
- Lamp out
- Lamp type mismatch
- Incorrect projection mode
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification (1)/Lamp replacement notification (2)
- Low Air Flow

- Low Air Flow Error
- Peltier Device error/ Pump Error
- Shutter Warning
- Shutter Error
- Cinema Filter Warning
- Cinema Filter Error
- No-signal  
Proiectorul nu recepționează niciun semnal imagine. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă este pornită alimentarea sursei de semnal.
- Auto Iris Error
- Power Warning. (Ballast) (1)/Power Warning. (Ballast) (2)
- Power Err. (Ballast)

Consultați secțiunea următoare pentru a rezolva problemele sau avertismentele.

☞ "Citirea indicatoarelor" [p.145](#)

## Administrarea utilizând protocolul SNMP

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

☛ **Rețea - Altele - SNMP** [p.119](#)



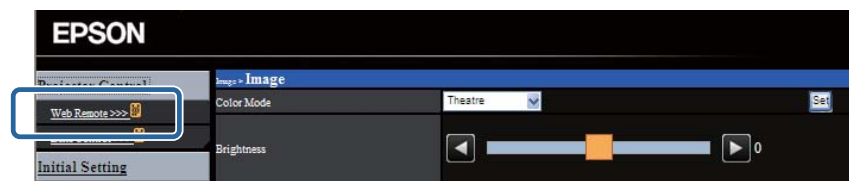
- SNMP trebuie administrat de către un administrator de rețea sau de către o persoană familiarizată cu rețeaua.
- Pentru a utiliza funcția SNMP la monitorizarea proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs.
- Agentul SNMP pentru acest proiector respectă versiunea 1 (SNMPv1).
- Funcția de administrare care utilizează SNMP nu se poate utiliza printr-o rețea LAN fără fir în modul de conectare Rapid.
- Pot fi salvate până la două adrese IP de destinație.

## Afișarea ecranului Web Remote

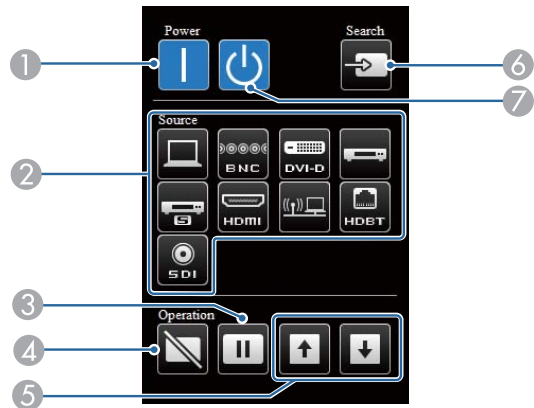
Funcția Web Remote vă permite să executați operații de telecomandă pentru proiector utilizând un browser Web.

**1** Afișați ecranul Control Web.

**2** Faceți clic pe **Web Remote**.



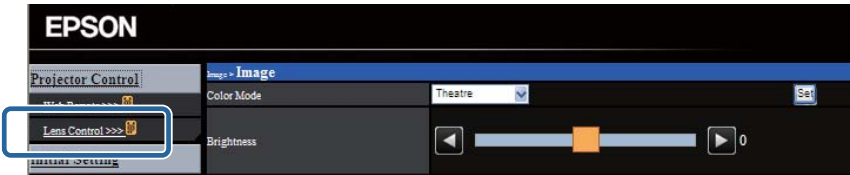
3 Este afișat ecranul Web Remote.



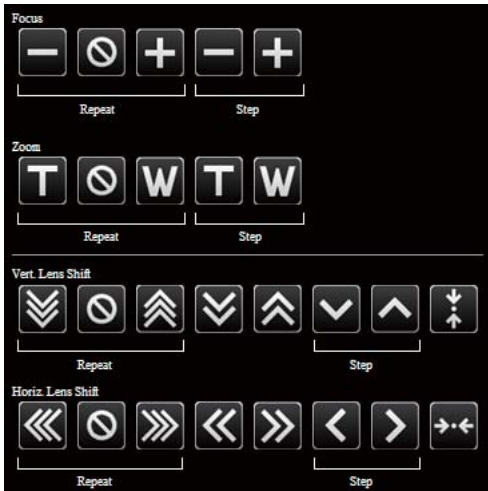
- 1 Butonul [I] Este folosit pentru pornirea proiectorului.
- 2 Butoane de schimbare a portului de intrare selectat  
☛ "Comutarea la imaginea țintă" p.60
- 3 Butonul [Freeze] ☛ "Înghețarea imaginii (Înghet)" p.96
- 4 Butonul [Shutter] ☛ "Ascunderea temporară a imaginii (Obturator)" p.95
- 5 Butoanele [Page] ☛ "Telecomandă" p.20
- 6 [Search] - buton ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Search)" p.59
- 7 Butonul [⏻] Este folosit pentru oprirea proiectorului.




Funcționarea obiectivului

Puteți acționa obiectivul dintr-un browser web folosind Lens Control din ecranul Control web.



Puteți ajusta Focus, Zoom și Deplasare obiectiv.



Element	Funcție
Repetare	Deplasează obiectivul la intervalul de deplasare maxim sau minim.
	Oprește deplasarea.
Pas	Deplasează obiectivul pe intervalul prestabilit.
 	Deplasează obiectivul în centru.

## Comenzi ESC/VP21

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

### Lista comenzilor

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

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

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

Conținutul principal este prezentat mai jos.

Element			Comandă
<b>Power ON/OFF (pornit /oprit)</b>	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
<b>Selectare semnal</b>	Calculator	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	BNC	Auto	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Componentă	SOURCE B4
	DVI-D		SOURCE A0
	HDMI		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	LAN		SOURCE 53

Element		Comandă
	SDI (numai pentru EB-Z10005U/ EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U)	SOURCE 60
	HDBaseT	SOURCE 80
<b>Funcția Obturator Pornit/Oprit</b>	Pornit	MUTE ON
	Oprit	MUTE OFF

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

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

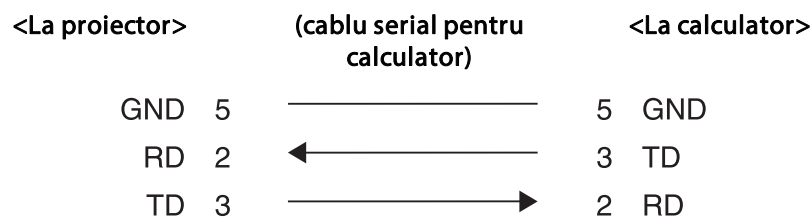
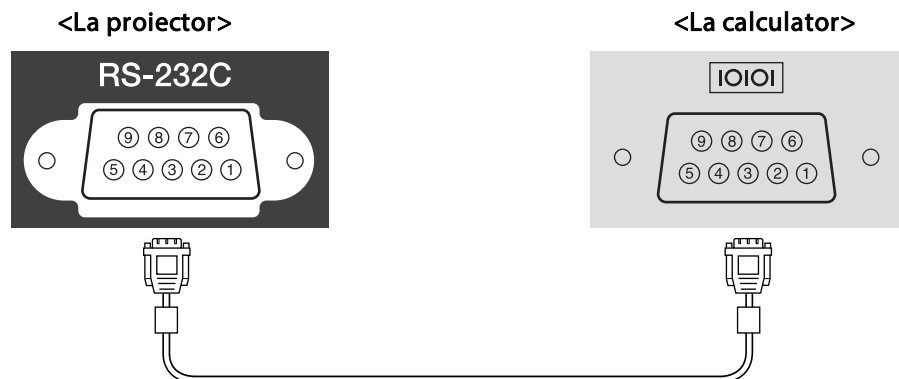
 [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

### Amplasarea cablurilor

Conexiune serială

- Formă conector: D-Sub 9-pini (tată)

- Nume port intrare proiector: RS-232C



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

#### Protocol de comunicare

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

## Despre PJLink

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

Proiectorul respectă standardul PJLink Class1 stabilit de JBMIA.

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

☛ "Meniul Rețea" [p.130](#)

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

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

- Comenzi incompatibile

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

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

Sursă	Comandă PJLink
Calculator	INPT 11
BNC	INPT 13
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
DVI-D	INPT 31
HDMI	INPT 32

Sursă	Comandă PJLink
SDI (numai pentru EB-Z10005U/ EB-Z10000U/EB-Z9875U/ EB-Z9870U)	INPT 34
LAN	INPT 52
HDBaseT	INPT 56

- Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"  
EPSON
- Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"  
EPSON 10005/10000  
EPSON 9875/9870  
EPSON 9750  
EPSON 11000  
EPSON 9900  
EPSON 9800  
EPSON 11005/11000  
EPSON 9870

## Despre Crestron RoomView®

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

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

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

<http://www.crestron.com>

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

- **Utilizarea de la distanță prin intermediul unui browser Web**

Puteți utiliza un proiector de la calculator, ca și cum ați utiliza o telecomandă.

- **Monitorizarea și controlul cu o aplicație software**

Puteți utiliza Crestron RoomView® Express sau Crestron RoomView® Server Edition oferite de Crestron® pentru a monitoriza dispozitivele din sistem, pentru a comunica cu agenții de asistență și pentru a trimite mesaje de urgență. Pentru detalii, consultați următorul site Web.

<http://www.crestron.com/getroomview>

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



- Puteți introduce numai caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.
- Nu puteți utiliza următoarele funcții în timp ce utilizați Crestron RoomView®.  
Difuzarea mesajelor (insert EasyMP Monitor)  
☛ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" [p.192](#)
- Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți controla proiectorul chiar dacă se află în modul standby (când alimentarea este oprită).  
☛ **Extins - Mod Standby** [p.125](#)

## Utilizarea unui proiector de pe calculator

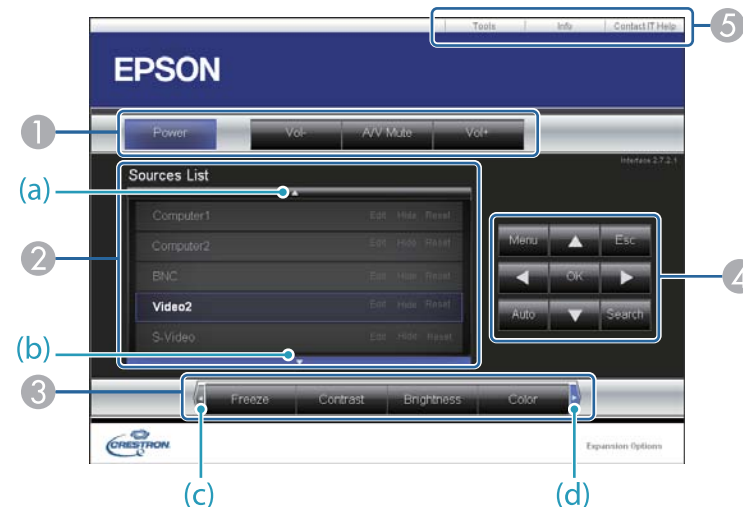
### Afișarea ferestrei de operațiuni

Înainte de a efectua orice operații, verificați următoarele aspecte.

- Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea.
- Setati **Crestron RoomView** la **Pornit** din meniul **Rețea**.  
☛ **Rețea - Altele - Crestron RoomView** [p.138](#)

- 1** Deschideți browserul Web instalat pe calculator.
- 2** Introduceți adresa IP a proiectorului în caseta de introducere a adresei din browserul Web și apoi apăsați pe tasta Enter de pe tastatura calculatorului.  
Va fi afișată fereastra de operațiuni.

### Utilizarea ferestrei de operațiuni



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

Buton	Funcție
<b>Power</b>	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.
<b>A/V Mute</b>	Apăsați pentru a porni sau opri temporar imaginea. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii (Obturator)" <a href="#">p.95</a>

- 2** Comutați la imaginea din sursa de intrare selectată. Pentru a afișa sursele de intrare neafișate din lista cu surse, faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a derula în sus sau în jos. Sursa curentă de intrare a semnalului este afișată cu albastru. Puteți schimba numele sursei, dacă este cazul.



- 3 Când faceți clic pe butoane, puteți efectua următoarele operațiuni. Pentru a afișa butoanele neafișate din lista cu surse, faceți clic pe (c) sau pe (d) pentru a derula la stânga sau la dreapta.

Buton	Funcție
<b>Freeze</b>	Apăsați pentru a bloca sau debloca imaginile. ☛ "Înghețarea imaginii (Înghet)" <a href="#">p.96</a>
<b>Contrast</b>	Reglează diferența dintre zonele luminoase și umbrite din imagini.
<b>Brightness</b>	Reglează luminozitatea imaginilor.
<b>Color</b>	Reglează nivelul de saturație al culorilor din imagine.
<b>Sharpness</b>	Reglează claritatea imaginii.
<b>Zoom</b>	Faceți clic pe butonul [⊕] pentru a mări imaginea fără a schimba dimensiunea proiecției. Faceți clic pe butonul [⊖] pentru a reduce o imagine care a fost mărită cu butonul [⊕]. Faceți clic pe butoanele [▲], [▼], [◀] sau [▶] pentru a modifica poziția unei imagini mărite. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" <a href="#">p.96</a>

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

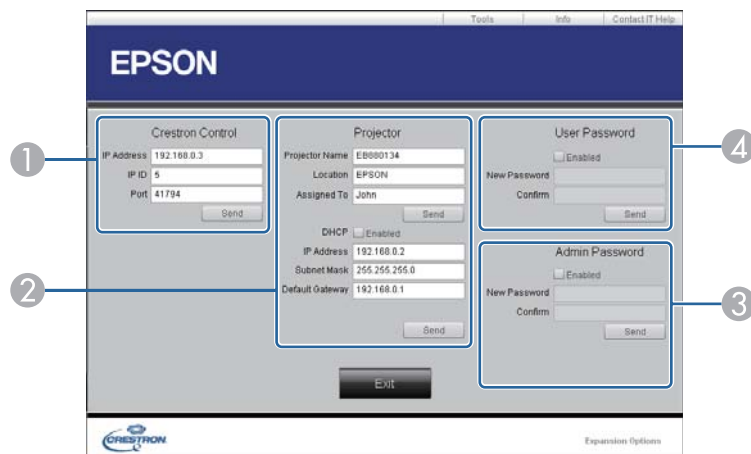
Buton	Funcție
<b>OK</b>	Execută aceeași funcție ca butonul [↵] de pe telecomandă. ☛ "Telecomandă" <a href="#">p.20</a>
<b>Menu</b>	Afișează și închide meniul Configurare.
<b>Auto</b>	Dacă faceți clic pe aceste butoane în timp ce proiectați semnalele RGB analogice primite de la portul de intrare Computer, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.
<b>Search</b>	Apăsați pentru a modifica în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Search)" <a href="#">p.59</a>
<b>Esc</b>	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Esc] de pe telecomandă. ☛ "Telecomandă" <a href="#">p.20</a>

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

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

## Utilizarea ferestrei de instrumente

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



The screenshot shows the Epson Tools window with the following sections and callouts:

- 1** points to the **Crestron Control** section, which includes fields for IP Address (192.168.0.3), IP ID (5), and Port (41794), with a **Send** button.
- 2** points to the **Projector** section, which includes fields for Projector Name (EB080134), Location (EPSON), Assigned To (John), DHCP (Enabled), IP Address (192.168.0.2), Subnet Mask (255.255.255.0), and Default Gateway (192.168.0.1), with a **Send** button.
- 3** points to the **Admin Password** section, which includes a **New Password** field, a **Confirm** field, and a **Send** button.
- 4** points to the **User Password** section, which includes a **New Password** field, a **Confirm** field, and a **Send** button.

- 1 Crestron Control**  
Stabiliți setările pentru dispozitivele centrale de control Crestron®.

- 2 Projector**  
Puteți seta următoarele elemente.

Element	Funcție
<b>Projector Name</b>	Introduceți un nume pentru a diferenția proiectorul conectat la un moment dat de celelalte proiectoare din rețea. (Numele poate conține cel mult 15 caractere alfanumerice pe un octet.)

Element	Funcție
<b>Location</b>	Introduceți numele unei locații pentru instalarea proiectorului conectat la un moment dat la rețea. (Numele poate conține cel mult 32 caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.)
<b>Assigned To</b>	Introduceți un nume de utilizator pentru proiector. (Numele poate conține cel mult 32 caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.)
<b>DHCP</b>	Selectați <b>Enabled</b> pentru a utiliza DHCP. Nu puteți introduce o adresă IP dacă DHCP este activat.
<b>IP Address</b>	Introduceți adresa IP pentru a o atribui proiectorului conectat la un moment dat.
<b>Subnet Mask</b>	Introduceți o mască de subrețea pentru proiectorul conectat la un moment dat.
<b>Default Gateway</b>	Introduceți o adresă gateway pentru proiectorul conectat la un moment dat.
<b>Send</b>	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru <b>Projector</b> .

- 3 Admin Password**  
Selectați caseta de selectare Enabled pentru a solicita o parolă pentru a deschide fereastra **Tools**.  
Puteți seta următoarele elemente.

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

## 4 User Password

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

Puteți seta următoarele elemente.

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

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este valabilă începând cu aprilie 2014. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate diferi în funcție de țara în care se face cumpărarea.

## Accesorii opționale

### Lentilă zoom standard ELPLS04

### Lentilă de zoom scurtă ELPLU02

### Obiectiv angular pentru proiecție prin transparentă ELPLR04

### Obiectiv angular zoom ELPLW04

### Lentilă de zoom medie ELPLM06

### Lentilă de zoom medie ELPLM07

### Lentilă de zoom lungă ELPLL07

Pentru informații suplimentare referitoare la distanța de proiecție a fiecărei lentile consultați informațiile de mai jos.

☛ "Dimensiune ecran și Distanță de proiecție" [p.206](#)

### Cablu pentru calculator ELPKC02

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

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

### Cablu pentru calculator ELPKC09

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

### Cablu pentru calculator ELPKC10

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

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

### Cablu pentru video compus ELPKC19

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

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

### Set de cabluri pentru telecomandă ELPKC28

### (10 m set cu 2 bucăți)

Folosiți acest set pentru a garanta funcționarea telecomenzii de la distanță.

### Receptor pentru mouse fără fir ELPST16

Utilizați acest dispozitiv pentru a folosi telecomanda proiecteurului pentru controlul indicatorului de mouse de la calculator sau pentru a derula în sus sau în jos.

### HDBaseT Transmitter ELPHD01

Acest transmițător transmite la mare distanță semnalele HDMI și semnalele de control pentru 1 cablu LAN. Folosind standardul [HDBaseT](#)▶.

### Cameră pentru documente ELPDC11/ELPDC20

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

### Unitatea de rețea fără fir ELPAP07

Se utilizează pentru conectarea fără fir a unui proiector la un calculator pentru efectuarea proiecțiilor.

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP09

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

### Polarizator ELPPL01

Este disponibil numai pentru lentila de zoom standard ELPLS04, lentila de zoom medie ELPLM06 și lentila de zoom lungă ELPLL07.

Se montează la acest proiector în cazul suprapunerii a două proiectoare și la proiectarea imaginilor 3D.

### Ochelari 3D pasivi (set de cinci perechi standard) ELPGS02A

### Ochelari 3D pasivi (set de cinci perechi pentru copii) ELPGS02B

Ochelari 3D polarizați pasiv. Utilizați-i pe aceștia când vizualizați imagini 3D de la proiectoare.

### Cadru ELPMB44

Cadru de metal folosit pentru instalarea proiecteurului pentru proiectarea de tip portret sau proiecție de tip stivă.

**Suport pentru suspendare pe tavan coborât\* ELPMB25****Suport pentru suspendare pe tavan înalt\* ELPMB26**

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

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

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

---

## Consumabile

**Lampă (ambalaje cu o lampă) ELPLP81****Lampă (ambalaje cu două lămpi) ELPLP82**

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

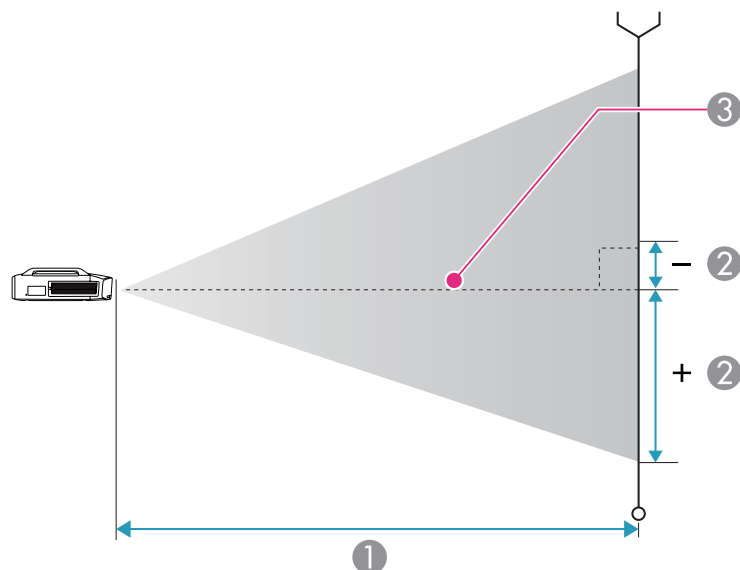
**Lampă (pentru portret) (ambalaje cu o lampă) ELPLP83****Lampă (pentru portret) (ambalaje cu două lămpi) ELPLP84**

Se folosește pentru proiecție în mod portret.

**Filtru de aer ELPAF46**

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

**pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/  
EB-Z9870U/EB-Z9750U/EB-Z11000W/EB-Z9900W/  
EB-Z9800W**



- ① Distanță proiecție
- ② Distanța de la centrul lentilei până la baza imaginii. Acest parametru se va modifica în funcție de setările pentru poziționarea verticală a lentilei.
- ③ Centrul lentilei

## Lentilă zoom standard ELPLS04

În această secțiune sunt prezentate distanțele de proiecție pentru modelele echipate cu lentile zoom standard.

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	130x81	199 - 326	-8 - +89
70"	151x94	233 - 382	-9 - +104
80"	172x108	268 - 438	-11 - +119
90"	194x121	302 - 493	-12 - +133
100"	215x135	337 - 549	-14 - +148
120"	258x162	406 - 661	-16 - +178
150"	323x202	509 - 828	-20 - +222
200"	431x269	682 - 1106	-27 - +296
250"	538x337	855 - 1385	-34 - +370
300"	646x404	1027 - 1663	-41 - +444
350"	754x471	1200 - 1942	-47 - +519
400"	862x538	1372 - 2220	-54 - +593
450"	969x606	1545 - 2499	-61 - +667
500"	1077x673	1717 - 2777	-68 - +741

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
59"	131x73	201 - 330	-12 - +86

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	133x75	205 - 336	-13 - +87
70"	155x87	240 - 393	-15 - +102
80"	177x100	276 - 450	-17 - +116
90"	199x112	311 - 507	-19 - +131
100"	221x125	347 - 565	-21 - +145
120"	266x149	417 - 679	-25 - +174
150"	332x187	524 - 851	-31 - +218
200"	443x249	701 - 1137	-42 - +291
250"	553x311	879 - 1423	-52 - +363
300"	664x374	1056 - 1710	-63 - +436
350"	775x436	1233 - 1996	-73 - +509
400"	886x498	1411 - 2282	-83 - +581
450"	996x560	1588 - 2569	-94 - +654
486"	1076x605	1716 - 2775	-101 - +706

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
53"	108x81	199 - 326	-8 - +89
60"	122x91	226 - 370	-9 - +101
70"	142x107	265 - 433	-11 - +117
80"	163x122	304 - 497	-12 - +134
90"	183x137	343 - 560	-14 - +151

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
100"	203x152	383 - 623	-15 - +168
120"	244x183	461 - 749	-18 - +201
150"	305x229	578 - 938	-23 - +252
200"	406x305	773 - 1253	-31 - +335
250"	508x381	969 - 1569	-38 - +419
300"	610x457	1164 - 1884	-46 - +503
350"	711x533	1359 - 2199	-54 - +587
400"	813x610	1555 - 2515	-61 - +671
441"	896x672	1715 - 2773	-68 - +740

## Lentilă de zoom scurtă ELPLU02

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	130x81	80 - 97	-8 - +89
70"	151x94	94 - 114	-9 - +104
80"	172x108	108 - 131	-11 - +119
90"	194x121	122 - 148	-12 - +133
100"	215x135	136 - 165	-14 - +148
120"	258x162	165 - 199	-16 - +178
150"	323x202	207 - 251	-20 - +222
200"	431x269	278 - 336	-27 - +296

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
250"	538x337	349 - 421	-34 - +370
300"	646x404	420 - 507	-41 - +444
350"	754x471	491 - 592	-47 - +519
400"	862x538	562 - 678	-54 - +593
450"	969x606	633 - 763	-61 - +667
500"	1077x673	704 - 848	-68 - +741

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
59"	131x73	80 - 98	-12 - +86
60"	133x75	82 - 100	-13 - +87
70"	155x87	97 - 117	-15 - +102
80"	177x100	111 - 135	-17 - +116
90"	199x112	126 - 152	-19 - +131
100"	221x125	140 - 170	-21 - +145
120"	266x149	170 - 205	-25 - +174
150"	332x187	213 - 258	-31 - +218
200"	443x249	286 - 346	-42 - +291
250"	553x311	359 - 433	-52 - +363
300"	664x374	432 - 521	-63 - +436
350"	775x436	505 - 609	-73 - +509
400"	886x498	578 - 697	-83 - +581

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
450"	996x560	651 - 784	-94 - +654
486"	1076x605	704 - 848	-101 - +706

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
53"	108x81	80 - 97	-8 - +89
60"	122x91	91 - 110	-9 - +101
70"	142x107	107 - 130	-11 - +117
80"	163x122	123 - 149	-12 - +134
90"	183x137	139 - 168	-14 - +151
100"	203x152	155 - 188	-15 - +168
120"	244x183	187 - 226	-18 - +201
150"	305x229	236 - 284	-23 - +252
200"	406x305	316 - 381	-31 - +335
250"	508x381	396 - 478	-38 - +419
300"	610x457	477 - 574	-46 - +503
350"	711x533	557 - 671	-54 - +587
400"	813x610	638 - 768	-61 - +671
441"	896x672	703 - 847	-68 - +740



## Obiectiv angular pentru proiecție prin transparență ELPLR04

Funcția de decalare a lentilei nu poate fi folosită.

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
60"	130x81	87	+40
70"	151x94	102	+47
80"	172x108	118	+54
90"	194x121	133	+61
100"	215x135	149	+67
120"	258x162	180	+81
150"	323x202	227	+101
200"	431x269	304	+135
250"	538x337	382	+168
300"	646x404	460	+202
350"	754x471	538	+236
400"	862x538	615	+269
450"	969x606	693	+303
500"	1077x673	771	+337

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
59"	131x73	88	+37
60"	133x75	89	+37
70"	155x87	105	+44
80"	177x100	121	+50
90"	199x112	137	+56

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
100"	221x125	153	+62
120"	266x149	185	+75
150"	332x187	233	+93
200"	443x249	313	+125
250"	553x311	393	+156
300"	664x374	473	+187
350"	775x436	553	+218
400"	886x498	633	+249
450"	996x560	713	+280
486"	1076x605	770	+303

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
53"	108x81	87	+40
60"	122x91	99	+46
70"	142x107	117	+53
80"	163x122	134	+61
90"	183x137	152	+69
100"	203x152	169	+76
120"	244x183	205	+91
150"	305x229	257	+114
200"	406x305	345	+152
250"	508x381	433	+191
300"	610x457	521	+229
350"	711x533	610	+267

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
400"	813x610	698	+305
441"	896x672	770	+336

## Obiectiv angular zoom ELPLW04

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		① Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	② Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	130x81	149 - 206	-8 - +89
70"	151x94	175 - 242	-9 - +104
80"	172x108	202 - 277	-11 - +119
90"	194x121	228 - 313	-12 - +133
100"	215x135	254 - 348	-14 - +148
120"	258x162	306 - 419	-16 - +178
150"	323x202	385 - 526	-20 - +222
200"	431x269	515 - 703	-27 - +296
250"	538x337	646 - 881	-34 - +370
300"	646x404	777 - 1058	-41 - +444
350"	754x471	907 - 1236	-47 - +519
400"	862x538	1038 - 1413	-54 - +593
450"	969x606	1169 - 1591	-61 - +667
500"	1077x673	1299 - 1769	-68 - +741

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		① Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	② Decalare verticală lentilă De sus în jos
59"	131x73	151 - 208	-12 - +86
60"	133x75	154 - 212	-13 - +87
70"	155x87	181 - 248	-15 - +102
80"	177x100	207 - 285	-17 - +116
90"	199x112	234 - 321	-19 - +131
100"	221x125	261 - 358	-21 - +145
120"	266x149	315 - 431	-25 - +174
150"	332x187	395 - 540	-31 - +218
200"	443x249	530 - 723	-42 - +291
250"	553x311	664 - 905	-52 - +363
300"	664x374	798 - 1088	-63 - +436
350"	775x436	933 - 1270	-73 - +509
400"	886x498	1067 - 1453	-83 - +581
450"	996x560	1201 - 1635	-94 - +654
486"	1076x605	1298 - 1767	-101 - +706

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		① Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	② Decalare verticală lentilă De sus în jos
53"	108x81	149 - 206	-8 - +89
60"	122x91	170 - 234	-9 - +101
70"	142x107	200 - 274	-11 - +117

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
80"	163x122	229 - 315	-12 - +134
90"	183x137	259 - 355	-14 - +151
100"	203x152	288 - 395	-15 - +168
120"	244x183	348 - 475	-18 - +201
150"	305x229	436 - 596	-23 - +252
200"	406x305	584 - 797	-31 - +335
250"	508x381	732 - 998	-38 - +419
300"	610x457	880 - 1199	-46 - +503
350"	711x533	1028 - 1400	-54 - +587
400"	813x610	1176 - 1601	-61 - +671
441"	896x672	1298 - 1766	-68 - +740

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
150"	323x202	786 - 1202	-20 - +222
200"	431x269	1052 - 1607	-27 - +296
250"	538x337	1318 - 2012	-34 - +370
300"	646x404	1585 - 2417	-41 - +444
350"	754x471	1851 - 2822	-47 - +519
400"	862x538	2117 - 3227	-54 - +593
450"	969x606	2383 - 3631	-61 - +667
500"	1077x673	2650 - 4036	-68 - +741

Unități: cm

## Lentilă de zoom medie ELPLM06

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	130x81	306 - 473	-8 - +89
70"	151x94	360 - 554	-9 - +104
80"	172x108	413 - 635	-11 - +119
90"	194x121	466 - 716	-12 - +133
100"	215x135	519 - 797	-14 - +148
120"	258x162	626 - 959	-16 - +178

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
59"	131x73	310 - 478	-12 - +86
60"	133x75	315 - 486	-13 - +87
70"	155x87	370 - 570	-15 - +102
80"	177x100	425 - 653	-17 - +116
90"	199x112	479 - 736	-19 - +131
100"	221x125	534 - 819	-21 - +145
120"	266x149	644 - 986	-25 - +174
150"	332x187	808 - 1236	-31 - +218
200"	443x249	1082 - 1652	-42 - +291
250"	553x311	1355 - 2068	-52 - +363
300"	664x374	1629 - 2484	-63 - +436

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
350"	775x436	1903 - 2900	-73 - +509
400"	886x498	2176 - 3317	-83 - +581
450"	996x560	2450 - 3733	-94 - +654
486"	1076x605	2647 - 4032	-101 - +706

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
53"	108x81	306 - 473	-8 - +89
60"	122x91	349 - 537	-9 - +101
70"	142x107	409 - 629	-11 - +117
80"	163x122	469 - 720	-12 - +134
90"	183x137	529 - 812	-14 - +151
100"	203x152	590 - 904	-15 - +168
120"	244x183	710 - 1087	-18 - +201
150"	305x229	891 - 1362	-23 - +252
200"	406x305	1193 - 1821	-31 - +335
250"	508x381	1494 - 2279	-38 - +419
300"	610x457	1796 - 2738	-46 - +503
350"	711x533	2097 - 3196	-54 - +587
400"	813x610	2399 - 3654	-61 - +671
441"	896x672	2646 - 4030	-68 - +740

## Lentilă de zoom medie ELPLM07

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	130x81	445 - 686	-8 - +89
70"	151x94	523 - 805	-9 - +104
80"	172x108	601 - 923	-11 - +119
90"	194x121	679 - 1041	-12 - +133
100"	215x135	757 - 1160	-14 - +148
120"	258x162	913 - 1396	-16 - +178
150"	323x202	1147 - 1751	-20 - +222
200"	431x269	1538 - 2343	-27 - +296
250"	538x337	1928 - 2934	-34 - +370
300"	646x404	2319 - 3526	-41 - +444
350"	754x471	2709 - 4117	-47 - +519
400"	862x538	3100 - 4709	-54 - +593
450"	969x606	3490 - 5300	-61 - +667
500"	1077x673	3881 - 5892	-68 - +741

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
59"	131x73	450 - 694	-12 - +86
60"	133x75	458 - 706	-13 - +87
70"	155x87	538 - 828	-15 - +102

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
80"	177x100	618 - 949	-17 - +116
90"	199x112	698 - 1071	-19 - +131
100"	221x125	779 - 1192	-21 - +145
120"	266x149	939 - 1436	-25 - +174
150"	332x187	1180 - 1800	-31 - +218
200"	443x249	1581 - 2408	-42 - +291
250"	553x311	1983 - 3016	-52 - +363
300"	664x374	2384 - 3624	-63 - +436
350"	775x436	2785 - 4232	-73 - +509
400"	886x498	3187 - 4840	-83 - +581
450"	996x560	3588 - 5448	-94 - +654
486"	1076x605	3877 - 5886	-101 - +706

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
53"	108x81	445 - 686	-8 - +89
60"	122x91	507 - 780	-9 - +101
70"	142x107	595 - 914	-11 - +117
80"	163x122	683 - 1048	-12 - +134
90"	183x137	772 - 1182	-14 - +151
100"	203x152	860 - 1316	-15 - +168
120"	244x183	1037 - 1584	-18 - +201

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
150"	305x229	1302 - 1985	-23 - +252
200"	406x305	1744 - 2655	-31 - +335
250"	508x381	2186 - 3325	-38 - +419
300"	610x457	2628 - 3995	-46 - +503
350"	711x533	3070 - 4664	-54 - +587
400"	813x610	3512 - 5334	-61 - +671
441"	896x672	3875 - 5883	-68 - +740

## Lentilă de zoom lungă ELPLL07

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	130x81	664 - 941	-8 - +89
70"	151x94	780 - 1103	-9 - +104
80"	172x108	896 - 1265	-11 - +119
90"	194x121	1012 - 1427	-12 - +133
100"	215x135	1128 - 1589	-14 - +148
120"	258x162	1360 - 1913	-16 - +178
150"	323x202	1708 - 2399	-20 - +222
200"	431x269	2287 - 3209	-27 - +296
250"	538x337	2867 - 4020	-34 - +370
300"	646x404	3447 - 4830	-41 - +444

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
350"	754x471	4026 - 5640	-47 - +519
400"	862x538	4606 - 6451	-54 - +593
450"	969x606	5186 - 7261	-61 - +667
500"	1077x673	5765 - 8071	-68 - +741

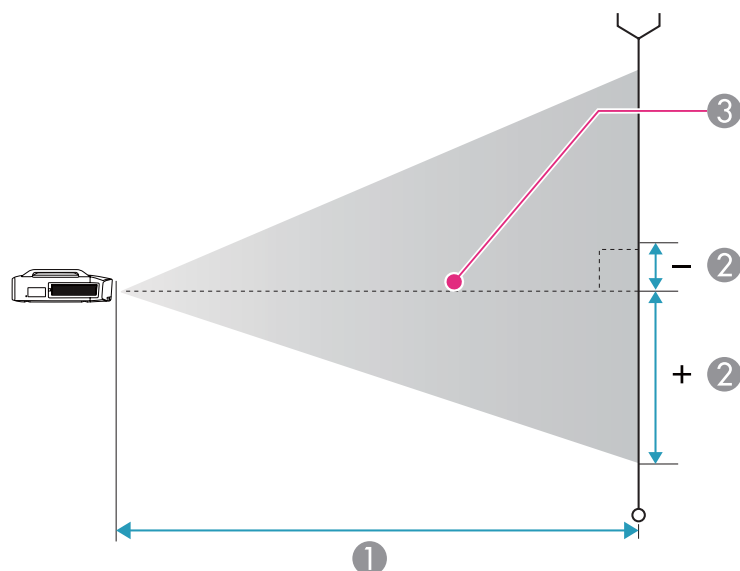
Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
59"	131x73	672 - 951	-12 - +86
60"	133x75	683 - 968	-13 - +87
70"	155x87	803 - 1134	-15 - +102
80"	177x100	922 - 1301	-17 - +116
90"	199x112	1041 - 1467	-19 - +131
100"	221x125	1160 - 1634	-21 - +145
120"	266x149	1398 - 1967	-25 - +174
150"	332x187	1756 - 2467	-31 - +218
200"	443x249	2352 - 3300	-42 - +291
250"	553x311	2948 - 4132	-52 - +363
300"	664x374	3543 - 4965	-63 - +436
350"	775x436	4139 - 5798	-73 - +509
400"	886x498	4735 - 6631	-83 - +581
450"	996x560	5331 - 7464	-94 - +654
486"	1076x605	5760 - 8063	-101 - +706

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
53"	108x81	664 - 941	-8 - +89
60"	122x91	756 - 1069	-9 - +101
70"	142x107	887 - 1252	-11 - +117
80"	163x122	1019 - 1436	-12 - +134
90"	183x137	1150 - 1619	-14 - +151
100"	203x152	1281 - 1803	-15 - +168
120"	244x183	1544 - 2170	-18 - +201
150"	305x229	1937 - 2720	-23 - +252
200"	406x305	2594 - 3637	-31 - +335
250"	508x381	3250 - 4555	-38 - +419
300"	610x457	3906 - 5472	-46 - +503
350"	711x533	4562 - 6389	-54 - +587
400"	813x610	5219 - 7307	-61 - +671
441"	896x672	5757 - 8059	-68 - +740

## Distanțe de proiecție pentru EB-Z11005/ EB-Z11000/EB-Z9870



- 1 Distanță proiecție
- 2 Distanța de la centrul lentilei până la baza imaginii. Acest parametru se va modifica în funcție de setările pentru poziționarea verticală a lentilei.
- 3 Centrul lentilei

## Lentilă zoom standard ELPLS04

În această secțiune sunt prezentate distanțele de proiecție pentru modelele echipate cu lentile zoom standard.

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		1	2
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	122x91	194 - 319	-5 - +97
70"	142x107	228 - 373	-6 - +113
80"	163x122	261 - 428	-7 - +129
90"	183x137	295 - 482	-8 - +145
100"	203x152	329 - 537	-8 - +161
120"	244x183	396 - 646	-10 - +193
150"	305x229	497 - 809	-13 - +241
200"	406x305	665 - 1082	-17 - +322
250"	508x381	834 - 1354	-21 - +402
300"	610x457	1002 - 1626	-25 - +483
350"	711x533	1171 - 1899	-30 - +563
400"	813x610	1339 - 2171	-34 - +643
450"	914x686	1508 - 2444	-38 - +724
500"	1016x762	1676 - 2716	-42 - +804

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		1	2
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
56"	124x70	197 - 324	-17 - +87

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	133x75	212 - 348	-18 - +93
70"	155x87	249 - 407	-21 - +108
80"	177x100	285 - 467	-24 - +124
90"	199x112	322 - 526	-27 - +139
100"	221x125	359 - 586	-30 - +155
120"	266x149	432 - 704	-36 - +185
150"	332x187	542 - 882	-45 - +232
200"	443x249	726 - 1179	-60 - +309
250"	553x311	909 - 1476	-75 - +386
300"	664x374	1093 - 1773	-90 - +464
350"	775x436	1276 - 2069	-105 - +541
400"	886x498	1460 - 2366	-120 - +618
450"	996x560	1643 - 2663	-135 - +695
458"	1014x570	1672 - 2711	-137 - +708

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
57"	123x77	195 - 321	-13 - +90
60"	130x81	206 - 338	-13 - +94
70"	151x94	242 - 396	-16 - +110
80"	172x108	277 - 454	-18 - +126
90"	194x121	313 - 512	-20 - +141

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
100"	215x135	349 - 569	-22 - +157
120"	258x162	420 - 685	-27 - +188
150"	323x202	527 - 858	-34 - +236
200"	431x269	706 - 1147	-45 - +314
250"	538x337	884 - 1436	-56 - +393
300"	646x404	1063 - 1725	-67 - +471
350"	754x471	1241 - 2013	-79 - +550
400"	862x538	1420 - 2302	-90 - +628
450"	969x606	1598 - 2591	-101 - +707
471"	1014x634	1673 - 2712	-106 - +740

## Lentilă de zoom scurtă ELPLU02

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	122x91	78 - 95	0 - +91
70"	142x107	91 - 111	0 - +107
80"	163x122	105 - 128	0 - +122
90"	183x137	119 - 145	0 - +137
100"	203x152	133 - 161	0 - +152
120"	244x183	161 - 195	0 - +183
150"	305x229	202 - 245	0 - +229



Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
200"	406x305	271 - 328	0 - +305
250"	508x381	340 - 412	0 - +381
300"	610x457	410 - 495	0 - +457
350"	711x533	479 - 578	0 - +533
400"	813x610	548 - 662	0 - +610
450"	914x686	617 - 745	0 - +686
500"	1016x762	686 - 828	0 - +762

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
56"	124x70	79 - 96	-12 - +81
60"	133x75	85 - 104	-12 - +87
70"	155x87	100 - 122	-15 - +102
80"	177x100	115 - 140	-17 - +116
90"	199x112	130 - 158	-19 - +131
100"	221x125	145 - 176	-21 - +145
120"	266x149	175 - 213	-25 - +174
150"	332x187	221 - 267	-31 - +218
200"	443x249	296 - 358	-42 - +291
250"	553x311	371 - 449	-52 - +363
300"	664x374	447 - 540	-62 - +436
350"	775x436	522 - 631	-73 - +508

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
400"	886x498	598 - 721	-83 - +581
450"	996x560	673 - 812	-93 - +654
458"	1014x570	685 - 827	-95 - +665

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
57"	123x77	78 - 95	-8 - +84
60"	130x81	82 - 101	-8 - +89
70"	151x94	97 - 118	-9 - +104
80"	172x108	112 - 136	-11 - +118
90"	194x121	127 - 154	-12 - +133
100"	215x135	141 - 171	-13 - +148
120"	258x162	171 - 207	-16 - +178
150"	323x202	215 - 260	-20 - +222
200"	431x269	288 - 348	-27 - +296
250"	538x337	361 - 437	-34 - +370
300"	646x404	435 - 525	-40 - +444
350"	754x471	508 - 613	-47 - +518
400"	862x538	581 - 702	-54 - +592
450"	969x606	655 - 790	-61 - +666
471"	1014x634	685 - 827	-63 - +697

## Obiectiv angular pentru proiecție prin transparență ELPLR04

Funcția de decalare a lentilei nu poate fi folosită.

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
60"	122x91	84	+46
70"	142x107	100	+53
80"	163x122	115	+61
90"	183x137	130	+69
100"	203x152	145	+76
120"	244x183	176	+91
150"	305x229	221	+114
200"	406x305	297	+152
250"	508x381	373	+191
300"	610x457	449	+229
350"	711x533	525	+267
400"	813x610	601	+305
450"	914x686	677	+343
500"	1016x762	753	+381

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
56"	124x70	86	+35
60"	133x75	93	+37
70"	155x87	109	+44
80"	177x100	126	+50
90"	199x112	142	+56

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
100"	221x125	159	+62
120"	266x149	192	+75
150"	332x187	242	+93
200"	443x249	324	+125
250"	553x311	407	+156
300"	664x374	490	+187
350"	775x436	573	+218
400"	886x498	656	+249
450"	996x560	738	+280
458"	1014x570	752	+285

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
57"	123x77	85	+38
60"	130x81	90	+40
70"	151x94	106	+47
80"	172x108	122	+54
90"	194x121	138	+61
100"	215x135	154	+67
120"	258x162	187	+81
150"	323x202	235	+101
200"	431x269	315	+135
250"	538x337	396	+168
300"	646x404	477	+202
350"	754x471	557	+236

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
400"	862x538	638	+269
450"	969x606	718	+303
471"	1014x634	752	+317

## Obiectiv angular zoom ELPLW04

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	122x91	146 - 201	-5 - +97
70"	142x107	171 - 236	-6 - +113
80"	163x122	197 - 270	-7 - +129
90"	183x137	222 - 305	-8 - +145
100"	203x152	248 - 340	-8 - +161
120"	244x183	299 - 409	-10 - +193
150"	305x229	376 - 513	-13 - +241
200"	406x305	504 - 686	-17 - +322
250"	508x381	632 - 860	-21 - +402
300"	610x457	759 - 1033	-25 - +483
350"	711x533	887 - 1207	-30 - +563
400"	813x610	1015 - 1380	-34 - +643
450"	914x686	1143 - 1553	-38 - +724
500"	1016x762	1271 - 1727	-42 - +804

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
56"	124x70	148 - 204	-17 - +87
60"	133x75	159 - 220	-18 - +93
70"	155x87	187 - 257	-21 - +108
80"	177x100	215 - 295	-24 - +124
90"	199x112	243 - 333	-27 - +139
100"	221x125	271 - 371	-30 - +155
120"	266x149	327 - 446	-36 - +185
150"	332x187	410 - 560	-45 - +232
200"	443x249	549 - 748	-60 - +309
250"	553x311	689 - 937	-75 - +386
300"	664x374	828 - 1126	-90 - +464
350"	775x436	967 - 1315	-105 - +541
400"	886x498	1107 - 1504	-120 - +618
450"	996x560	1246 - 1693	-135 - +695
458"	1014x570	1268 - 1723	-137 - +708

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
57"	123x77	147 - 202	-13 - +90
60"	130x81	155 - 213	-13 - +94
70"	151x94	182 - 250	-16 - +110

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
80"	172x108	209 - 287	-18 - +126
90"	194x121	236 - 324	-20 - +141
100"	215x135	263 - 360	-22 - +157
120"	258x162	318 - 434	-27 - +188
150"	323x202	399 - 544	-34 - +236
200"	431x269	534 - 728	-45 - +314
250"	538x337	670 - 912	-56 - +393
300"	646x404	805 - 1096	-67 - +471
350"	754x471	941 - 1279	-79 - +550
400"	862x538	1076 - 1463	-90 - +628
450"	969x606	1212 - 1647	-101 - +707
471"	1014x634	1269 - 1724	-106 - +740

## Lentilă de zoom medie ELPLM06

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	122x91	299 - 462	-5 - +97
70"	142x107	351 - 541	-6 - +113
80"	163x122	403 - 621	-7 - +129
90"	183x137	455 - 700	-8 - +145
100"	203x152	507 - 779	-8 - +161

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
120"	244x183	611 - 937	-10 - +193
150"	305x229	767 - 1175	-13 - +241
200"	406x305	1027 - 1571	-17 - +322
250"	508x381	1287 - 1967	-21 - +402
300"	610x457	1547 - 2363	-25 - +483
350"	711x533	1807 - 2759	-30 - +563
400"	813x610	2067 - 3155	-34 - +643
450"	914x686	2327 - 3552	-38 - +724
500"	1016x762	2587 - 3948	-42 - +804

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
56"	124x70	304 - 470	-17 - +87
60"	133x75	326 - 505	-18 - +93
70"	155x87	383 - 591	-21 - +108
80"	177x100	440 - 677	-24 - +124
90"	199x112	496 - 764	-27 - +139
100"	221x125	553 - 850	-30 - +155
120"	266x149	666 - 1022	-36 - +185
150"	332x187	836 - 1281	-45 - +232
200"	443x249	1120 - 1713	-60 - +309
250"	553x311	1403 - 2144	-75 - +386

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
300"	664x374	1686 - 2576	-90 - +464
350"	775x436	1969 - 3007	-105 - +541
400"	886x498	2253 - 3439	-120 - +618
450"	996x560	2536 - 3870	-135 - +695
458"	1014x570	2581 - 3939	-137 - +708

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
57"	123x77	301 - 465	-13 - +90
60"	130x81	317 - 491	-13 - +94
70"	151x94	372 - 575	-16 - +110
80"	172x108	428 - 659	-18 - +126
90"	194x121	483 - 743	-20 - +141
100"	215x135	538 - 826	-22 - +157
120"	258x162	648 - 994	-27 - +188
150"	323x202	813 - 1246	-34 - +236
200"	431x269	1089 - 1666	-45 - +314
250"	538x337	1365 - 2086	-56 - +393
300"	646x404	1640 - 2506	-67 - +471
350"	754x471	1916 - 2926	-79 - +550
400"	862x538	2191 - 3346	-90 - +628
450"	969x606	2467 - 3765	-101 - +707

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
471"	1014x634	2583 - 3942	-106 - +740

## Lentilă de zoom medie ELPLM07

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	122x91	433 - 670	-5 - +97
70"	142x107	509 - 786	-6 - +113
80"	163x122	585 - 901	-7 - +129
90"	183x137	661 - 1017	-8 - +145
100"	203x152	738 - 1133	-8 - +161
120"	244x183	890 - 1364	-10 - +193
150"	305x229	1118 - 1711	-13 - +241
200"	406x305	1499 - 2289	-17 - +322
250"	508x381	1880 - 2867	-21 - +402
300"	610x457	2261 - 3445	-25 - +483
350"	711x533	2642 - 4023	-30 - +563
400"	813x610	3023 - 4601	-34 - +643
450"	914x686	3404 - 5180	-38 - +724
500"	1016x762	3784 - 5758	-42 - +804

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
56"	124x70	441 - 682	-17 - +87
60"	133x75	474 - 732	-18 - +93
70"	155x87	557 - 858	-21 - +108
80"	177x100	640 - 984	-24 - +124
90"	199x112	723 - 1110	-27 - +139
100"	221x125	806 - 1236	-30 - +155
120"	266x149	972 - 1488	-36 - +185
150"	332x187	1221 - 1866	-45 - +232
200"	443x249	1636 - 2496	-60 - +309
250"	553x311	2051 - 3126	-75 - +386
300"	664x374	2465 - 3755	-90 - +464
350"	775x436	2880 - 4385	-105 - +541
400"	886x498	3295 - 5015	-120 - +618
450"	996x560	3710 - 5645	-135 - +695
458"	1014x570	3777 - 5746	-137 - +708

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
57"	123x77	436 - 675	-13 - +90
60"	130x81	460 - 712	-13 - +94
70"	151x94	541 - 834	-16 - +110

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
80"	172x108	622 - 957	-18 - +126
90"	194x121	703 - 1079	-20 - +141
100"	215x135	783 - 1202	-22 - +157
120"	258x162	945 - 1447	-27 - +188
150"	323x202	1187 - 1815	-34 - +236
200"	431x269	1591 - 2428	-45 - +314
250"	538x337	1994 - 3040	-56 - +393
300"	646x404	2398 - 3653	-67 - +471
350"	754x471	2802 - 4266	-79 - +550
400"	862x538	3206 - 4879	-90 - +628
450"	969x606	3609 - 5492	-101 - +707
471"	1014x634	3779 - 5749	-106 - +740

## Lentilă de zoom lungă ELPLL07

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
60"	122x91	647 - 918	-5 - +97
70"	142x107	760 - 1077	-6 - +113
80"	163x122	874 - 1235	-7 - +129
90"	183x137	987 - 1393	-8 - +145
100"	203x152	1100 - 1552	-8 - +161

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
120"	244x183	1326 - 1868	-10 - +193
150"	305x229	1666 - 2343	-13 - +241
200"	406x305	2232 - 3135	-17 - +322
250"	508x381	2799 - 3927	-21 - +402
300"	610x457	3365 - 4719	-25 - +483
350"	711x533	3931 - 5510	-30 - +563
400"	813x610	4497 - 6302	-34 - +643
450"	914x686	5063 - 7094	-38 - +724
500"	1016x762	5630 - 7886	-42 - +804

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
56"	124x70	658 - 934	-17 - +87
60"	133x75	708 - 1003	-18 - +93
70"	155x87	831 - 1176	-21 - +108
80"	177x100	955 - 1348	-24 - +124
90"	199x112	1078 - 1521	-27 - +139
100"	221x125	1201 - 1693	-30 - +155
120"	266x149	1448 - 2038	-36 - +185
150"	332x187	1818 - 2556	-45 - +232
200"	443x249	2435 - 3418	-60 - +309
250"	553x311	3052 - 4281	-75 - +386

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
300"	664x374	3669 - 5144	-90 - +464
350"	775x436	4286 - 6006	-105 - +541
400"	886x498	4902 - 6869	-120 - +618
450"	996x560	5519 - 7731	-135 - +695
458"	1014x570	5618 - 7869	-137 - +708

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
57"	123x77	652 - 925	-13 - +90
60"	130x81	688 - 975	-13 - +94
70"	151x94	808 - 1143	-16 - +110
80"	172x108	928 - 1311	-18 - +126
90"	194x121	1048 - 1479	-20 - +141
100"	215x135	1168 - 1647	-22 - +157
120"	258x162	1408 - 1982	-27 - +188
150"	323x202	1768 - 2486	-34 - +236
200"	431x269	2368 - 3325	-45 - +314
250"	538x337	2968 - 4164	-56 - +393
300"	646x404	3569 - 5004	-67 - +471
350"	754x471	4169 - 5843	-79 - +550
400"	862x538	4769 - 6682	-90 - +628
450"	969x606	5369 - 7521	-101 - +707

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) până la maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă De sus în jos
471"	1014x634	5621 - 7874	-106 - +740



## Rezoluții Acceptate

Când rezoluția semnalelor de intrare este mai mare decât rezoluția panoului proiectorului, calitatea imaginii poate fi alterată.

### Semnale de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*2	60	1920x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
MAC21"	75	1152x870

\*1 Compatibile numai când setarea Lat se selectează pentru **Rezoluție** din meniul **Configurare**. (Nu este disponibil pentru EB-Z11005/EB-Z11000/EB-Z9870.)

\*2 Numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U/EB-Z9750U. Compatibil numai în cazul recepționării unui semnal tip VESA CVTRB (Reduced Blanking).

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

### Video pe componente

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

\* Numai pentru semnale de intrare de la portul de intrare Computer.

### Video compozit

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

## Semnale de intrare de la porturile de intrare DVI-D, HDMI, și HDBaseT\*1.

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+*2	60	1680x1050
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*3	60	1920x1200
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
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

\*1 Când conexiunea HDMI se face folosind dispozitivul opțional HDBaseT Transmitter.

\*2 Nu este disponibil pentru EB-Z11005/EB-Z11000/EB-Z9870.

\*3 Compatibil numai în cazul recepționării unui semnal tip VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

## Semnale de intrare de la portul SDI (Numai pentru EB-Z10005U/EB-Z10000U/EB-Z9875U/EB-Z9870U)

Sem-nal	Rată de re-fresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Mod	Spațiu culoare	Număr de biți	Nivel
SDTV (480i)	60	720x480	SD-SDI	YPbPr 4:2:2	10 biți	-
SDTV (576i)	50	720x576				
HDTV (720p)	50/60	1280x720	HD-SDI			
HDTV (1080i)	50i/60i	1920x1080				
HDTV (1080p)	24p/25p/30p	1920x1080				
HDTV (1080p)	50p/60p	1920x1080	3G-SDI			A

## Specificații Generale ale Proiectorului

Denumirea produsului		EB-Z10005U EB-Z10000U	EB-Z9875U EB-Z9870U	EB-Z9750U	EB-Z11000W	EB-Z9900W	EB-Z9800W	EB-Z11005 EB-Z11000	EB-Z9870
Dimensiuni		534 (L) x 197 (Î) x 741 (A) mm (nu include secțiunea ridicată)							
Dimensiune panou LCD		Lățime de 1,03"						1,06"	
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă							
Rezoluție		2.304.000 WUXGA (1920 (L) x 1200 (Î) puncte) x 3			1.024.000 WXGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3			786.432 XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3	
Reglare focalizare		Automat							
Reglare zoom*1		Automat (1-1,61)							
Comutare lentilă*2		Automat (direcție verticală maximă aprox. 60 %, direcție orizontală maximă aprox. 18 %)						Automat (direcție verticală maximă aprox. 56 %*3, direcție orizontală maximă aprox. 19 %)	
Lampă	Normal	Lampă UHE, 380 W, nr. model: ELPLP81 (ambalaje cu o lampă)/ELPLP82 (ambalaje cu două lămpi)							
	Pentru mod portret	Lampă UHE, 304 W, nr. model: ELPLP83 (ambalaje cu o lampă)/ELPLP84 (ambalaje cu două lămpi)							
Power		De la 100 la 240 V AC ±10% 50/60 Hz 11,2 - 4,9 A	De la 100 la 240 V AC ±10% 50/60 Hz 10,0 - 4,4 A	De la 100 la 240 V CA ±10% 50/60 Hz 8,5 - 3,8 A	De la 100 la 240 V AC ±10% 50/60 Hz 11,2 - 4,9 V	De la 100 la 240 V AC ±10% 50/60 Hz 10,0 - 4,4 A	De la 100 la 240 V AC ±10% 50/60 Hz 8,5 - 3,8 A	De la 100 la 240 V AC ±10% 50/60 Hz 11,2 - 4,9 A	De la 100 la 240 V CA ±10% 50/60 Hz 8,5 - 3,8 A

Putere consumată	100 - 120 V Zonă	În stare de funcționare: 1120 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,7 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,26 W	În stare de funcționare: 995 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,7 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,26 W	În stare de funcționare: 844 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,7 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,26 W	În stare de funcționare: 1120 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,7 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,26 W	În stare de funcționare: 995 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,7 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,26 W	În stare de funcționare: 844 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,7 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,26 W	În stare de funcționare: 1120 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,7 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,26 W	În stare de funcționare: 844 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,7 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,26 W
	220 - 240 V Zonă	În stare de funcționare: 1060 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,9 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,37 W	În stare de funcționare: 948 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,9 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,37 W	În stare de funcționare: 809 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,9 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,37 W	În stare de funcționare: 1060 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,9 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,37 W	În stare de funcționare: 948 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,9 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,37 W	În stare de funcționare: 809 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,9 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,37 W	În stare de funcționare: 1060 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,9 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,37 W	În stare de funcționare: 809 W  Consumul în standby (Comunicare act.): 2,9 W  Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,37 W
Altitudinea de funcționare		Altitudine de la 0 la 3.048 m							
Temperatura de funcționare		0 - +50°C*4 (fără condensare)							
Temperatura de depozitare		-10 - +60°C (fără condensare)							

<b>Greutate</b>	Aprox. 26 kg	Aprox. 25 kg	Aprox. 26 kg	Aprox. 25 kg	Aprox. 26 kg	Aprox. 25 kg
-----------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

\*1 Aceste specificații sunt valabile în cazul montării unei lentile zoom standard ELPLS04.

\*2 Lentila posterioară de zoom scurtă ELPLR04 nu suportă deplasarea obiectivului.

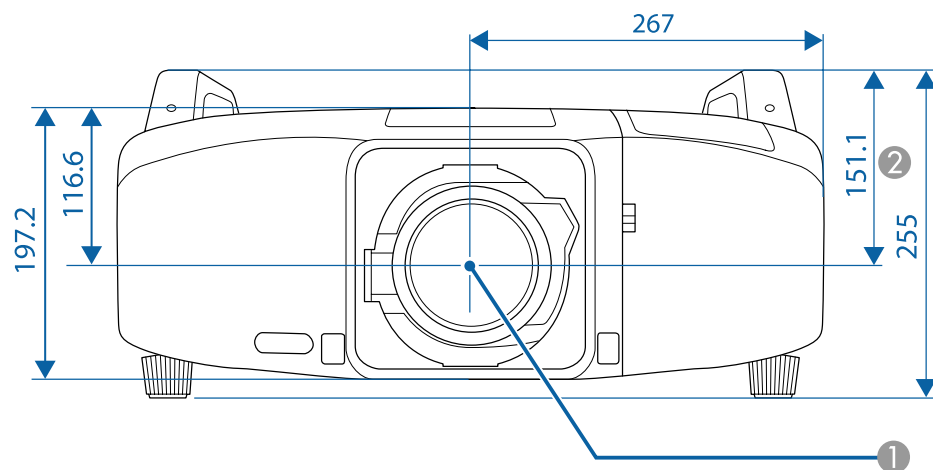
\*3 Când se folosește o lentilă de zoom scurtă ELPLU02, dacă o deplasați cu peste 50%, o parte din ecran nu poate fi afișat corect.

\*4 Pentru o altitudine între 0 și 1.499 m, temperatura de funcționare este cuprinsă între 0 și +50°C, dacă pentru **Consum energie** este selectată opțiunea **ECO** sau **Angrenare temp.**, și între 0 și 45°C dacă este selectată opțiunea **Normal**.

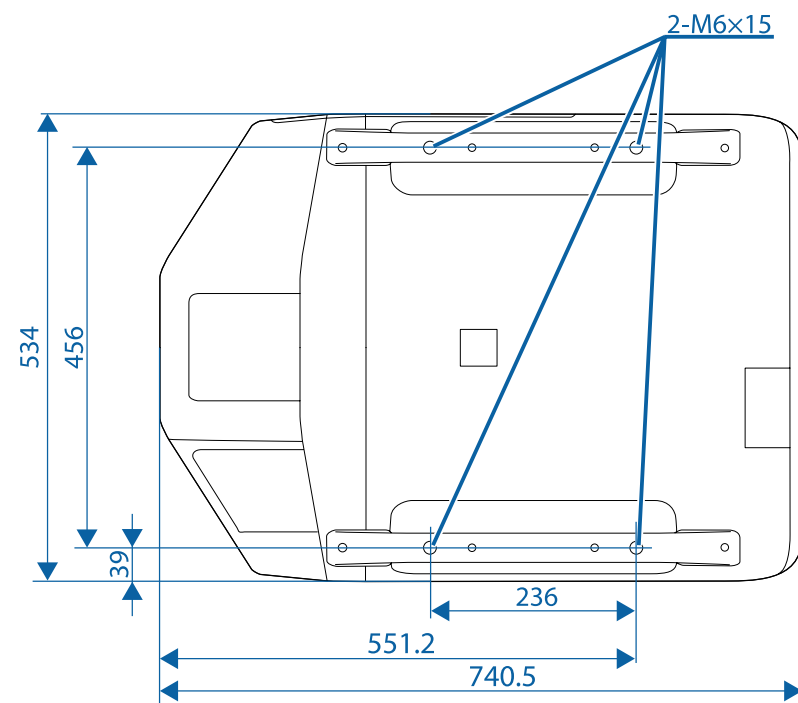
Pentru o altitudine între 1.500 și 3.048 m, temperatura de funcționare este cuprinsă între 0 și +45°C, dacă pentru **Consum energie** este selectată opțiunea **ECO** sau **Angrenare temp.**, și între 0 și +40°C dacă este selectată opțiunea **Normal**.

Denumirea produsului			EB-Z10005U EB-Z10000U	EB-Z9875U EB-Z9870U	EB-Z9750U	EB-Z11000W	EB-Z9900W	EB-Z9800W	EB-Z11005 EB-Z11000	EB-Z9870
Conec- tori	Port de intrare Computer	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru							
	Port de intrare BNC	1	5BNC (mamă)							
	Port de intrare HDMI	1	HDMI compatibil HDCP							
	Port de intrare S-Video	1	Mini DIN 4-pin							
	Port de intrare Video	1	1BNC (mamă)							
	Portul Monitor Out	1	Mini D-Sub15-pini (mamă) negru							
	Port de intrare DVI-D	1	DVI-D 24pini Single link compatibil HDCP							
	Port HDBaseT	1	RJ-45							
	Portul LAN	1	RJ-45							
	Port de intrare SDI	1	1BNC (mamă)	-						
	Portul Service*	1	Conector USB (Tip B)							
	Portul RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)							
	Portul Remote	1	Jack mini stereo (3,5Φ)							
Port USB (numai pentru Unitatea de rețea fără fir)*	1	Conector USB (Tip A)								

\* Este acceptat USB 2.0. Totuși, porturile USB nu sunt garantate să funcționeze pentru toate dispozitivele cu suport USB.








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





Unități: mm

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

<b>Adresă Gateway</b>	Acesta este un server (router) pentru comunicarea din cadrul unei rețele (subrețea) divizate în funcție de <u>masca subrețea</u>  .
<b>Adresă IP</b>	Un număr de identificare a unui calculator conectat la o rețea.
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a ușura funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii, consultați site-ul Web AMX. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>Contrast</b>	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Ajustarea acestei proprietăți a unei imagini se numește ajustarea contrastului.
<b>DHCP</b>	O abreviere a protocolului Dynamic Host Configuration Protocol, acest protocol atribuie în mod automat o <u>adresă IP</u>  echipamentului conectat la o rețea.
<b>DICOM</b>	Acronim pentru Digital Imaging and Communications in Medicine. Standard internațional care definește standardele de imagine și un protocol de comunicații pentru imagini medicale.
<b>Format imagine</b>	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV și cele generale de calculator au un format de imagine de 4:3.
<b>HDBaseT</b>	Conexiune standard pentru produse electrocasnice conform HDBaseT Alliance. Comunică diferite semnale de control precum HD video necompresat, audio și 100BASE-TX Ethernet folosind un cablu de rețea.
<b>HDCP</b>	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece portul HDMI de pe proiector acceptă tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate de tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de codificare HDCP.
<b>HDTV</b>	O prescurtare pentru High-Definition Television care se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> , i = <u>Întreșere</u> )</li> <li>• Ecran cu un <u>format imagine</u>  de 16:9</li> </ul>
<b>Întreșere</b>	Transmite informații necesare pentru a crea un ecran trimițând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispușe la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
<b>Mască subrețea</b>	Aceasta este o valoare numerică pentru definirea numărului de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele divizate (subrețea), din adresa IP.
<b>Mod Ad hoc</b>	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, care comunică cu clienți LAN fără fir fără a utiliza un punct de acces.
<b>Mod Infrastructură</b>	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, prin care dispozitivele comunică prin intermediul punctelor de acces.



<b>Progresiv</b>	Proiectează informații pentru a crea un ecran o dată, afișând imaginea pentru un cadru. Chiar dacă numărul de linii de scanare este același, nivelul de tremur al imaginilor scade, deoarece volumul de informații s-a dublat în comparație cu un sistem de întrețesere.
<b>Rată refresh</b>	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminositate și culoare un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul de reîmprospătări pe secundă este numit frecvență de reîmprospătare și este exprimat în Hertz (Hz).
<b>SDI</b>	O abreviere pentru Serial Digital Interface. Proiectorul este compatibil atât cu metoda SD-SDI (definiție standard), cât și cu metodele HD-SDI (definiție înaltă) și 3G-SDI (definiție 3G).
<b>SDTV</b>	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile pentru televiziunea de înaltă definiție <a href="#">HDTV</a>  .
<b>Sincro.</b>	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
<b>SNMP</b>	O abreviere pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al dispozitivelor, cum ar fi rutere și computere conectate la o rețea TCP/IP.
<b>sRGB</b>	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată dispune de un mod sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa de semnal conectată la modul sRGB.
<b>SSID</b>	SSID este un identificator pentru conectarea la un alt dispozitiv dintr-o rețea LAN fără fir. Sunt posibile comunicațiile fără fir între dispozitivele cu același SSID.
<b>Trap IP Adresă</b>	Aceasta este <a href="#">adresa IP</a>  pentru calculatorul de destinație utilizat pentru notificarea erorilor prin SNMP.
<b>Urmărire</b>	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.
<b>Video compozit</b>	O metodă care combină semnalul într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
<b>Video pe componente</b>	O metodă care separă semnalul imagine într-o componentă de luminanță (Y) și o luminanță în minus de albastru (Cb sau Pb) și o luminanță în minus de roșu (Cr sau Pr).

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

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

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

## Restricție de utilizare

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

## Despre notații

Sistemul de operare Microsoft® Windows® 2000  
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP  
Sistemul de operare Microsoft® Windows Vista®  
Sistemul de operare Microsoft® Windows® 7  
Sistemul de operare Microsoft® Windows® 8  
Sistemul de operare Microsoft® Windows® 8.1

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt denumite „Windows 2000”, „Windows XP”, „Windows Vista”, „Windows 7”, „Windows 8” și „Windows 8.1”. În plus, termenul comun Windows poate fi utilizat pentru a face referire la Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8 și Windows 8.1, iar mai multe versiuni de Windows pot fi menționate drept, de exemplu, Windows 2000/XP/Vista/7/8/8.1, omițându-se notația „Windows”.

Mac OS X 10.3.x  
Mac OS X 10.4.x  
Mac OS X 10.5.x  
Mac OS X 10.6.x  
OS X 10.7.x  
OS X 10.8.x  
OS X 10.9.x

În acest ghid, sistemele de operare de mai sus sunt denumite „Mac OS X 10.3.x”, „Mac OS X 10.4.x”, „Mac OS X 10.5.x”, „Mac OS X 10.6.x”, „OS X 10.7.x”, „OS X 10.8.x”, și „OS X 10.9.x”. În plus, termenul comun „OS X” este folosit pentru a face referiri la toate aceste sisteme de operare.


## Mărci comerciale și drepturi de autor

EPSON și ELPLP sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale SEIKO EPSON CORPORATION.

Mac și OSX sunt mărci comerciale ale Apple Inc

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

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

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

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

HDBaseT™ and the HDBaseT Alliance logo are trademarks of the HDBaseT Alliance.

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

Crestron și Crestron RoomView sunt mărci comerciale înregistrate ale Crestron Electronics, Inc.

Extron® and XTP® are registered trademarks of Extron Electronics.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2014. All rights reserved.

**A**

Accesorii opționale .....	204
Adresă de e-mail .....	138
Adresă Gateway .....	135, 137
Adresă IP .....	135, 138
Afișaj SSID .....	135
Ajutor .....	144
Alim. rețea fără fir .....	133
Aliniere panou .....	126, 187
Aspect .....	73, 123
Auto .....	18
Avansat .....	121, 127

**B**

Baleiaj în exces .....	123
Bip .....	128
Blocare buton telecomandă .....	114
Blocare completă .....	113
Blocare fct.obiectiv .....	114, 124
Blocare funcționare .....	113, 124
BNC Terminație Sync .....	127
Browser web .....	192
Butoane de schimbare a portului de intrare .....	18
Buton de demontare a capacului pentru acoperirea interfeței .....	14
Buton de deschidere a capacului lămpii .....	15
Buton obturator .....	127
Buton utilizator .....	125

**C**

Calit. semnal HDBaseT .....	141
Cameră pentru documente .....	204
Canal .....	134
Capac lampă .....	15
Capac pentru acoperirea interfeței .....	14
Capacul pentru schimbarea lentilei ....	15, 26
capacului de interfață .....	28
Caută sursă la pornire .....	127
Căutare punct de acces .....	134, 135
Claritate .....	121
Colț perete .....	68, 124
Combinare margini .....	82, 129
Compartiment pentru cabluri .....	17
Comutator de demontare a capacului pentru acoperirea interfeței .....	14
Config. automată .....	122
Config. Split Screen .....	92
Configurare 3D .....	122
Configurare rețea .....	131
Configurarea ecranului .....	32
Confirmare standby .....	126
Consum energie .....	125
Consumabile .....	205
Contor obturator .....	127
Contrast .....	120
Control web .....	193
Corectare geometrică .....	124
Corectare punct .....	66, 124
Corecție T-H/V .....	62, 124
Crestron RoomView .....	199
Cum se înlocuiește filtrul de aer .....	185
Cum se înlocuiește lampa .....	182

Curățarea .....	178
Curățarea filtrului de aer .....	178
Curățarea suprafeței proiectorului .....	178
Cuvânt cheie proiector .....	133

**D**

Data & oră .....	128
Data și oră .....	102
Denumirea și funcțiile componentelor ....	14
Deplasare obiectiv .....	19, 35
Diafragmă automată .....	121
Diafragmei automate .....	72
DICOM SIM .....	71
Dimensiune ecran .....	93, 206
Dinamic .....	71
Direcție .....	126
direcție .....	30
Distanță .....	206
Distanță de proiecție .....	206
Durată lampă .....	141

**E**

EasyMP Monitor .....	192
Ecran .....	126
Ecran pornire .....	126
Eliberare obturator .....	127
E-mail de notificare cu privire la o eroare de citire .....	194
Esc .....	19
ESC/VP21 .....	197
Event ID .....	141, 176
E-Zoom .....	96

**F**

Fanta de conectare prin cablu .....	14
Față .....	126
Filter Indicator .....	178
Filtru red.zgomot .....	123
Focus .....	19, 38
Foto .....	71
Frază de acces .....	136
Freeze .....	96
Funcția de configurare multiplă .....	50
Funcția Proiecție multiplă .....	81
Funcționare .....	127, 128
Fundal Ecran .....	126

**G**

Gamma .....	77
Gură de evacuare a aerului .....	15
Gură de ventilare .....	14

**H**

HDBaseT .....	18, 129
---------------	---------

**I**

ID Proiector .....	39, 129
ID telecomandă .....	40
Imagini 3D .....	79
Imaginilor scalate .....	90
Indicator alimentare .....	145
Indicator filtru .....	145
Indicator lampă .....	145
Indicator stare .....	145
Indicatori .....	128

Indicatori de stare .....	15
Info Sincro .....	141
Informații despre rețea .....	131
Informații rețea .....	131
Interpolare cadru .....	79, 123
Interval video .....	123
Inversat .....	126

**Î**

Înlocuirea bateriilor telecomenzii .....	23
--	----

**L**

LAN Port .....	18
Lentila de proiecție .....	14
Lentilă de proiecție .....	26
Limbă .....	130
Logo utilizator .....	97, 126

**M**

Mânere .....	14
Marcajul țintă .....	97
Mască subrețea .....	135, 137
Memorie .....	99, 125
Meniul Extins .....	125
Meniul Imagine .....	120
Meniul Info .....	140
Meniul LAN prin cablu .....	137
Meniul Poștă .....	138
Meniul Principal .....	132
Meniul Rețea .....	130
Meniul Rețea locală fără fir .....	133
Meniul Reset .....	140, 142
Meniul Securitate .....	136

Meniul Semnal .....	122
Meniul Setări .....	124
Meniului configurare .....	117
Menu .....	19
Mesaje .....	126
Message Broadcasting .....	192
Mod altitudine mare .....	127
Mod conectare .....	134
Mod culoare .....	71, 120, 129
Mod inactivare .....	127
Mod standby .....	128
Mufă de alimentare .....	17

**N**

Nivel de negru .....	130
Nivel de strălucire .....	129
Notă C. Filtru Aer .....	126
Notificare poștă .....	138, 193
Nuanță .....	77
Număr de serie .....	141
Număr port .....	138
Nume proiector .....	132

**O**

Obturator .....	19
Oprește instantanee .....	128

**P**

Panou de control .....	15, 18
Parolă control Web .....	133
Parolă PJLink .....	133
Perioada de înlocuire a filtrului de aer .....	185

Perioada de înlocuire a lămpii ..... 181  
 Picioare din spate ..... 15, 16  
 Picioare frontale ..... 14, 16  
 PJLink ..... 198  
 Polarizator ..... 204  
 Pornire automată ..... 127  
 Pornire directă ..... 127  
 Port de intrare SDI ..... 16  
 Portul de intrare BNC ..... 17  
 Portul de intrare Computer ..... 17  
 Portul de intrare DVI-D ..... 18  
 Portul de intrare HDMI ..... 17  
 Portul de intrare S-Video ..... 17  
 Portul de intrare Video ..... 17  
 Portul Monitor Out ..... 17  
 Portul RS-232C ..... 17  
 Portul Service ..... 17  
 Portul telecomandă ..... 17  
 Portul unității de rețea fără fir ..... 17  
 Potrivire culori ..... 129  
 Poziție ..... 122  
 Poziție meniu ..... 126  
 Poziție mesaj ..... 126  
 Prezentare ..... 71  
 Procesare imagine ..... 123  
 Program ..... 102, 103  
 Progresiv ..... 122  
 Proiecție ..... 126  
 proiecție ..... 31  
 Proiecție multiplă ..... 71, 129  
 Protecție la pornire ..... 110  
 Protej.logo utilizator ..... 110  
 Protejat de parolă ..... 110  
 Puncte de fixare a suportului pe tavan ..... 15

## Q

Quick Corner ..... 63, 124  
 Quick Wireless Connection USB Key .... 204

## R

Rată refresh ..... 140  
 Receptor dist. .... 14, 15, 125  
 Reducere zgomot ..... 123  
 Releu lampă ..... 105  
 Reset toate ..... 142  
 Resetarea duratei lămpii ..... 185  
 Resetați memoria ..... 142  
 Rezoluție ..... 122, 140  
 Rezolvarea problemelor ..... 166  
 RGBCMY ..... 129  
 RoomView ..... 200

## S

Saturare culoare ..... 120  
 Saturație ..... 77  
 Scalare ..... 123, 129  
 Schimbare ecrane ..... 93  
 Search ..... 59  
 Securitate ..... 136  
 Selectare lampă ..... 130  
 Selectarea lămpii ..... 31  
 Semnal intrare ..... 123, 140  
 Semnal video ..... 123, 140  
 Server SMTP ..... 138  
 Setare auto. SSID ..... 134  
 Setări A/V ..... 128  
 Setări agendă ..... 130

Setări IP ..... 135, 137  
 Shutter ..... 95  
 Sincro. .... 122  
 Slot de securitate ..... 14  
 SNMP ..... 195  
 Spate ..... 126  
 Specificații ..... 227  
 Split Screen ..... 92, 124  
 Sporturi ..... 71  
 sRGB ..... 71  
 SSID ..... 134  
 Standarde de ecran ..... 225  
 Standarde de ecran compatibile ..... 225  
 Stare lampă ..... 141  
 Stare Monitor ..... 19, 156  
 Status ..... 141  
 Strălucire ..... 77, 120  
 Super-resolution ..... 123  
 Suprafață curbată ..... 64, 124  
 Supraîncălzirea ..... 148  
 Sursă ..... 92, 140

## Ș

Șablon de test ..... 19, 34, 125

## T

Tastatură virtuală ..... 132  
 Teatru ..... 71  
 Telecomandă ..... 20  
 Telecomandă web ..... 195  
 Temp. Culoare ..... 121  
 Temperatura de depozitare ..... 228  
 Temperatura de funcționare ..... 228

Tentă .....	121
Timp mod inact. ....	127
Tip lentilă .....	128
Tip telecomandă .....	127

## ***U***

Uniformitate culori .....	126, 129, 189
Unitatea de rețea fără fir .....	204
Unitatea LAN fără fir .....	48
Urmărire .....	122

## ***Z***

Zoom .....	19, 37
------------	--------