

Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector

EB-536Wi EB-530

EB-535W EB-520



EB-525W

Notății Utilizate în Acest Ghid





• Indicații privind siguranța

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.

 Avertisment	Acest simbol indică informații care, dacă sunt ignorate, ar putea conduce la vătămare corporală sau chiar deces în urma unei manipulări incorecte.
 Atenție	Acest simbol indică informații care, dacă sunt ignorate, ar putea conduce la vătămare corporală sau deteriorare a bunurilor în urma unei manipulări incorecte.

• Indicații referitoare la informațiile generale

Atenție	Indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  "Glosar" p.189
[Nume]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de control. Exemplu: butonul [Esc]
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: Selectați Strălucire din meniul Imagine . Imagine - Strălucire

Notății Utilizate în Acest Ghid 2

Introducere

Caracteristicile Proiectorului 8

Configurare, proiectare și depozitare rapide și ușoare	8
Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)	8
Funcții utile pentru proiecția imaginilor	8
Conectați un dispozitiv de stocare USB și proiectați filme sau imagini (PC Free)	8
Rotiți imaginea pe orizontală și realizați proiecția (Rotire pe orizontală)	8
Diverse funcții pentru economisirea excelentă a energiei electrice	8
Valorificarea la maximum a telecomenzii	8
Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente	9
Funcții avansate de securitate	9
Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea	9
Funcții interactive (Easy Interactive Function) (numai pentru EB-536Wi)	10

Denumirea și funcțiile componentelor 11

În Față/pe Carcasă	11
Spate	12
La bază	14
Panou de control	15
Telecomandă	16
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	18
Distanța de funcționare a telecomenzii	19
Easy Interactive Pen (numai pentru EB-536Wi)	19
Înlocuirea bateriei creionului interactiv	20
Înlocuirea vârfului creionului interactiv	21

Pregătirea proiectorului

Instalarea proiectorului 23

Metode de Instalare	23
Metode de Instalare	24
Atunci când se utilizează funcțiile interactive (numai pentru EB-536Wi)	24

Conectarea echipamentului 26

Conectarea unui calculator	26
Conectarea surselor de imagini	28
Conectarea dispozitivelor USB	30
Conectarea unui microfon	32
Conectarea echipamentelor externe	33
Conectarea unui Cablu LAN	35
Instalarea unității de rețea fără fir opțională	36
Dispozitivul Instalarea dispozitivului Quick Wireless Connection USB Key opțional	37
Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-536Wi)	38

Utilizarea de bază

Proiectarea imaginilor 41

Pornirea proiectorului	41
Oprirea proiectorului	42
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)	43
Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda	44
Proiectarea prin utilizarea funcției USB Display	45
Cerințe de sistem	45
Conectarea pentru prima dată	46
Dezinstalarea	47

Ajustarea imaginilor proiectate 49

Corectarea distorsiunilor trapezoidale	49
Corectarea manuală	50
Corectarea automată (numai pentru EB-536Wi)	53
Ajustarea dimensiunii imaginii	53
Ajustarea poziției imaginii	53
Ajustarea înclinării orizontale	54
Corectarea focalizării	54
Ajustarea volumului	54
Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)	55
Setarea Diafragmă automată	55
Modificarea formatului imaginii proiectate	56

Schimbarea metodelor	56
Modificarea modului de aspect (numai pentru EB-536Wi/EB-535W/EB-525W)	56
Modificarea modului de aspect (numai pentru EB-530/EB-520)	58

Utilizarea funcțiilor interactive (numai pentru EB-536Wi)

Moduri ale funcțiilor interactive	61
Desenarea pe o imagine proiectată (modul Adnotare)	62
Folosirea ecranului proiectat ca pe o tablă albă (modul Tablă albă)	63
Controlarea funcțiilor calculatorului din ecranul proiectat (modul Interactiv cu calc.)	64
Cerințe de sistem pentru modul Interactiv cu PC	64
Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC	65
Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver (numai OS X)	67
Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X	68
Utilizarea creioanelor interactive	69
Calibrarea creionului	70
Calibrarea automată	71
Calibrarea manuală	71
Reglarea zonei de operare a creionului	73
Interacționarea cu ecranul	76
Comutarea modului interactiv	76
Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă	77
Selectarea lățimii și culorii pentru linii	78
Selectarea șabloanelor de tablă albă	79
Bara de instrumente pentru controlul proiectorului	79
Selectarea afișajului de dispozitiv din rețea folosind bara de instrumente pentru controlul proiectorului	80
Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea	82
Măsurile de precauție la conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea	82
Instrumente Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală	84

Activarea funcțiilor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală	84
Utilizarea instrumentelor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală	85

Funcții utile

Funcții de proiectie	87
Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)	87
Specificații pentru fișiere care pot fi proiectate utilizând PC Free	87
Exemple de PC Free	87
Metode pentru funcționarea PC Free	88
Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate	89
Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)	90
Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.	91
Rotirea imaginii pe orizontală (Rotire pe orizontală)	92
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)	92
Înghețarea imaginii (Îngheț)	93
Funcția indicator (Pointer)	93
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)	94
Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)	95
Salvarea unui logo utilizator	97
Salvare șablon utilizator	98
Funcții de securitate	100
Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	100
Tipuri de funcții Protejat de parolă	100
Setarea funcției Protejat de parolă	100
Introducerea parolei	101
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)	102
Blocare antifurt	103
Instalarea firului de blocare	103
Monitorizarea și controlul	104
Despre EasyMP Monitor	104
Message Broadcasting	104
Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)	104
Configurare proiector	104
Afișarea ecranului Ecranul Control web	105

Afișarea ecranului Web Remote	105
Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor	107
Mail de notificare cu privire la o eroare de citire	107
Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP	107
Comenzi ESC/VP21	108
Lista comenzilor	108
Amplasarea cablurilor	108
Despre PJLink	109
Despre Crestron RoomView®	110
Utilizarea unui proiector de pe calculator	110

Meniul Configurare

Utilizarea Meniul Configurare	115
Lista cu Funcții	116
Tabelul meniului Configurare	116
Meniul Rețea	117
Meniul Imagine	118
Meniul Semnal	119
Meniul Setări	121
Meniul Extins	123
Elemente de setare pentru Easy Interactive Function (numai pentru EB-536Wi)	125
Meniul Rețea	126
Observații privind utilizarea meniului Rețea	127
Utilizarea tastaturii virtuale	128
Meniul Principal	129
Meniul LAN fără fir	130
Ecranul Căutare punct de acces	131
Meniul Securitate	132
Meniul LAN prin cablu	133
Meniul Poștă	133
Meniul Altele	134
Meniul Reset	135
Meniul ECO	135
Meniul Informații (numai afișare)	137
Meniul Reset	138

Efectuează operația de configurare pentru mai multe proiectoare 139

Configurarea prin utilizarea unui dispozitiv de memorie USB	139
Salvarea setărilor prin utilizarea unui dispozitiv de memorie USB	139
Reflectarea pe alte proiectoare a setărilor salvate	141
Configurarea prin conectarea computerului și proiectorului cu un cablu USB	142
Salvarea setărilor pe un calculator	142
Reflectarea pe alte proiectoare a setărilor salvate	143
În cazul în care configurarea eșuează	144

Depanarea

Utilizarea funcției Ajutor 146

Rezolvarea problemelor 147

Citirea indicatoarelor	147
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	151
Probleme cu imaginile	152
Imaginile nu apar	152
Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)	153
Proiecția se oprește automat	153
Este afișat mesajul Nu e acceptat.	153
Este afișat mesajul Fără semnal	154
Imaginile sunt neclare, nefocalizate sau distorsionate	154
În imagini apar interferențe sau distorsiuni	155
Cursorul de mouse tremură (numai când se proiectează în mod USB Display)	156
Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit	156
Culorile din imagine nu sunt corecte	157
Imaginile sunt închise	157
Probleme la pornirea proiecției	158
Proiectorul nu pornește	158
Alte probleme	158
Sunetul nu se aude sau este slab	158
Nu se aude niciun sunet de la microfon	159
Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display)	159
Telecomanda nu funcționează	160

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri	160
Mesajele nu sunt primite chiar dacă are loc o problemă la nivelul proiectorului	160
Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web	161
Probleme la funcțiile interactive (numai pentru EB-536Wi)	161
Nu se poate scrie pe ecranul proiectat	161
După conectarea unui calculator, acesta nu se poate controla de pe ecranul proiectat	162
Este afișat mesajul În Easy Interactive Function s-a produs o eroare.	162
Mouse-ul computerului nu funcționează corect	162
Creionul interactiv nu funcționează	163
Timpul de răspuns pentru creionul interactiv este mare (numai când se proiectează USB Display)	163
Punctul se deplasează automat sau nu se deplasează deloc către următoarea poziție în timpul calibrării manuale	164

Despre Event ID	165
----------------------------------	------------

Întreținerea

Curățarea	167
Curățarea suprafeței proiectorului	167
Curățarea lentilelor	167
Curățarea filtrului de aer	167

Înlocuirea Consumabilelor	170
Înlocuirea lămpii	170
Perioada de înlocuire a lămpii	170
Cum se înlocuiește lampa	170
Resetarea duratei lămpii	173
Înlocuirea filtrului de aer	173
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	173
Cum se înlocuiește filtrul de aer	173

Anexă

Accesorii Opționale și Consumabile	176
---	------------

Accesorii opționale	176
Consumabile	176

Dimensiune ecran și Distanța de proiecție	178
--	------------

Distanță de proiecție (pentru EB-536Wi/EB-535W/EB-525W)	178
Distanță de proiecție (pentru EB-530/EB-520)	179

Ecrane acceptate	181
-----------------------------------	------------

Rezoluții Acceptate	181
Semnale de la calculator (RGB analogic)	181
Video pe componente	181
Video compozit	181
Este redat semnalul de la portul HDMI	181

Specificații	183
-------------------------------	------------

Specificații Generale ale Proiectorului	183
---	-----

Aspect	187
-------------------------	------------

Glosar	189
-------------------------	------------

Informații Generale	191
--------------------------------------	------------

Reglementările Legii privind telegrafia fără fir	191
Referitor la notații	191
Notificare generală:	192

Index	193
------------------------	------------



Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

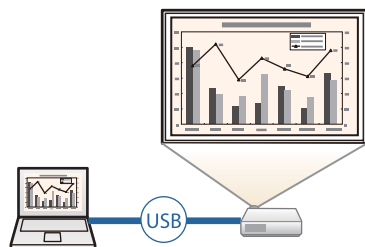
Configurare, proiectare și depozitare rapide și ușoare

- Porniți și opriți proiectorul doar prin conectare și deconectare.
- Proiecția începe numai atunci când sunt transmise imagini de la calculator (Pornire automată).
- Proiectați pe ecrane de dimensiuni mari de la o distanță redusă.
- Reglați cu ușurință înălțimea cu o manetă.
- Deoarece nu necesită timp de răcire, este ușor de depozitat.

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

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

☛ "Proiectarea prin utilizarea funcției USB Display" [p.45](#)



Funcții utile pentru proiecția imaginilor

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

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

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

☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" [p.87](#)

Rotiți imaginea pe orizontală și realizați proiecția (Rotire pe orizontală)


Temporar, puteți să rotiți imaginea pe orizontală și să realizați proiecția. Această funcție este utilă atunci când proiectați imagini pentru lecții de dans etc.

☛ "Rotirea imaginii pe orizontală (Rotire pe orizontală)" [p.92](#)

Diverse funcții pentru economisirea excelentă a energiei electrice

- Diverse funcții pentru prevenirea risipei de energie electrică
Proiectorul este dotat cu un număr de funcții încorporate pentru a economisi energia electrică, precum umbrirea imaginii proiectate, un temporizator de oprire automată și ajustarea consumului de energie în modul standby.

☛ "Meniul ECO" [p.135](#)

- Funcție pentru afișarea stării de economisire a energiei pe ecranul proiectat
Când Afișaj ECO este setat la **Pornit** din meniul Configurare, pictogramele sub formă de frunză () care indică starea de economisire a energiei sunt afișate în partea din stânga jos a ecranului proiectat atunci când strălucirea lămpii este comutată la luminozitate scăzută.

☛ ECO - Afișaj ECO [p.135](#)

Valorificarea la maximum a telecomenzii

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

☛ "Funcția indicator (Pointer)" [p.93](#)

☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.94](#)

☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" [p.95](#)

Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente

Puteți proiecta documente imprimate pe hârtie și obiecte utilizând componenta opțională Cameră pentru documente.

Prin conectarea la un calculator și utilizarea software-ului furnizat, puteți să beneficiați la maxim de capacitățile proiecteurului.

☛ "Accesorii opționale" [p.176](#)

Funcții avansate de securitate

• Protecție prin parolă pentru a restricționa și urmări utilizatorii

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

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.100](#)

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

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

☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.102](#)

• Este echipat cu diferite dispozitive antifurt

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

- Slot de securitate
- Punct de instalare a cablului de securitate
- ☛ "Blocare antifurt" [p.103](#)

Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea

Puteți să realizați următoarele operații prin utilizarea funcțiilor EasyMP Network Projection și EasyMP Multi PC Projection, care pot fi găsite pe CD-ROM-ul EPSON Projector Software.

• Partajarea proiecteurului printr-o rețea

Utilizând EasyMP Network Projection, puteți conecta proiectorul la o rețea și îl puteți partaja cu mai multe calculatoare. Puteți să proiectați imagini și date de la fiecare calculator fără a fi necesară reconectarea cablurilor. De asemenea, puteți realiza proiecția pe mai multe proiectoare folosind un singur calculator.

☛ [Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection](#)



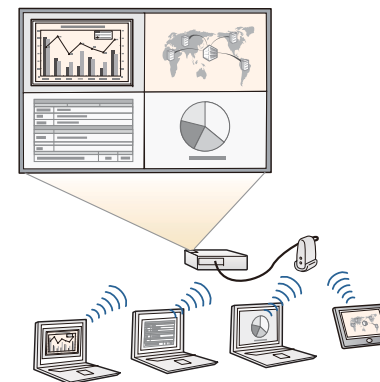
• Proiectarea imaginilor de pe mai multe calculatoare simultan

Prin utilizarea funcției EasyMP Multi PC Projection, puteți proiecta simultan până la patru ecrane de la diferite calculatoare conectate la rețea sau de la smartphone-uri sau tablete pe care este instalată aplicația Epson iProjection.

Dacă deveniți gazda unei întâlniri, puteți să controlați ecranele proiectate de la alte calculatoare conectate, ceea ce vă permite să continuați întâlnirea fără întreruperi.

De asemenea, puteți să proiectați același ecran de la proiectoare aflate la distanță în rețea.

☛ [Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection](#)



Puteți să realizați următoarele operații folosind dispozitive și aplicații opționale.

- Proiecția fără fir a ecranului calculatorului

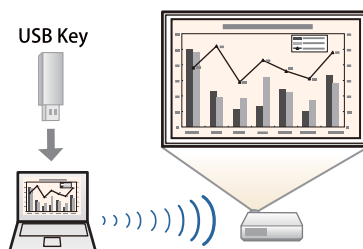
Prin instalarea Unitatea de rețea fără fir opțională, puteți proiecta ecranul unui calculator prin rețea.

☛ "Instalarea unității de rețea fără fir opțională" p.36



- Conectarea simplă la un calculator, prin utilizarea software-ului Quick Wireless

Prin simpla conectare la un calculator a dispozitivului Quick Wireless Connection USB Key, puteți realiza în mod automat setări de rețea pentru o conexiune locală fără fir și puteți proiecta ecranul calculatorului (numai cu sistemul de operare Windows).

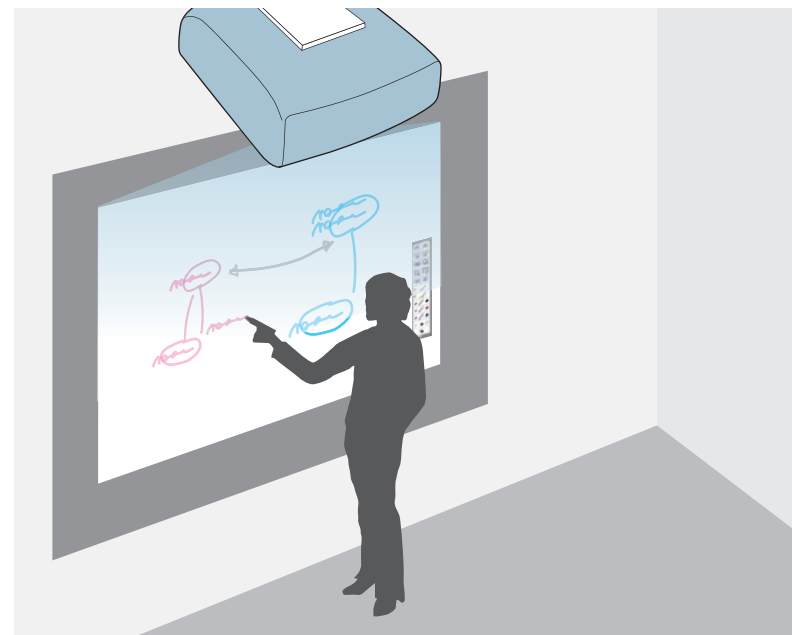


- Proiectarea imaginilor de pe dispozitive portabile printr-o rețea

Dacă aveți instalată aplicația Epson iProjection pe smartphone sau tabletă, puteți proiecta fără fir date de pe dispozitiv. Puteți descărca software-ul „Epson iProjection” gratuit de la App Store sau de la Google Play. Orice tarife suportate în timpul comunicării cu App Store sau Google Play cad în responsabilitatea clientului.



Funcții interactive (Easy Interactive Function) (numai pentru EB-536Wi)

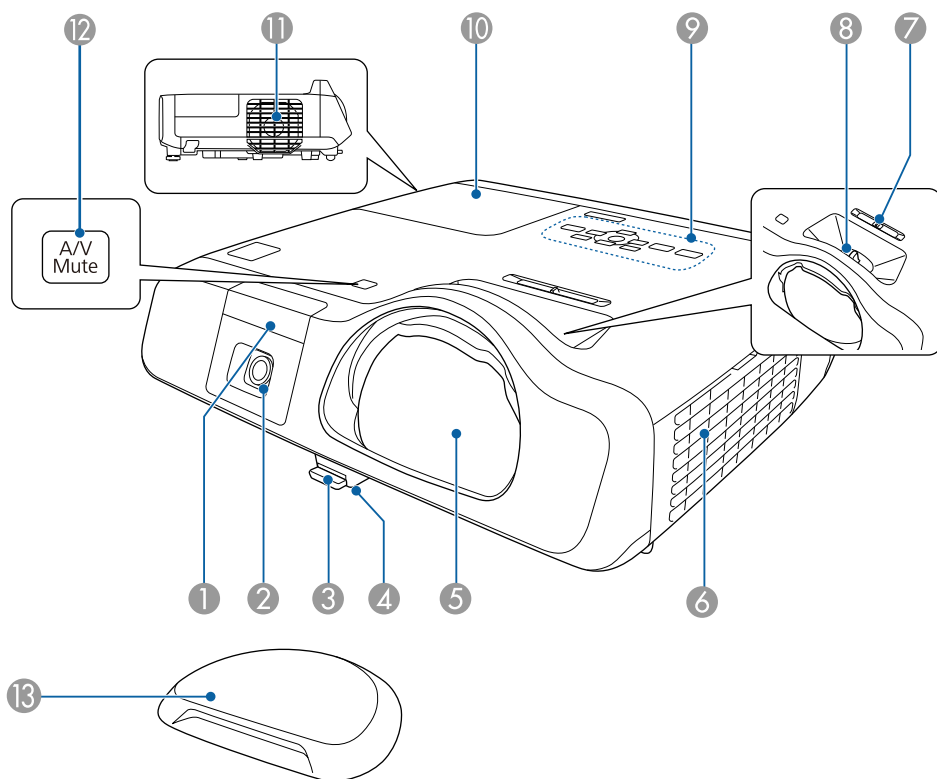


Puteți să realizați următoarele operații cu ajutorul creionului interactiv.

- Să utilizați ecranul proiectat ca pe o tablă albă
 - Să desenați deasupra conținutului proiectat de la un calculator
 - Să controlați un calculator prin intermediul ecranului proiectat
 - Să controlați proiectorul prin intermediul ecranului proiectat
 - Să selectați prin intermediul ecranului proiectat dispozitive care au fost conectate la rețea prin utilizarea software-ului EasyMP Multi PC Projection inclus în pachet
 - Să utilizați funcțiile interactive printr-o rețea, prin utilizarea aplicației EasyMP Network Projection sau a software-ului opțional Quick Wireless
- ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai pentru EB-536Wi)" p.60




Ilustrațiile utilizate în acest ghid sunt valabile pentru EB-536Wi.

În Față/pe Carcasă

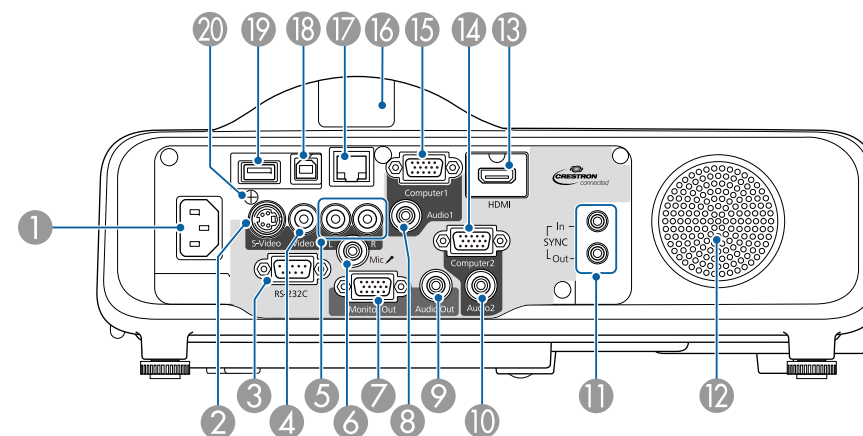





Nume	Funcție
1 Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
2 Receptor Easy Interactive Function (nu mai pentru EB-536Wi)	Primește semnale de la creionul interactiv. ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai pentru EB-536Wi)" p.60

Nume	Funcție
3 Maneta de reglare a piciorului	Apăsați pe maneta de reglare piciorului pentru a extinde și a retrace piciorul frontal reglabil. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.53
4 Picior reglabil din față	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.53
5 Lentilă de proiecție	Proiectează imagini.
6 Gură de admisie a aerului (Filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.167 ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.173
7 Corecție trapez orizontal (numai pentru EB-536Wi)	Corectează distorsiunea pe orizontală din imaginea proiectată. ☛ "Corectarea manuală" p.50
8 Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. ☛ "Corectarea focalizării" p.54
9 Panou de control	Operează proiectorul. ☛ "Panou de control" p.15
10 Capacul lămpii	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiecteurului. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.170

Nume	Funcție
11 Gură de evacuare a aerului	<p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <div>  Avertisment </div> <p>Nu priviți înspre orificiile de ventilare. Dacă lampa explodează, este posibil ca gazele să fie eliberate în atmosferă și fragmente mici de sticlă să fie împrăștiate, iar aceste lucruri ar putea cauza rănirea persoanelor. Contactați un doctor dacă fragmentele de sticlă sunt inhalate sau pătrund în ochi sau gură.</p> <div>  Atenție </div> <p>Pe durata proiectării, nu apropiați fața sau mâinile de orificiul de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care ar putea fi deformate sau deteriorate ca urmare a căldurii emenate prin acest orificiu.</p>
12 Butonul [A/V Mute]	<ul style="list-style-type: none"> • Pornește sau oprește semnalul audio și video.  "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92 • Țineți apăsat pe buton timp de aproximativ trei secunde pentru a efectua calibrarea automată a creionului (numai pentru EB-536Wi).
13 Capac de protecție pentru lentilă	Instalați acest capac atunci când nu utilizați proiectorul, pentru a proteja lentila împotriva deteriorărilor și murdăriei.

Spate

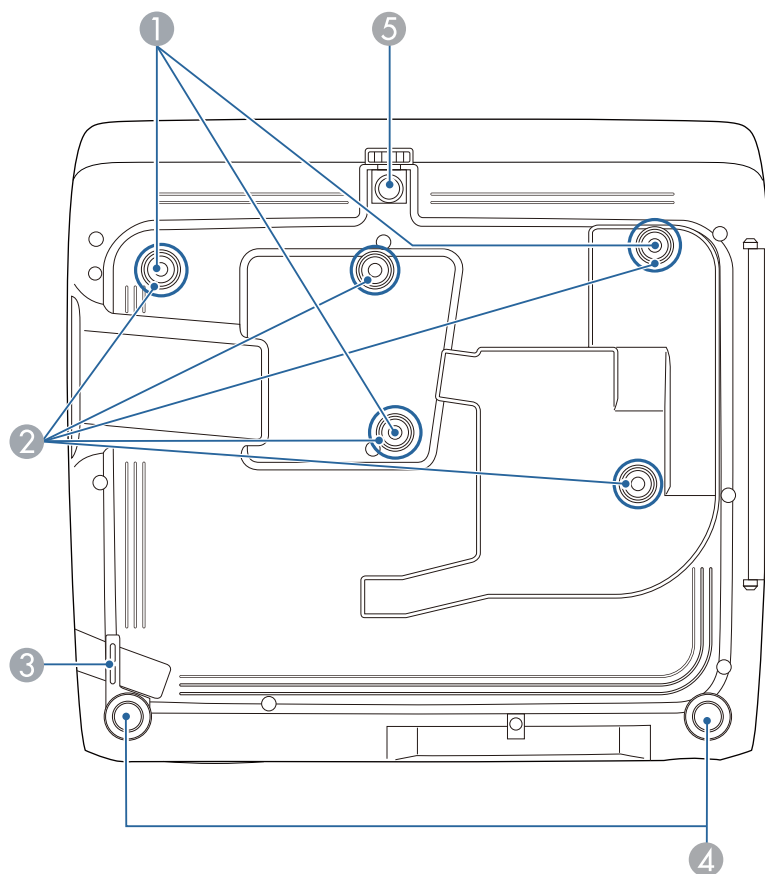




Nume	Funcție
1 Mufă de alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiector.  "Pornirea proiectorului" p.41
2 Port S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.
3 Port RS-232C	Atunci când manevrați dispozitivul cu ajutorul unui calculator, conectați-l la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal.  "Comenzi ESC/VP21" p.108
4 Port Video	Introduce semnale video compozite de la surse video.
5 Port Audio-L/R	Primește intrare audio de la echipamente conectate la porturile S-Video sau Video.
6 Port Mic	Primește semnal audio de la microfon.  "Conectarea unui microfon" p.32
7 Port Monitor Out	Transmite intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 la un monitor extern. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.





Nume		Funcție
8	Port Audio1	Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer1.
9	Port Audio Out	Redă semnal audio de la imaginea proiectată la un moment dat pe o boxă externă.
10	Port Audio2	Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer2.
11	Port SYNC IN/OUT (numai pentru EB-536Wi)	Atunci când instalați mai multe proiectoare în aceeași încăpere și utilizați funcția interactivă, conectați proiectoarele utilizând setul de cabluri pentru telecomandă opțional (ELPKC28). După conectare, operațiunile dispozitivului Easy Interactive Pen vor fi stabilizate. ☛ "Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-536Wi)" p.38
12	Boxă	Ieșire audio.
13	Port HDMI	Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest projector este compatibil cu HDCP ▶▶ . ☛ "Conectarea surselor de imagini" p.28
14	Port Computer2	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
15	Port Computer1	
16	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
17	Port LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.

Nume		Funcție
18	Port USB-B	<ul style="list-style-type: none"> Conectează projectorul la un calculator printr-un cablu USB și proiectează imaginile pe calculator. ☛ "Proiectarea prin utilizarea funcției USB Display" p.45 Conectează projectorul la un calculator utilizând un cablu USB pentru a utiliza funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.95 Atunci când controlați mouse-ul prin utilizarea dispozitivului Easy Interactive Pen, realizați conexiunea la calculator folosind cablul USB inclus (numai pentru EB-536Wi). ☛ "Controlarea funcțiilor calculatorului din ecranul proiectat (modul Interactiv cu calc.)" p.64
19	Port USB-A	<ul style="list-style-type: none"> Conectează un dispozitiv de stocare USB sau o cameră digitală și proiectează imagini utilizând PC Free. ☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" p.87 Conectează Cameră pentru documente opțională. Conectează Unitatea de rețea fără fir opțională. ☛ "Instalarea unității de rețea fără fir opționale" p.36 Conectează Quick Wireless Connection USB Key opțională. ☛ "Dispozitivul Instalarea dispozitivului Quick Wireless Connection USB Key opțional" p.37
20	Șurub de fixare a unității de rețea fără fir	Acest șurub fixează capacul unității de rețea fără fir.

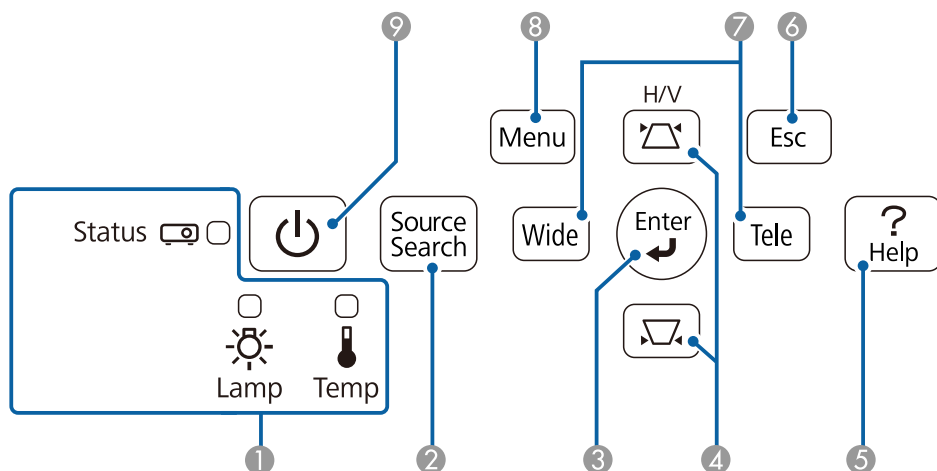
La bază



Nume	Funcție
1 Puncte de fixare a suportului pe tavan (trei puncte)	Atunci când suspendați proiectorul de tavan, atașați aici Suport suspendare pe tavan opțional.  "Instalarea proiectorului" p.23  "Accesorii opționale" p.176

Nume	Funcție
2 Puncte de fixare a plăcii de montare pe perete (cinci puncte)	Atunci când fixați dispozitivul pe perete, atașați placa de fixare pe perete opțională.  "Accesorii opționale" p.176
3 Punct de instalare a cablului de securitate	Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul.  "Instalarea firului de blocare" p.103
4 Picioare din spate	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, rotiți pentru a extinde și retrageți pentru a regla înclinarea față de orizontală.  "Ajustarea înclinării orizontale" p.54
5 Picior reglabil din față	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii.  "Ajustarea poziției imaginii" p.53

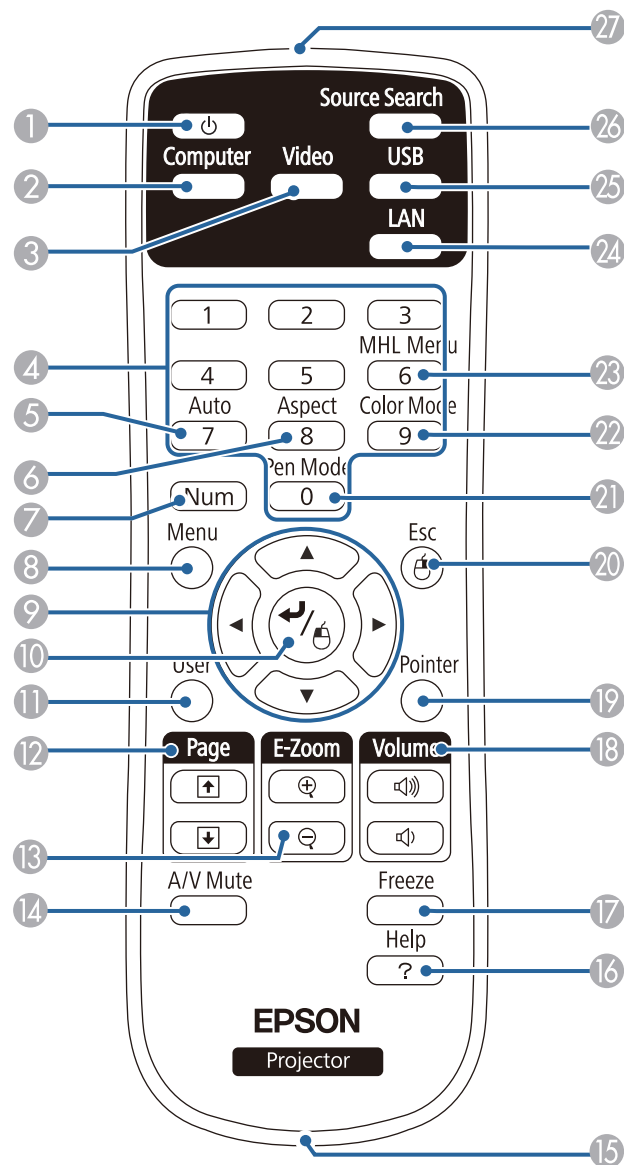
Panou de control



Nume	Funcție
1 Indicatoare	Indică starea proiectorului cu ajutorul culorilor și prin modul de iluminare (permanent sau intermitent). ☛ "Citirea indicatoarelor" p.147
2 Butonul [Source Search]	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.43
3 Butonul [Enter] [↩]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, se optimizează automat imaginea prin reglarea funcțiilor Urmărire, Sincro. și Poziție.

Nume	Funcție
4 Butoanele [↵][↶]	<ul style="list-style-type: none"> Realizează corecția trapezoidală. ☛ "Corecție T-H/V" p.50 Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.146
5 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.146
6 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior al meniului. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115
7 Butoanele [Tele]/[Wide]	<ul style="list-style-type: none"> Reglează dimensiunea ecranului de proiecție. Apăsați pe butonul [Tele] pentru a reduce dimensiunile ecranului de proiecție și apăsați pe butonul [Wide] pentru a mări dimensiunile ecranului de proiecție. Corectează distorsiunea pe direcție orizontală dacă este afișat ecranul Corecție Trapez. ☛ "Corecție T-H/V" p.50 Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.146
8 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115
9 Butonul [Power] [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "Pornirea proiectorului" p.41

Telecomandă



Nume		Funcție
1	Butonul [Power] [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. ☛ "Pornirea proiecteurului" p.41
2	Butonul [Computer]	La fiecare apăsare a butonului, semnalul de intrare se comută între imaginile de la porturile Computer1 și Computer2.
3	Butonul [Video]	De fiecare dată când butonul este apăsat, imaginea comută succesiv porturile S-Video , Video și HDMI.
4	Butoane numerice	<ul style="list-style-type: none"> Introduceți parola. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.100 Utilizați acest buton pentru a introduce numere în setarea Rețea din meniul Configurare.
5	Butonul [Auto]	Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.
6	Butonul [Aspect]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul de aspect. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.56
7	Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.100
8	Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115

Nume	Funcție
9 Butoanele [↵][↶] [↷][↵]	<ul style="list-style-type: none"> Atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, apăsarea pe aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115 Când se proiectează prin utilizarea PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează imaginea anterioară/următoare, rotește imaginea și multe altele. ☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" p.87 În timpul funcției Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se mută în direcția butonului apăsat. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.95
10 Butonul [Enter] [↵]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115 Funcționează ca butonul stânga al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.95
11 Butonul [User]	<p>Selectați orice element utilizat frecvent dintre elementele disponibile ale meniului Configurare și atribuiți-l acestui buton. Apăsând pe butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton. ☛ "Meniul Setări" p.121</p> <p>Elementul următor este atribuit în mod implicit.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pentru EB-536Wi: Autocalibrare Pentru EB-535W/EB-525W/EB-530/EB-520: Consum energie

Nume	Funcție
12 Butoanele [Page] [↵][↶]	<p>Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiectie.</p> <ul style="list-style-type: none"> Când se utilizează funcția Mouse fără fir ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.95 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea prin utilizarea funcției USB Display" p.45 Când se conectează la o rețea <p>Când se proiectează imagini utilizând PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.</p>
13 Butonul [E-Zoom] [⏏][⏏]	<p>Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiectiei.</p> <p>☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.94</p>
14 Butonul [A/V Mute]	<ul style="list-style-type: none"> Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92 Puteți schimba modul Proiecție în felul următor apăsând pe buton circa cinci secunde. Față ↔ Față/Inversat Spate ↔ Spate/Inversat
15 Orificiu de atașare a curelei	Permite montarea la telecomandă a unei curele achiziționate din comerț.
16 Butonul [Help]	<p>Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin.</p> <p>☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.146</p>
17 Butonul [Freeze]	<p>Imaginile sunt blocate sau deblocate.</p> <p>☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" p.93</p>
18 Butonul [Volume] [⏏][⏏]	<p>[⏏] Reduce volumul.</p> <p>[⏏] Crește volumul.</p> <p>☛ "Ajustarea volumului" p.54</p>

Nume	Funcție
19 Butonul [Pointer]	Afișează indicatorul de pe ecran. ☛ "Funcția indicator (Pointer)" p.93
20 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115 Funcționează ca butonul dreapta al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.95
21 Butonul [Pen Mode]	(Disponibil numai pentru EB-536Wi) Comută între utilizarea calculatorului sau desenarea cu creionul interactiv. ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai pentru EB-536Wi)" p.60
22 Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, modul culoare se schimbă. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.55
23 Butonul [MHL Menu]	Nu este disponibil pentru acest dispozitiv.
24 Butonul [LAN]	Comută la imaginea de pe dispozitivul conectat în rețea.
25 Butonul [USB]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB-A
26 Butonul [Source Search]	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.43
27 Zona de emiteră a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

Înlocuirea bateriilor telecomenzii

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

Atenție

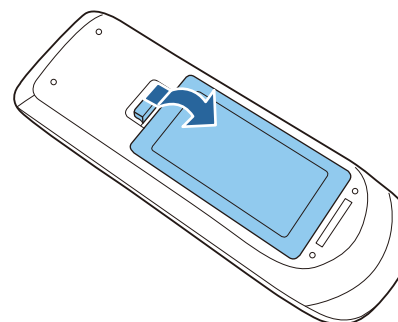
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

☛ [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

1

Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

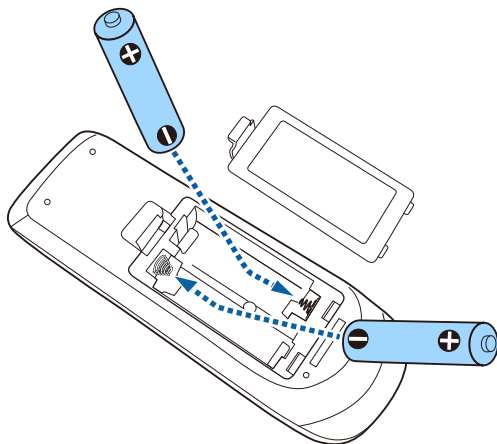
În timp ce împingeți opritorul capacului de la compartimentul pentru baterii, ridicați capacul.



2

Înlocuiți vechea baterie cu o baterie nouă.

Scoateți bateriile ridicând mai întâi de partea de la borna negativă.



Atenție

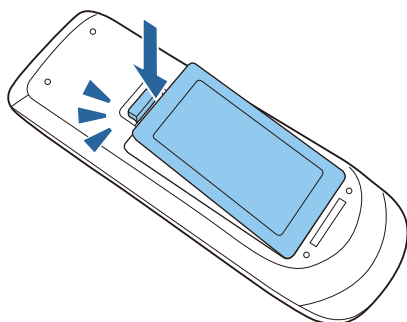
Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt amplasate corect.

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

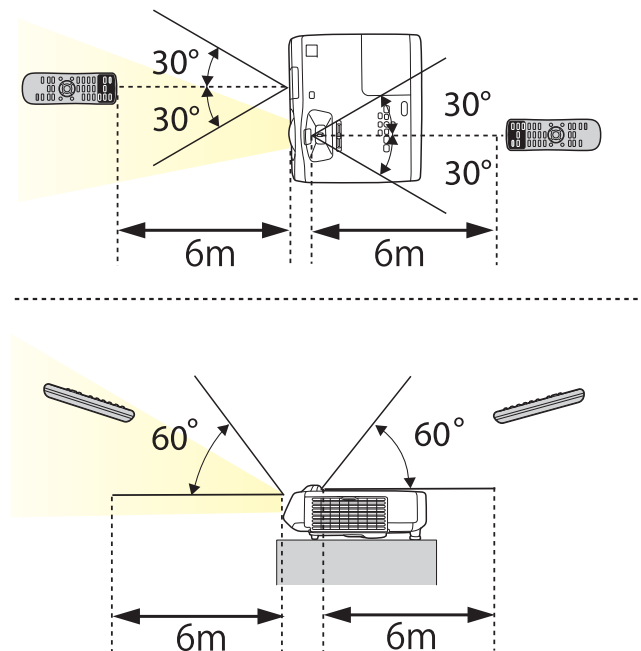
3

Așezați capacul de la compartimentul pentru baterii.

Apăsați pe capac până când acesta se închide pe poziție.



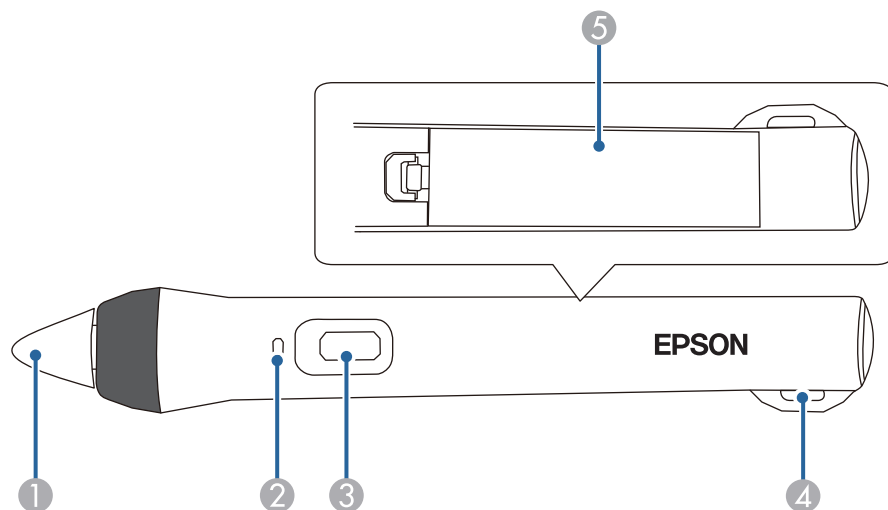
Distanța de funcționare a telecomenzii



Easy Interactive Pen (numai pentru EB-536Wi)

Există două tipuri de creioane interactive cu secțiuni de bază colorate diferit. Nu se pot utiliza simultan două creioane interactive cu secțiuni de bază colorate similar.

☛ "Accesorii opționale" [p.176](#)



Nume	Funcție
1 Vârf creion	<ul style="list-style-type: none"> • Porniți creionul interactiv. După pornire, durează aproximativ o secundă pentru ca creionul interactiv să devină operațional. • Țineți creionul aproape de ecranul proiectat și apăsați pentru a-l utiliza. ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai pentru EB-536Wi)" p.60 ☛ "Accesorii opționale" p.176
2 Lumină baterie	<p>Apăsați pe butonul din partea laterală a creionului pentru a primi indicații cu privire la nivelul rămas al bateriei.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Când bateria este în curs de încărcare, indicatorul luminos este verde până când eliberați butonul. • Când bateria are un nivel scăzut, indicatorul luminos clipește verde până când eliberați butonul. • Nu luminează când bateria este consumată. Schimbați bateriile. ☛ "Înlocuirea bateriei creionului interactiv" p.20
3 Buton	<p>Porniți creionul interactiv. După pornire, durează aproximativ o secundă pentru ca creionul interactiv să devină operațional.</p>

Nume	Funcție
4 Zonă pentru atașarea unei benzi opționale sau unui cablu opțional	Permite atașarea unei curele achiziționate din comerț.
5 Capacul compartimentului pentru baterii	<p>Deschideți acest capac când înlocuiți bateria.</p> <p>☛ "Înlocuirea bateriei creionului interactiv" p.20</p>



Creioanele interactive se opresc automat din funcționare după 20 de minute de inactivitate.

Pentru a reîncepe să utilizați creionul, atingeți vârful acestuia sau apăsați butonul din partea laterală pentru a porni funcționarea.

Înlocuirea bateriei creionului interactiv

Atunci când apăsați acest buton, indicatorul luminos pentru baterie al creionului interactiv luminează continuu sau intermitent. Nu luminează continuu sau intermitent când bateria este consumată. Când indicatorul nu mai luminează continuu sau intermitent, înlocuiți bateria. Utilizați unul dintre următoarele tipuri de baterii. Nu se pot utiliza alte baterii reîncărcabile.

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

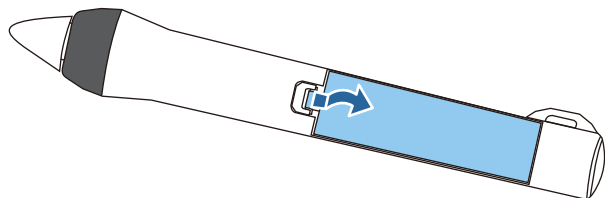
*eneloop® este o marcă comercială înregistrată a Panasonic Group.

Atenție

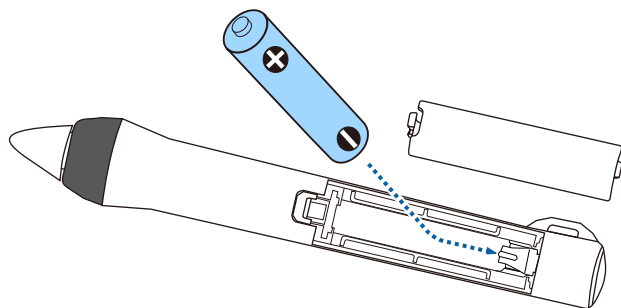
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

☛ [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

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



- 2** Înlocuiți vechea baterie cu noua baterie.
Scoateți bateria ridicând mai întâi de partea de la borna negativă.

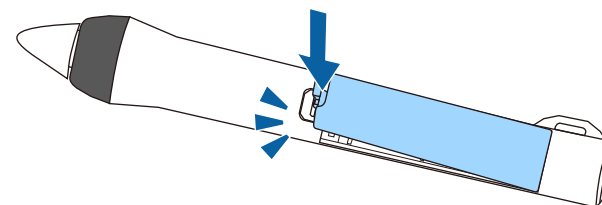


Atenție

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

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

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

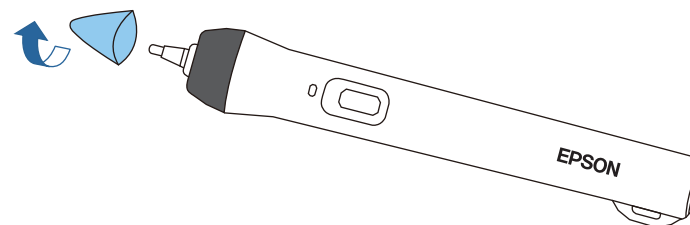


Înlocuirea vârfului creionului interactiv

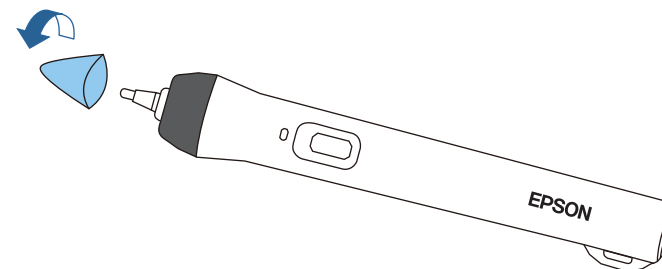
Înlocuiți vârful creionului interactiv când acesta s-a uzat.

👁 "Accesorii opționale" [p.176](#)

- 1** Rotiți vârful creionului pentru a-l scoate.



- 2** Rotiți vârful nou pentru a-l monta.





Pregătirea proiectorului

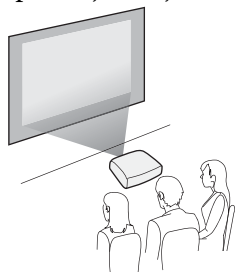
Acest capitol explică modul de instalare a proiectorului și de conectare a surselor de proiecție.

Metode de Instalare

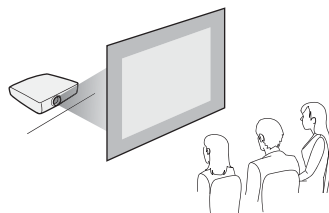
Proiectorul suportă următoarele patru metode de proiecție. Instalați proiectorul în conformitate cu condițiile din locul de instalare.

Opriți proiectorul atunci când îl instalați sau atunci când schimbați metoda de instalare. Reporniți funcționarea proiectorului după finalizarea instalării.

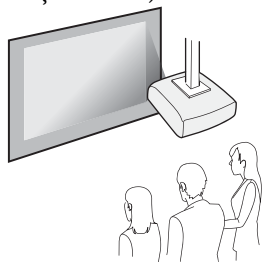
- Proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față)



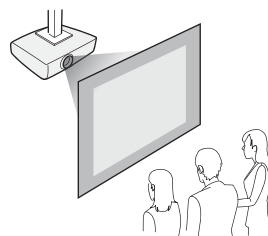
- Proiectați imagini din spatele unui translucid din spate. (proiecție Spate)



- Suspendați proiectorul pe un perete sau pe plafon și proiectați imagini din fața ecranului. (Proiecție Față/Plafon)



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



Avertisment

- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de un perete sau pe tavan. Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Dacă la montare folosiți adezivi în punctele de fixare a plăcii de montare pe perete sau în punctele de fixare a suportului pe tavan, pentru a preveni slăbirea șuruburilor, sau dacă utilizați lubrifianți sau uleiuri pe proiector, carcasa acestuia se poate fisura, iar proiectorul poate cădea din suport. În acest caz orice persoană aflată sub suport poate fi grav rănită și proiectorul se poate strica.
Când instalați sau reglați suportul, nu utilizați adezivi pentru a împiedica slăbirea șuruburilor și nu utilizați uleiuri sau lubrifianți etc.
- Nu acoperiți orificiul de admisie sau de evacuare a aerului. Dacă oricare din aceste orificii este acoperit, temperatura internă poate crește atât de mult încât să provoace un incendiu.
- Nu folosiți proiectorul într-o locație în care există gaze care se pot aprinde și care pot provoca o explozie. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii.

Atenție

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

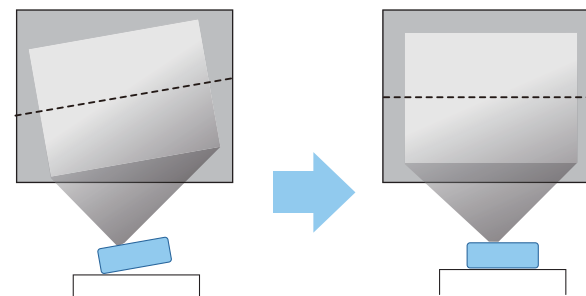


- Vă recomandăm să utilizați un ecran cu suprafață fină și uniformă. Dacă ecranul de proiecție este neuniform, se poate produce distorsionarea imaginii proiectate.
- În funcție de materialul din care este compus ecranul și în funcție de modalitatea de instalare, pot apărea distorsiuni ale imaginii.
- La instalarea proiectorului pe un perete sau pe tavan, trebuie să utilizați instrumentele corecte conform metodei de instalare.
☛ "Accesorii opționale" [p.176](#)
- Setarea implicită pentru Proiecție este **Față**. Puteți schimba de la **Față** la **Spate** în meniul Configurare.
☛ **Extins - Proiecție** [p.123](#)
- Puteți schimba modul Proiecție după cum urmează apăsând pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde.

Față ↔ Față/Plafon

Spate ↔ Spate/Plafon

- Așezați proiectorul pe o suprafață plană.
Dacă proiectorul este înclinat, imaginea proiectată va fi înclinată.

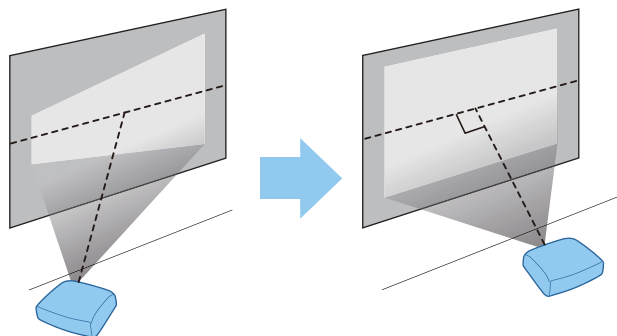


- Citiți mai jos dacă nu reușiți să instalați proiectorul paralel cu ecranul.
☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.49](#)
- Citiți mai jos dacă nu reușiți să instalați proiectorul pe o suprafață plană.
☛ "Ajustarea înclinării orizontale" [p.54](#)
☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.49](#)

Metode de Instalare

Instalați proiectorul în felul următor:

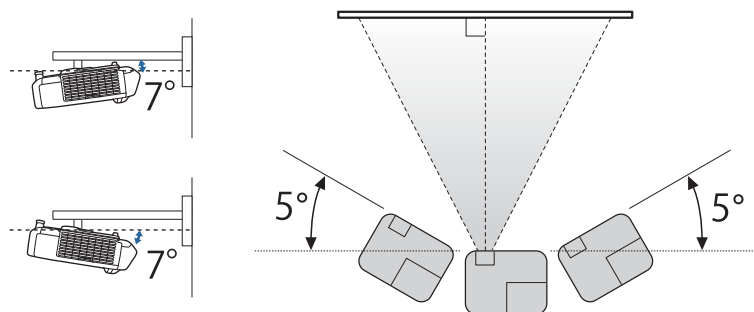
- Instalați proiectorul paralel cu ecranul.
Dacă proiectorul este instalat la un unghi față de ecran, se produce o distorsiune trapezoidală în imaginea proiectată.



Atunci când se utilizează funcțiile interactive (numai pentru EB-536Wi)

Atunci când utilizați funcțiile interactive, realizați proiecția din fața ecranului. Setați modul Proiecție la **Față** sau **Față/Plafon**.

Instalați proiectorul astfel încât unghiul de înclinare să fie de $\pm 7^\circ$ pe verticală și de $\pm 5^\circ$ pe orizontală în raport cu partea de proiecție.



Atenție

Funcția interactivă operează prin intermediul comunicațiilor cu infraroșii. Rețineți următoarele puncte atunci când instalați proiectorul.

- Asigurați-vă că pe receptorul Easy Interactive Function, pe ecranul de proiecție, pe proiector sau pe partea din spate a proiectorului nu bate nicio lumină puternică sau lumina solară.
- Nu instalați proiectorul într-o locație în care acesta este expus direct la lumina solară. Acest lucru poate face ca funcțiile interactive să nu poată fi utilizate corect.
- În cazul în care s-a acumulat praf pe Receptor Easy Interactive Function, acesta poate afecta comunicațiile prin infraroșii și este posibil ca funcția să nu poată fi utilizată în mod normal. Curățați receptorul dacă acesta este murdar.
- Nu aplicați vopsea sau autocolante pe capacul Receptor Easy Interactive Function.
- Montați proiectorul astfel încât Receptor Easy Interactive Function să nu se afle prea aproape de lumini fluorescente. Dacă zona înconjurătoare este prea luminoasă, este posibil ca funcțiile interactive să nu poată fi utilizate corect.
- Atunci când folosiți funcțiile interactive, nu utilizați o telecomandă cu infraroșii sau un microfon în aceeași încăpere. Este posibil ca dispozitivul Easy Interactive Pen să se defecteze.
- Nu folosiți în apropierea proiectorului dispozitive care generează zgomote puternice, precum dispozitivele rotative sau transformatoarele. Este posibil să nu puteți utiliza funcțiile interactive.



- Când utilizați funcțiile interactive, realizați instalarea astfel încât ecranul proiectat reprezintă un dreptunghi nedistorsionat.
- Atunci când utilizați funcțiile interactive într-o încăpere în care se află mai multe proiectoare, este posibil ca operațiile realizate cu dispozitivul Easy Interactive Pen să devină instabile. În această situație, conectați setul de cabluri pentru telecomandă opțional (ELPKC28) la proiectoare, și comutați **Sincron. proiectoare** la **Prin cablu** din meniul Configurare.

☛ "Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-536Wi)" [p.38](#)

☛ **Extins - Easy Interactive Function - Setări generale - Avansat - Sincron. proiectoare** [p.125](#)

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 sau opțional

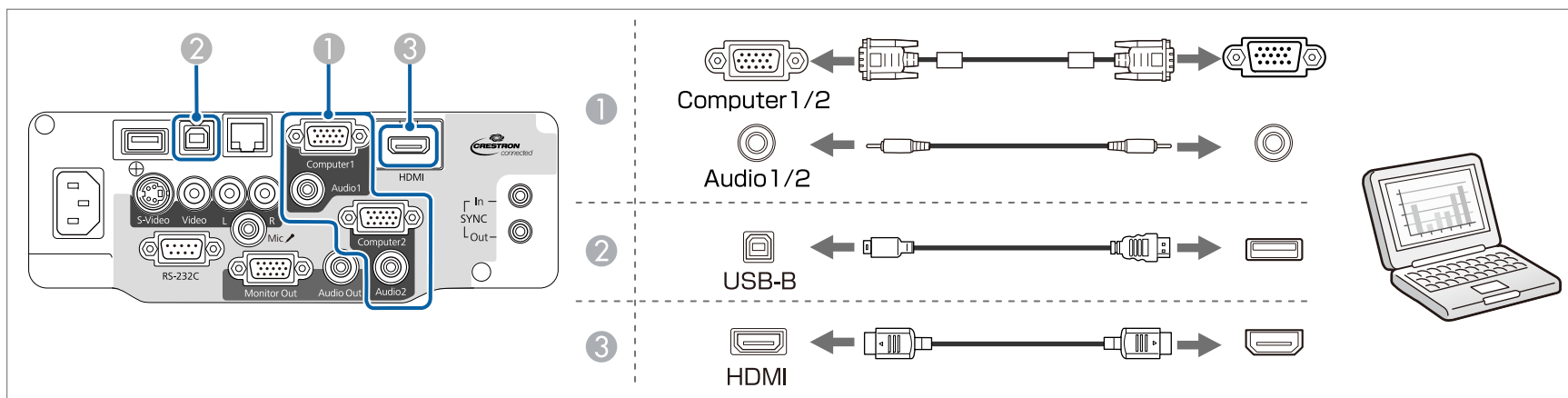
Conectați portul de ieșire al afișajului calculatorului la portul Computer1 sau Computer2 al proiectorului. Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio a calculatorului la portul Audio1 sau Audio2 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

2 Când utilizați cablul USB furnizat sau disponibil în comerț

Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B al proiectorului. Sunetul de la calculator este emis de proiectorul de la care se proiectează imaginea.

3 Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

Conectați portul HDMI de pe computer la portul HDMI de pe proiector. Sunetul de la calculator este emis de proiectorul de la care se proiectează imaginea.





- De asemenea, puteți să setați portul care va fi utilizat pentru intrarea audio, din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Setări A/V - **Ieșire audio** [p.123](#)
- Dacă nu este emis sunet atunci când este conectat un cablu HDMI, conectați un cablu audio disponibil în comerț la portul de intrare audio. După conectarea cablului, selectați portul de intrare la care ați conectat portul **Ieșire audio HDMI** din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Setări A/V - **Ieșire audio HDMI** [p.123](#)
- Atunci când doriți să proiectați imagini dintr-un calculator, puteți utiliza un cablu USB pentru a conecta proiectorul la acel calculator. Această funcție se numește USB Display.
 - ☛ "Proiectarea prin utilizarea funcției USB Display" [p.45](#)

Conectarea surselor de imagini

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

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

Conectați portul de ieșire video de la sursa de imagine la portul Video al proiectorului. Sau conectați portul de ieșire S-video de la sursa de imagine la portul S-Video al proiectorului. Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio de pe sursa de imagine la portul Audio-L/R de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

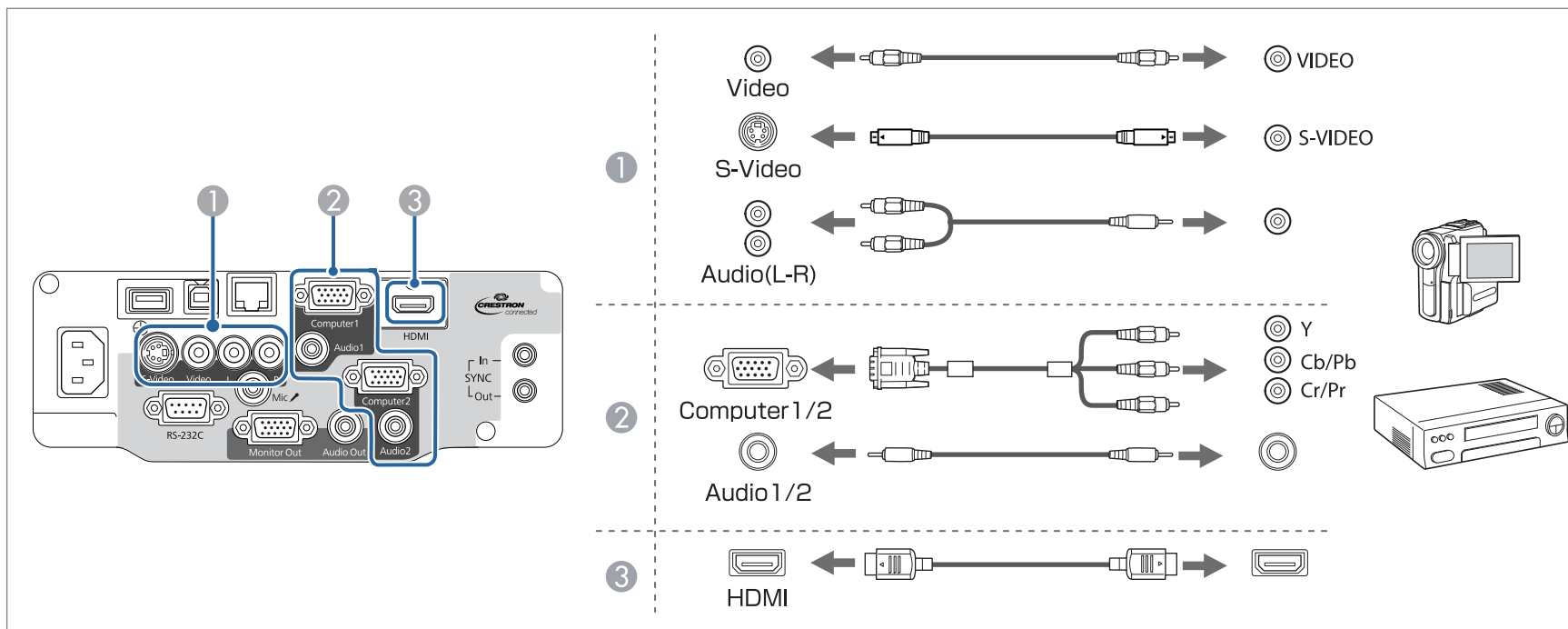
2 Când se utilizează un cablu video pe componente opțional

☛ "Accesorii opționale" p.176

Conectați portul de ieșire a semnalului component de la sursa de imagine la portul Computer1 sau Computer2 al proiectorului. Puteți reda semnalul audio de la boxa proiectorului conectând portul de ieșire audio al sursei de imagine la portul Audio1 sau Audio2 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

3 Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

Conectați portul HDMI de la sursa de imagine la portul HDMI al proiectorului. Sunetul de la sursa de imagini este emis de proiectorul de la care se proiectează imaginea.



Atenție

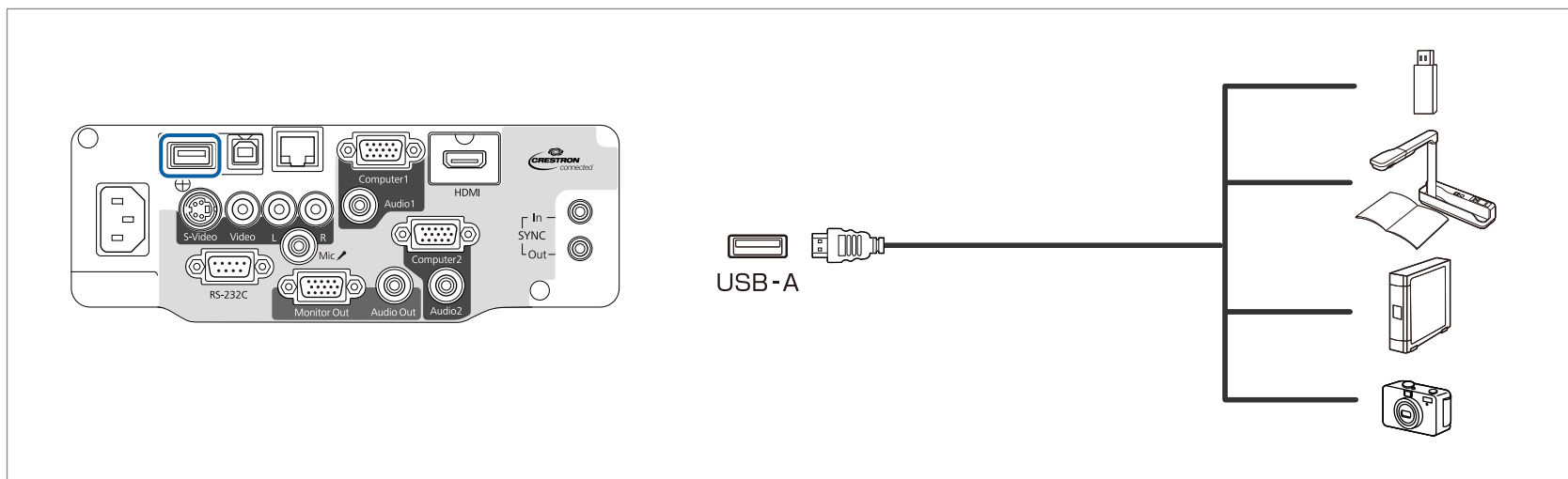
- Opriți echipamentul pe care doriți să-l conectați, înainte de conectare. Dacă sursa de intrare este pornită când o conectați la proiector, acest lucru poate determina o funcționare necorespunzătoare.
- Dacă orientarea sau forma fișei diferă, nu încercați să forțați conectarea. Este posibil ca dispozitivul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



- De asemenea, puteți să setați portul care va fi utilizat pentru intrarea audio, din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Setări A/V - Ieșire audio [p.123](#)
- Dacă nu este emis sunet atunci când este conectat un cablu HDMI, conectați un cablu audio disponibil în comerț la portul de intrare audio. După conectarea cablului, selectați portul de intrare la care ați conectat portul **Ieșire audio HDMI** din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Setări A/V - Ieșire audio HDMI [p.123](#)
- 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 proiectoare.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".

Conectarea dispozitivelor USB

Puteți conecta dispozitive, cum ar fi dispozitive de memorie USB, Cameră pentru documente opțională și camere digitale și hard diskuri compatibile USB. Utilizând cablul USB furnizat împreună cu dispozitivul USB, conectați dispozitivul USB la portul USB-A al proiecteurului.



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

☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" [p.87](#)

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.43](#)



- În timp ce proiectați imaginile de pe un dispozitiv USB, dacă doriți să conectați un dispozitiv pentru ieșirea semnalului audio, conectați-l la portul Audio2.
- De asemenea, puteți să setați portul care va fi utilizat pentru intrarea audio, din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Setări A/V - Ieșire audio [p.123](#)

Atenție

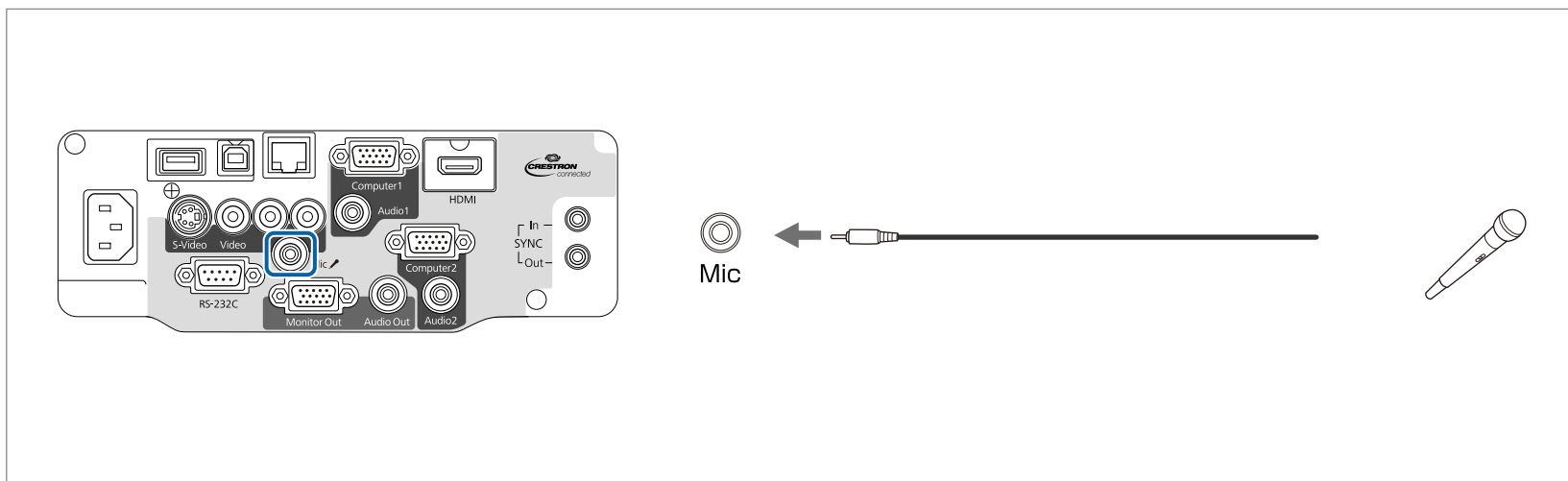
- Dacă utilizați un hub USB, s-ar putea ca operația să nu se realizeze corespunzător. Dispozitivele, cum ar fi camere digitale și dispozitive USB, trebuie conectate direct la proiector.
- Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard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

Scoaterea dispozitivelor USB

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

Conectarea unui microfon

De asemenea, puteți reda semnalul audio de la microfon prin difuzorul proiectorului conectând un microfon electrodinamic disponibil în comerț.



- Sistemul de alimentare prin conectare nu este suportat.
- Reglați **Volum intrare mic.** dacă semnalul audio al microfonului se aude greu sau dacă este prea tare și apar paraziți.
☛ **Setări - Volum intrare mic.** [p.121](#)
- Definiți următoarele setări pentru ieșirea audio a microfonului, în timp ce proiectorul este oprit.
 - Selectați pentru **Mod standby** opțiunea **Comunicare act.**
 - Setări pentru **Ieșire A/V** opțiunea **Întotdeauna.**
- ☛ **ECO - Mod standby** [p.135](#)
- ☛ **Extins - Setări A/V - Ieșire A/V** [p.123](#)

Conectarea echipamentelor externe

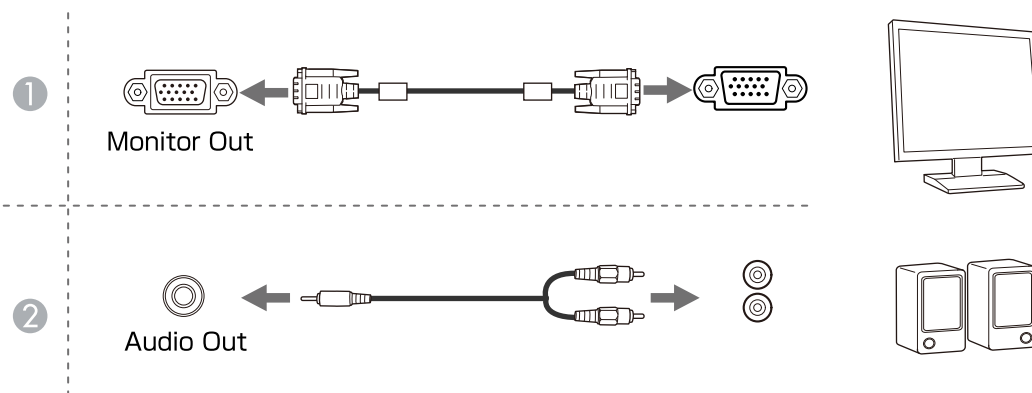
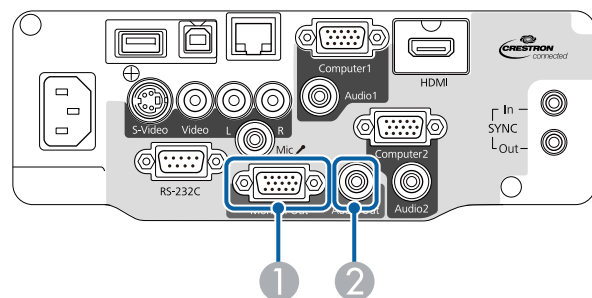
Puteți reda imagini și sunete conectând un monitor extern sau un difuzor.

1 Când se redau imagini pe un monitor extern

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

2 Când se redă sunetul printr-un difuzor extern

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



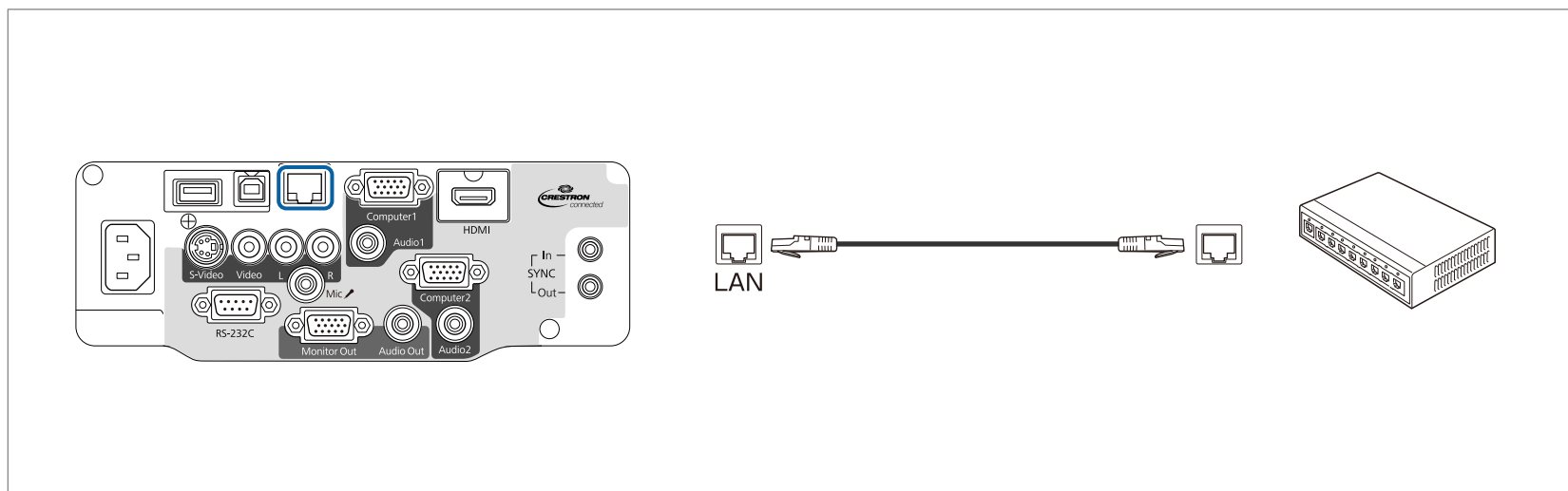


- Atunci când **Mod standby** este setat la **Comunicare act.**, veți putea realiza următoarele operații, chiar și dacă proiectorul este oprit (numai când pentru **Ieșire A/V** este setată opțiunea **Întotdeauna**).
 - Să redați imagini pe un monitor extern
 - Ieșirea audio (sunetele de la portul USB-A, USB-B sau LAN nu pot fi transmise)
- ☛ **ECO - Mod standby** [p.135](#)
- ☛ **Extins - Setări A/V - Ieșire A/V** [p.123](#)
- Pe un monitor extern se pot reda numai semnalele RGB analogice de la portul Computer1. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.
- Calibrele de configurare pentru funcții precum Keystone, meniul Configurare sau ecranele de ajutor nu sunt transmise către monitorul extern.
- Conținutul desenat prin utilizarea funcțiilor interactive nu este afișat pe un monitor extern (numai pentru EB-536Wi). Conținutul desenat prin utilizarea software-ului Easy Interactive Tools inclus în pachet poate fi afișat pe un monitor extern.
- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în difuzoarele proiectorului, ci în dispozitivul extern.

Conectarea unui Cablu LAN

Conectați un port LAN de la hub-urile de rețea sau de la alt echipament la portul LAN al 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.

Instalarea unității de rețea fără fir opționale

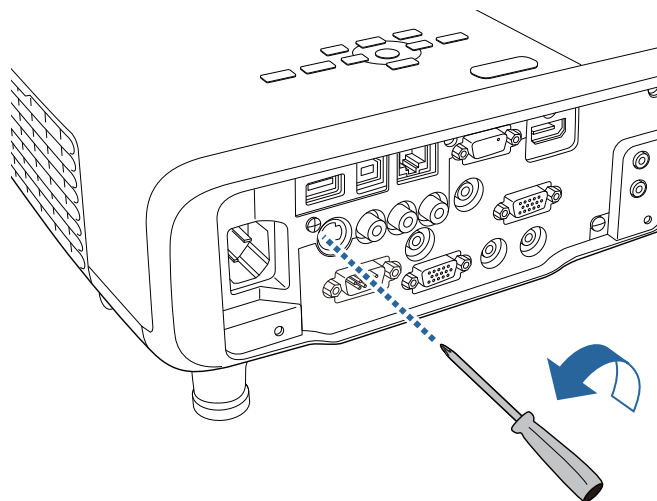
Prin instalarea Unitatea de rețea fără fir opționale, puteți proiecta ecranul unui calculator prin rețea.

Conectați unitatea de rețea fără fir la portul USB-A al proiectorului.

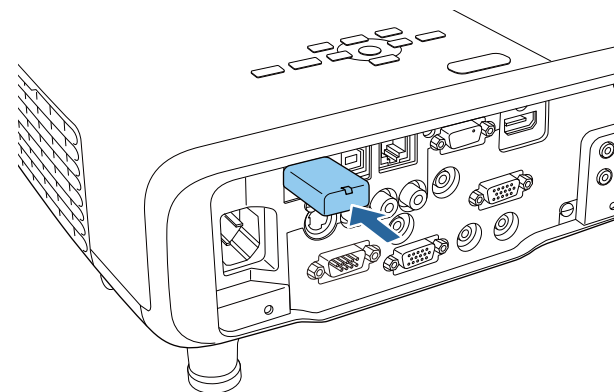


- Atunci când vă conectați la rețea utilizând rețeaua fără fir, trebuie să efectuați setările de rețea din meniul Configurare.
 - ☛ "Meniul LAN fără fir" [p.130](#)
- Dacă lăsați în mod normal unitatea de rețea fără fir instalată, asigurați-vă că atașați capacul unității de rețea fără fir furnizate ca dispozitiv anti-furt.
- Atunci când mutați proiectorul, asigurați-vă că scoateți unitatea de rețea fără fir și capacul, din motive de siguranță.

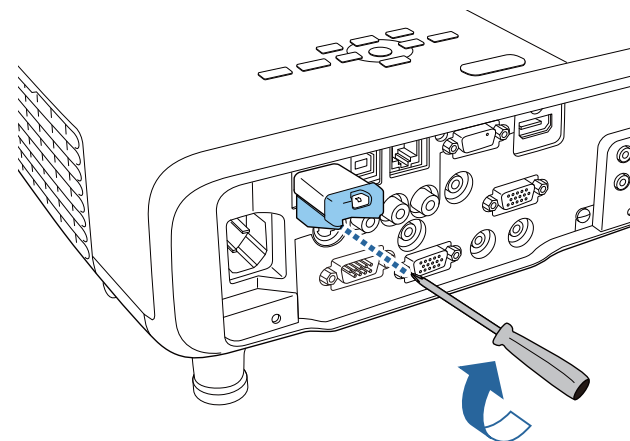
- 1** Utilizați o șurubelniță cu cap în cruce pentru a scoate șurubul care fixează capacul unității de rețea fără fir.



- 2** Conectați unitatea de rețea fără fir la portul USB-A.



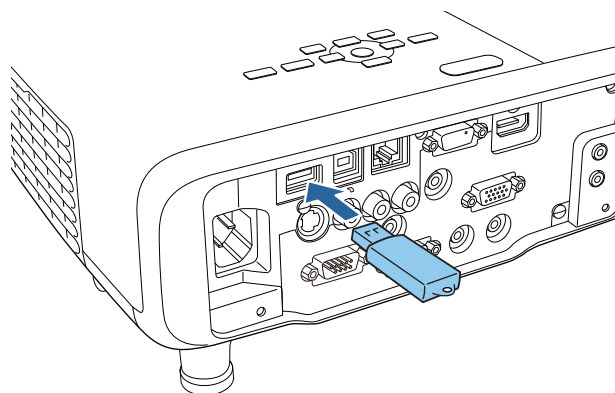
- 3** Atașați capacul unității de rețea fără fir și fixați-l cu șurubul.



Dispozitivul Instalarea dispozitivului Quick Wireless Connection USB Key opțional

Atunci când instalați Quick Wireless Connection USB Key opțională, mai întâi, trebuie să scoateți Unitatea de rețea fără fir, apoi să conectați Quick Wireless Connection USB Key la portul USB-A.

- 1** Porniți proiectorul, iar apoi apăsați pe butonul [LAN] de pe telecomandă.
Este afișat ecranul standby al rețelei locale.
- 2** Verificați dacă informațiile despre SSID și adresa IP sunt afișate pe ecranul standby al rețelei locale, apoi scoateți Unitatea de rețea fără fir.
- 3** Conectați Quick Wireless Connection USB Key la portul USB-A.



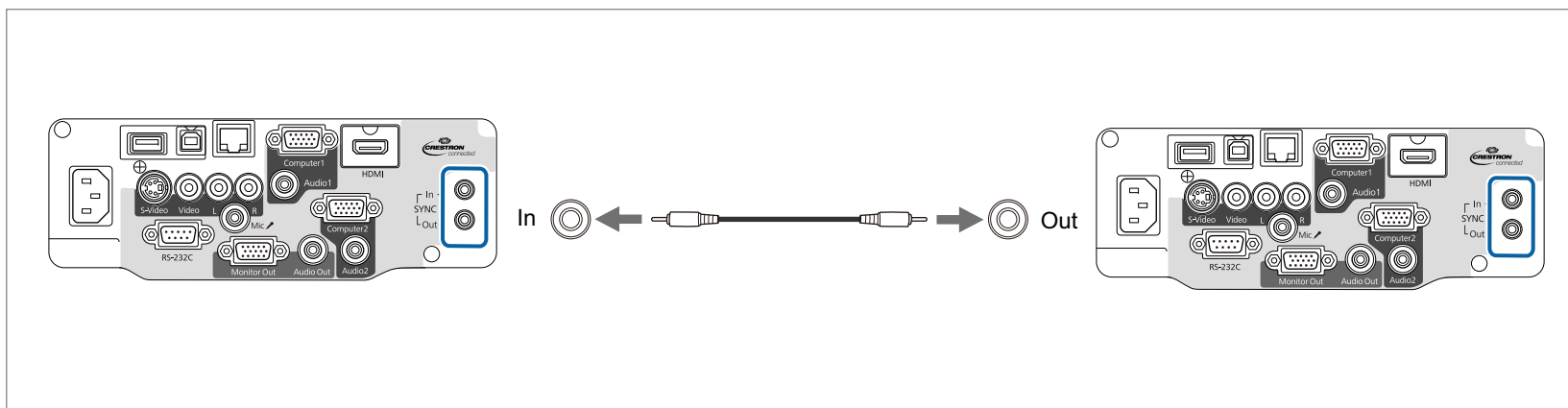
- 4** Atunci când este afișat mesajul "Actualizare informații rețea terminată. Scoateți Quick Wireless Connection USB Key.", scoateți Quick Wireless Connection USB Key.
- 5** Reinstalați Unitatea de rețea fără fir la proiector.

- 6** Conectați Quick Wireless Connection USB Key la calculatorul pe care îl utilizați.

Pentru pașii următori, consultați Ghidul utilizatorului furnizat împreună cu Quick Wireless Connection USB Key.

Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-536Wi)

Atunci când utilizați funcțiile interactive în aceeași încăpere cu mai multe versiuni ale aceluiași proiector, trebuie să conectați setul de cabluri pentru telecomandă opțional (ELPKC28) la portul SYNC al fiecărui proiector. Operațiile cu creionul interactiv sunt stabilizate atunci când asocierea proiectoarelor se realizează cu cabluri.



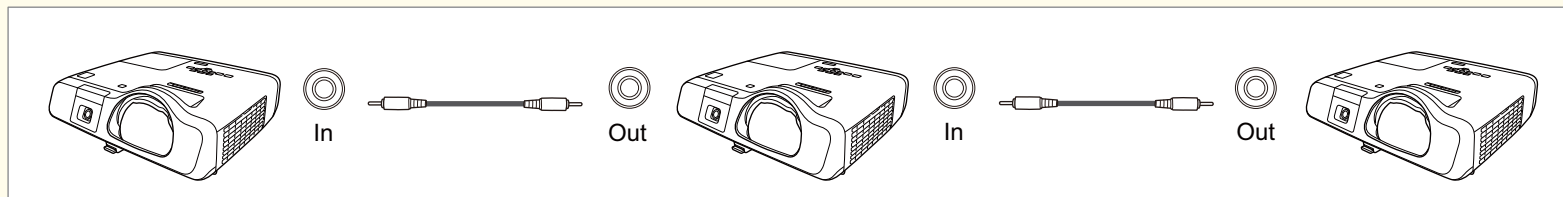
Portul SYNC are o mufă de intrare și o mufă de ieșire. Atunci când conectați un capăt al setului de cabluri pentru telecomandă la o mufă de intrare, conectați celălalt capăt la o mufă de ieșire.

După conectarea cablurilor, setați **Sincron. proiectoare** la **Prin cablu** din meniul Configurare.

☛ Extins - Easy Interactive Function - Setări generale - Avansat - Sincron. proiectoare [p.125](#)



- Atunci când conectați trei sau mai multe proiectoare, nu este necesar să conectați primul proiector la ultimul proiector.



- Atunci când utilizați proiectorul în aceeași încăpere cu un alt proiector care nu acceptă conectarea prin cablu, setați **Mod sincr. wireless** la **Modul 2** din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Easy Interactive Function - Setări generale - Avansat - Mod sincr. wireless [p.125](#)
- Dacă nu aveți setul de cabluri pentru telecomandă opțional, schimbați setarea **Distanță proiectoare** din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Easy Interactive Function - Setări generale - Avansat - Distanță proiectoare [p.125](#)



Utilizarea de bază

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

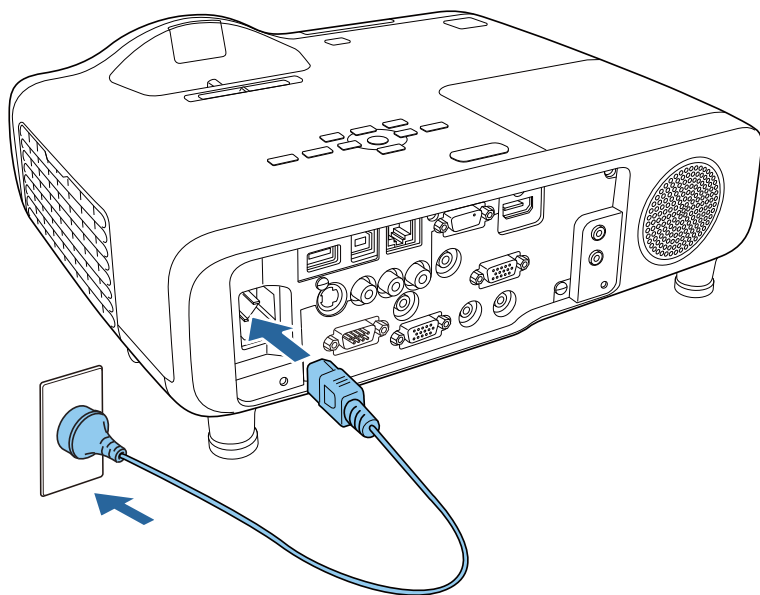
Pornirea proiecteurului

Înainte de a porni proiectorul, conectați la acesta calculatorul sau echipamentul video pe care doriți să îl utilizați.

☛ "Conectarea echipamentului" [p.26](#)

1 Scoateți capacul obiectivului.

2 Conectați proiectorul la o priză electrică, utilizând cablul de alimentare.



Indicatorul de alimentare al proiecteurului va deveni albastru (starea de standby). În starea de standby, proiectorul este alimentat cu energie, dar nu este pornit.

3 Apăsați pe butonul [⏻] de pe telecomandă sau de pe panoul de control pentru a porni proiectorul.

Va trebui să se audă un semnal sonor, iar indicatorul de stare ar trebui să înceapă să lumineze intermitent albastru (starea de încălzire). După ce etapa de încălzire s-a încheiat, indicatorul de stare nu va mai lumina intermitent și va rămâne aprins albastru.

Dacă nu este proiectată nicio imagine, încercați una din următoarele metode.

- Porniți funcționarea calculatorului sau dispozitivului video conectat.
- Atunci când utilizați un laptop, schimbați setarea privind transmiterea ecranului.
- Introduceți un DVD sau un alt suport video și apăsați pe butonul de redare (dacă este necesar).
- Apăsați pe butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă pentru a detecta sursele de intrare.
☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.43](#)
- Pe telecomandă, apăsați butonul care corespunde sursei.
☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.44](#)



Avertisment

- Nu priviți în lentila proiectorului în timpul proiecției. Acest lucru poate dăuna vederii. Aveți grijă în mod deosebit atunci când există copii în apropiere.
- Pe durata proiecției, nu blocați lumina emisă de proiector cu capacul de protecție a lentilei (care este detașabil), cu o carte etc. Dacă lumina emisă de proiector este blocată, suprafața pe care va fi transmisă lumina se va înfierbânta și s-ar putea topi sau ar putea cauza producerea unui incendiu. De asemenea, este posibil ca lentila să se încălzească ca urmare a reflectării luminii, iar acest lucru ar putea cauza defectarea proiectorului. Pentru a opri proiecția, folosiți funcția A/V Mute sau opriți funcționarea proiectorului.
- Ca sursă de lumină a proiectorului se utilizează o lampă cu mercur, cu o presiune internă mare. În cazul în care lampa este supusă la vibrații sau șocuri, ori în cazul în care aceasta este utilizată pentru o perioadă prea lungă de timp, există posibilitatea ca lampa să se defecteze sau să nu mai poată porni. Dacă lampa explodează, este posibil ca gazele să fie eliberate în atmosferă și fragmente mici de sticlă să fie împrăștiate, iar aceste lucruri ar putea cauza rănirea persoanelor. Respectați neapărat instrucțiunile de mai jos.
 - Nu demontați sau nu deteriorați lampa și nu o expuneți la șocuri.
 - Nu apropiați fața de proiector când acesta este în funcțiune.
 - Trebuie să aveți o grijă deosebită când proiectorul este instalat pe tavan, deoarece este posibil să cadă cioburi mici de sticlă când scoateți capacul lămpii (Când curățați proiectorul sau când înlocuiți lampa, aveți foarte mare grijă ca astfel de cioburi să nu ajungă în ochi sau în gură.)Dacă lampa se sparge, ventilați imediat zona. De asemenea, dacă inhalați gaze din lampă sau pătrund cioburi în ochi sau în gură, contactați un doctor.



- Atunci când opțiunea **Pornire directă** este setată la **Pornit** în meniul **Extins**, proiectorul va porni în mod automat atunci când este conectat cablul de alimentare. Când cablul de alimentare este conectat, rețineți că proiectorul pornește automat în cazuri precum reluarea alimentării în urma unei căderi de tensiune.
 - ☛ **Extins - Funcționare - Pornire directă** p.123
- Atunci când opțiunea **Pornire automată** este setată la **Calculator 1** în meniul **Extins**, atunci când este introdus un semnal de imagine la portul de intrare Computer1 al proiectorului, funcționarea proiectorului va porni în mod automat. (Numai atunci când opțiunea **Mod standby** este setată la **Comunicare act.** în meniul **ECO**.)
 - ☛ **Extins - Funcționare - Pornire automată** p.123

Oprirea proiectorului



Pentru a prelungi viața proiectorului, opriți-l din funcționare atunci când nu îl utilizați. Durata de viață a lămpii poate suferi modificări în funcție de setările din meniul Configurare, de condițiile de mediu și de modul de utilizare. Luminozitatea lămpii se reduce odată cu trecerea timpului.

1

Apăsați pe butonul [⏻] de pe panoul de control sau de pe telecomandă.

Va fi afișat ecranul de confirmare a opririi.

Oprire?

Da : Apăsați butonul 
Nu : Apăsați orice alt buton.

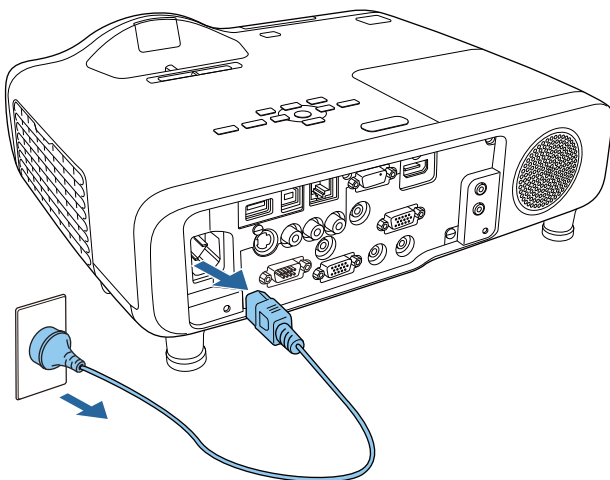
- 2 Apăsați din nou pe butonul [⏻]. (Pentru a nu opri funcționarea, apăsați orice alt buton.)

După emiterea a două semnale sonore, imaginea proiectată va dispărea, iar indicatorul de stare se va stinge.



Deoarece proiectorul nu necesită o perioadă de răcire, îl puteți depozita sau deplasa imediat.

- 3 Deconectați cablul de alimentare.

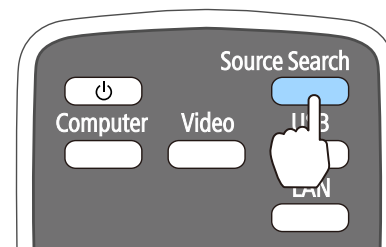


- 4 Atașați capacul de protecție a lentilei.

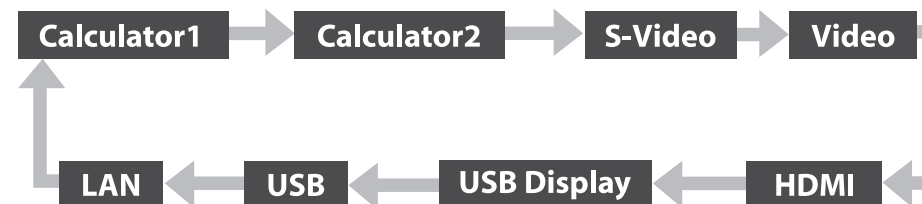
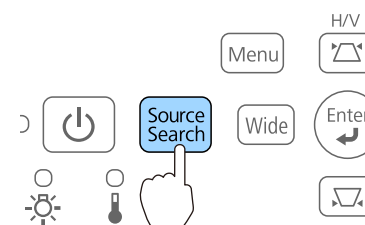
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)

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

Folosind telecomanda




Folosind panoul de control

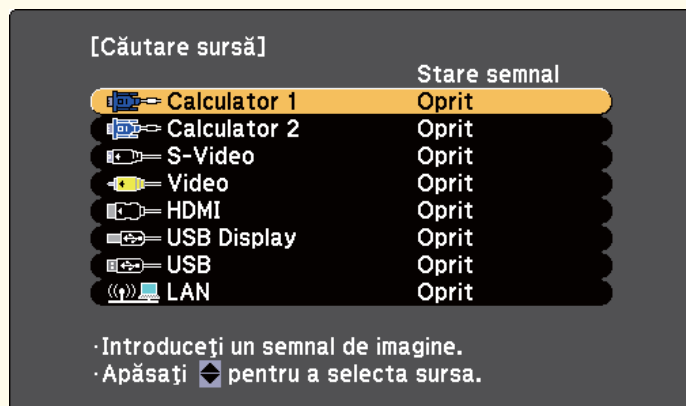


Când sunt conectate două sau mai multe surse de imagini, apăsați pe butonul [Source Search] până când se proiectează imaginea țintă.

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



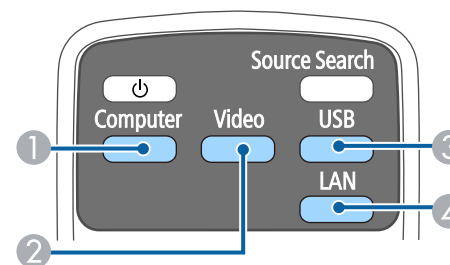
- Puteți aplica setări astfel încât imaginile să fie proiectate de la același port de intrare la următoarea pornire a proiectorului.
 **Extins - Funcționare - Caută sursă la pornire** [p.123](#)
- Ecranul următor se afișează atunci când nu se transmit semnale de imagine.



Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda

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

Telecomanda



- 1 La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - Port Computer1
 - Port Computer2
- 2 La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - Port S-Video
 - Portul Video
 - Portul HDMI
- 3 De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:
 - USB Display
 - Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB-A
- 4 Comută la imaginea de pe dispozitivul conectat în rețea.

Proiectarea prin utilizarea funcției USB Display

Puteți utiliza cablul USB furnizat sau disponibil în comerț pentru a conecta proiectorul la calculator, în vederea proiectării de imagini de la calculator.

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

Atunci când utilizați EB-536Wi, setați **USB Type B** la **USB Display/Easy Interactive Function** sau la **Mouse fără fir/USB Display** pentru a utiliza USB Display.

☞ Extins - USB Type B [p.123](#)

Cerințe de sistem

Pentru Windows

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

	Windows 8	Windows 8 pe 32/64 de biți Windows 8 Pro pe 32/64 de biți Windows 8 Enterprise pe 32/64 de biți
	Windows 8.1	Windows 8.1 pe 32/64 de biți Windows 8.1 Pro pe 32/64 de biți Windows 8.1 Enterprise pe 32/64 de biți
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau superior Recomandat: Pentium M 1,6 GHz sau mai rapid	
Cantitatea de memorie	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau superior	
Spațiu disponibil pe hard-disc	20 MB sau mai mult	
Ecran	Rezoluția nu trebuie să fie mai mică de 640 x 480 sau mai mare de 1920 x 1200. Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior	

*1 Numai Service Pack 4

Pentru OS X

SO	Mac OS X 10.5.x pe 32 de biți Mac OS X 10.6.x pe 32/64 de biți OS X 10.7.x pe 32/64 de biți OS X 10.8.x OS X 10.9.x	
CPU	Power PC G4 la 1 GHz sau mai rapid Recomandat: Core Duo la 1,83 GHz sau mai rapid	
Cantitatea de memorie	512 MB sau mai mult	
Spațiu disponibil pe hard-disc	20 MB sau mai mult	

Ecran

Rezoluția nu trebuie să fie mai mică de 640 x 480 sau mai mare de 1680 x 1200.

Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior

Conectarea pentru prima dată

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



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

Pentru Windows

- 1** Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B al proiectorului, utilizând cablul USB furnizat sau un cablu USB disponibil în comerț.



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

Pentru Windows 2000

Faceți dublu clic pe **Computer - EPSON PJ_UD - EMP_UDSE.EXE**.

Pentru Windows XP

Instalarea driverului pornește automat.

Pentru Windows Vista/Windows 7/Windows 8/Windows 8.1

La afișarea casetei de dialog, faceți clic pe opțiunea de executare a **EMP_UDSE.EXE**.

2

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

3

Imaginile de la calculator sunt proiectate.


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

4

Deconectați cablul USB când ați terminat.

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



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

Pentru OS X

- 1 Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B al proiectorului, utilizând cablul USB furnizat sau un cablu USB disponibil în comerț.
Folderul Setup al USB Display se afișează în Finder.
- 2 Faceți dublu clic pe pictograma **USB Display Installer**.
- 3 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.
- 4 Când se afișează ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe **Accept**.
Introduceți parola de administrator și începeți operațiunea de instalare.
Când instalarea este finalizată, pictograma USB Display este afișată în Dock și în bara de meniu.

- 5 Imaginile de la calculator sunt proiectate.

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

- 6 După ce terminați, selectați **Deconectare** din bara de meniu sau din pictograma **USB Display** de pe Dock. Apoi puteți deconecta cablul USB.



- Dacă folderul USB Display Setup nu se afișează automat în Finder, faceți dublu clic pe **EPSON PJ_UD - USB Display Installer** pe calculatorul dvs.
- Dacă, din anumite motive, nu este proiectată nicio imagine, faceți clic pe pictograma **USB Display** din Dock.
- Dacă nu există pictograma **USB Display** în Dock, faceți dublu clic pe **USB Display** din folderul de aplicații.
- Dacă selectați **Exit** din meniul pictogramei **USB Display** din Dock, USB Display nu pornește automat când conectați cablul USB.

Dezinstalarea

Pentru Windows 2000

- 1 Faceți clic pe **Start**, selectați **Setări** și apoi faceți clic pe **Panou de control**.
- 2 Faceți dublu clic pe **Adăugare/Eliminare programe**.
- 3 Faceți clic pe **Modificare sau eliminare programe**.
- 4 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Modificare/Eliminare**.

Pentru Windows XP

- 1 Faceți clic pe **Start** și apoi pe **Panou de control**.
- 2 Faceți dublu clic pe **Adăugare sau eliminare programe**.
- 3 Selectați **Epson USB Display** și apoi faceți clic pe **Eliminare**.

Pentru Windows Vista/Windows 7

- 1 Faceți clic pe **Start** și apoi pe **Panou de control**.
- 2 Faceți clic pe **Dezinstalare program** la **Programe**.
- 3 Selectați **Epson USB Display** și apoi faceți clic pe **Dezinstalare**.

Pentru Windows 8/Windows 8.1

- 1 Deschideți Butoane și apoi selectați **Căutare**. Faceți clic dreapta (mențineți apăsat) pe **Epson USB Display Ver.x.xx**.
- 2 Selectați **Dezinstalare** din bara de aplicații.
- 3 Selectați **Epson USB Display** și apoi faceți clic pe **Dezinstalare**.
- 4 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul dezinstalării.

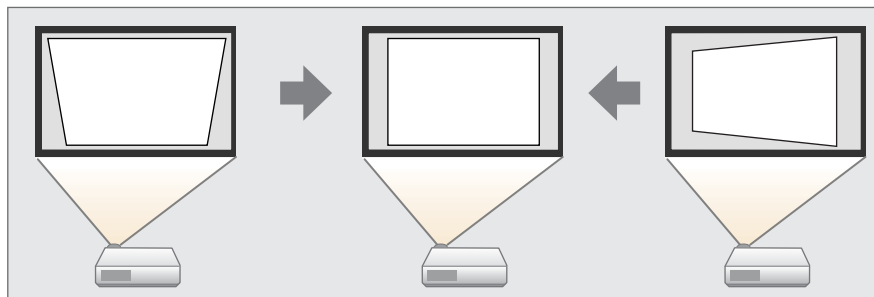
Pentru OS X

- 1 Faceți dublu clic pe **Applications - USB Display - Tool**.
- 2 Executați **USB Display Uninstaller**.

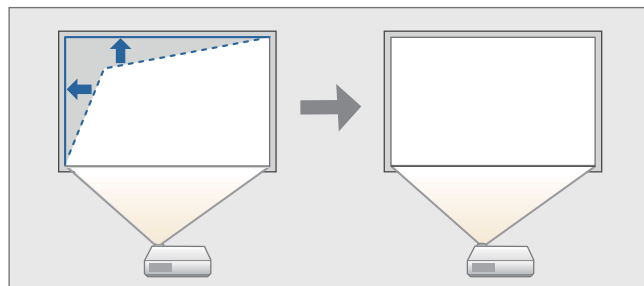
Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Puteți corecta distorsiunile trapezoidale utilizând una din următoarele metode.

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

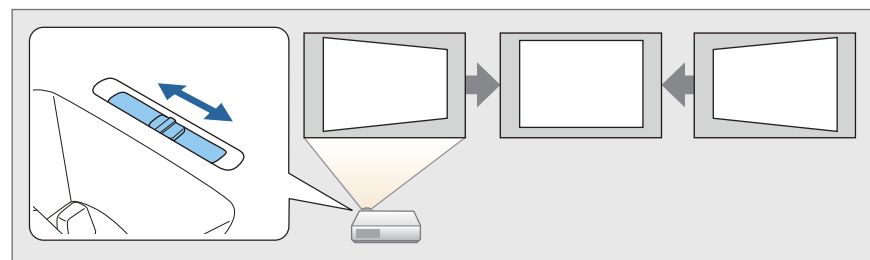


- Corectarea manuală (Quick Corner)
Corecți manual cele patru colțuri în mod independent.



Atunci când utilizați EB-536Wi, puteți să apelați la una din următoarele metode pentru a corecta distorsiunea trapezoidală.

- Corectarea automată (Corecție auto T.vert)
Corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale.
- Corectarea manuală (Regl. trapez oriz.)
Corectează manual distorsiunea trapezoidală orizontală utilizând Corecție trapez orizontal.



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

Corectarea manuală

Puteți corecta manual distorsiunile trapezoidale.

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

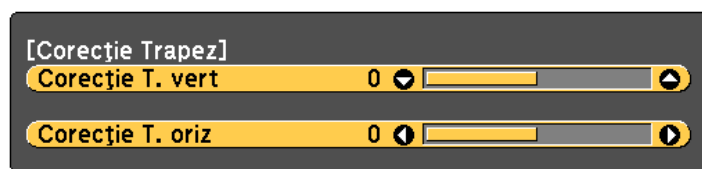
Unghiul de corecție pentru EB-536Wi: aprox. 5° la dreapta și la stânga/ aprox. 7° în sus și în jos

Unghiul de corecție pentru EB-535W/EB-525W/EB-530/EB-520: aprox. 15° la dreapta și la stânga/aprox. 15° în sus și în jos

Corecție T-H/V

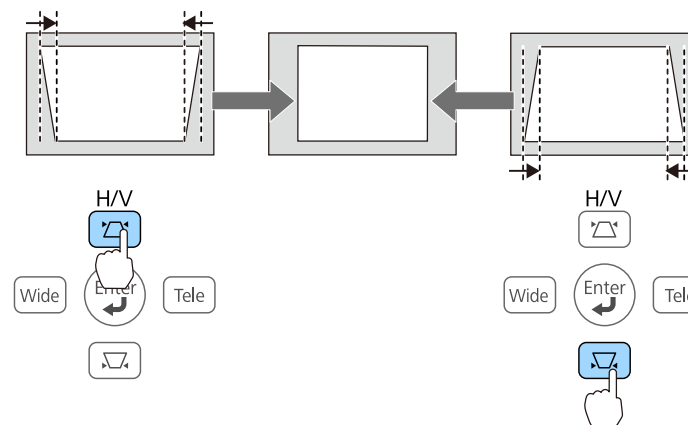
Corecțiți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.

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

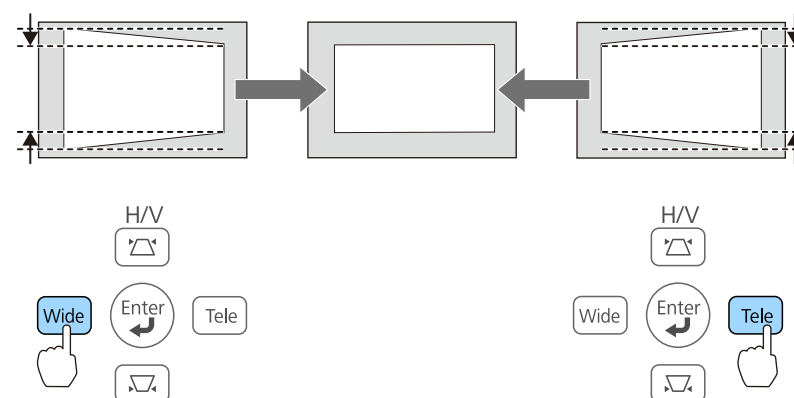


- 2 Apăsați pe butoanele următoare pentru a corecta distorsiunile trapezoidale.

Apăsați pe butonul [▽] sau [△] pentru a corecta distorsiunile verticale.



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



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

☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V [p.121](#)

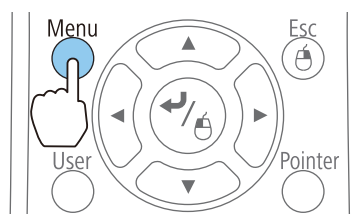
Quick Corner

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

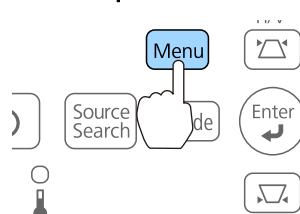
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiectiei.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.115](#)

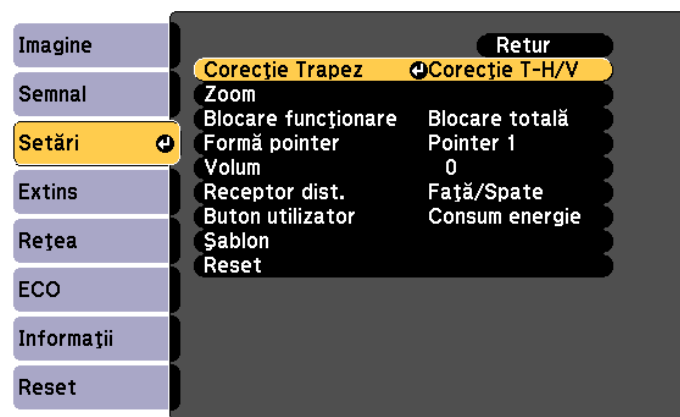
Folosind telecomanda



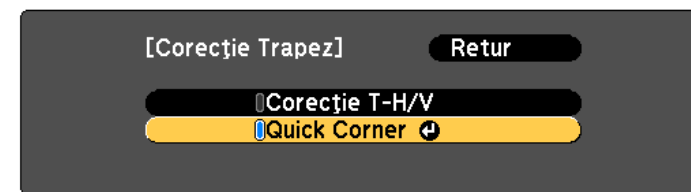
Folosind panoul de control



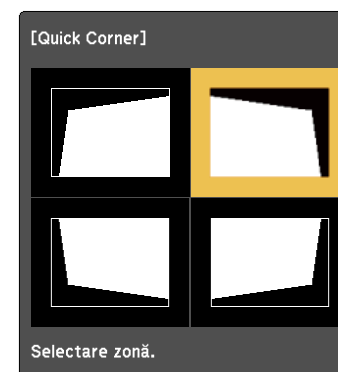
- 2 Selectați **Corecție Trapez** din **Setări**.



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



- 4 Selectați colțul pe care doriți să îl corectați utilizând butoanele [↵], [↵], [↵] și [↵] de pe telecomandă sau butoanele [↵] [↵] [Wide] și [Tele], de pe panoul de control, iar apoi apăsați butonul [↵].



- 5 Corectați poziția colțului prin utilizarea butoanelor [↵], [↵], [↵] și [↵] de pe telecomandă sau a butoanelor [↵], [↵], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control.

La apăsarea butonului [↵], se afișează ecranul prezentat la pasul 4.

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



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

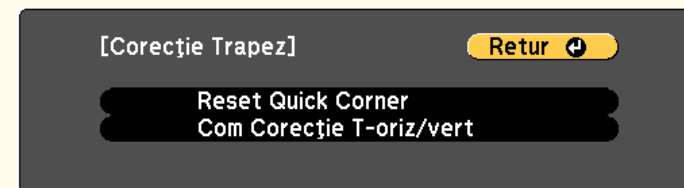
7 Apăsați butonul [Esc] pentru a ieși din meniul de corecție.

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

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.121](#)



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



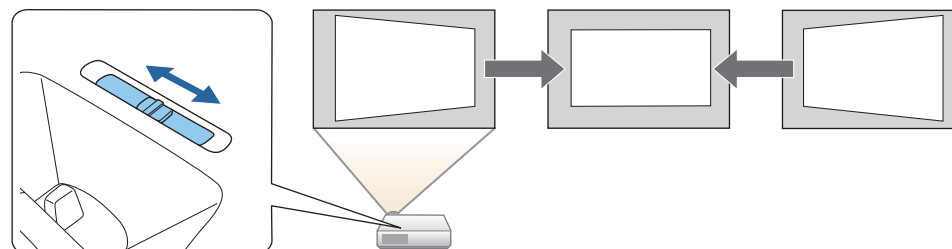
Reset Quick Corner: Resetează rezultatul corecțiilor efectuate cu Quick Corner.

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

☛ "Meniul Setări" [p.121](#)

Opțiunea Regl. trapez oriz. (numai pentru EB-536Wi)

Deplasați glisorul pentru corecția trapezoidală orizontală spre dreapta sau spre stânga pentru a efectua corecția trapezoidală orizontală.



• Atunci când utilizați funcția Regl. trapez oriz., setați funcția **Regl. trapez oriz.** la **Pornit**.

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Regl. trapez oriz.** [p.121](#)

• De asemenea, puteți corecta distorsiunile trapezoidale pe orizontală utilizând **Corecție T-H/V**.

Corectarea automată (numai pentru EB-536Wi)

Corecție auto T.vert

Când proiectorul detectează mișcare, de exemplu când este instalat, mutat sau înclinat, corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale. Această funcție este denumită Corecție auto T.vert.

Când proiectorul rămâne nemișcat timp de aproximativ două secunde după ce detectează o mișcare, afișează un ecran de reglare și apoi corectează automat imaginea proiectată.

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

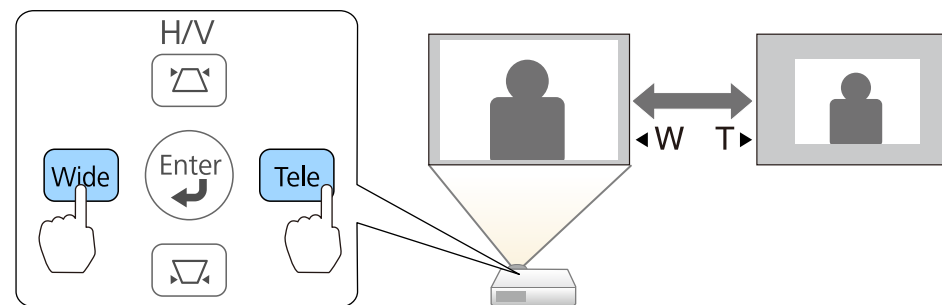
Unghi de corecție: aprox. 7° sus sau jos



- Funcția Corecție auto T.vert funcționează numai când opțiunea **Proiecție** este setată la **Față** în meniul Configurare.
☛ **Extins - Proiecție** [p.123](#)
- Dacă nu doriți să activați Corecție auto T.vert, setați **Corecție auto T.vert** la **Oprit**.
☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Corecție auto T.vert** [p.121](#)
- Dacă proiectorul este deplasat chiar și puțin, este posibil ca mișcările să nu fie detectate și funcția Corecție auto T.vert să nu poată fi efectuată.

Ajustarea dimensiunii imaginii

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

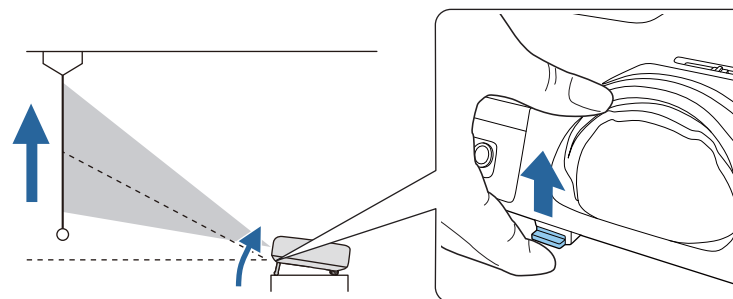


De asemenea, puteți efectua ajustări din meniul Configurare.

☛ **Setări - Zoom** [p.121](#)

Ajustarea poziției imaginii

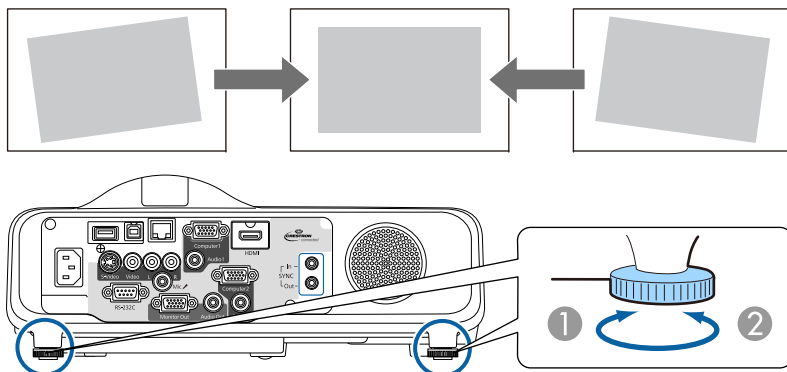
Apăsați pe maneta de reglare a piciorului pentru a extinde piciorul frontal reglabil.



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

Ajustarea înclinării orizontale

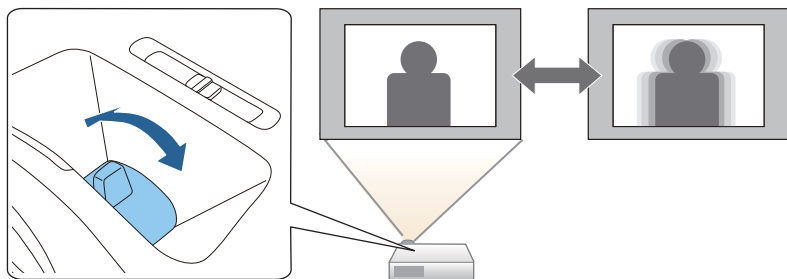
Extindeți și retrageți piciorul din spate pentru a ajusta înclinarea orizontală a proiecteurului.



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

Corectarea focalizării

Puteți regla focalizarea utilizând inelul de focalizare.



Ajustarea volumului

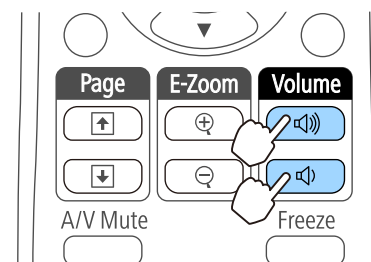
Puteți ajusta volumul utilizând una din următoarele metode.

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

[<] Reduce volumul.

[>] Crește volumul.

Telecomanda



- Ajustați volumul din meniul Configurare.

☛ Setări - Volum [p.121](#)



Atenție

Nu începeți dacă nivelul volumului este prea tare.

O creștere bruscă a volumului poate avea ca efect pierderea auzului. Reduceți întotdeauna volumul înainte de oprirea proiecteurului și creșteți nivelul acestuia gradual, după pornire.

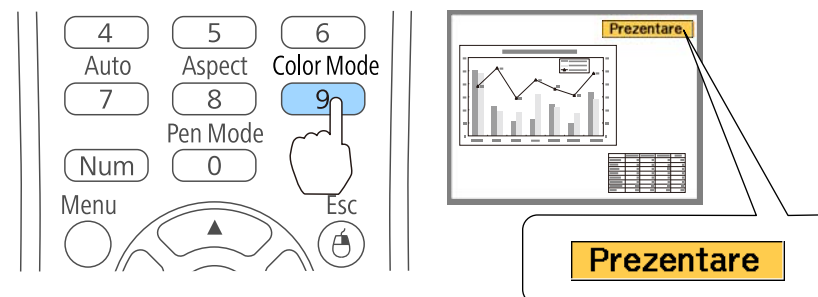
Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)

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	Utilizare
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul de luminozitate maximă.
Prezentare	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase. Această opțiune este ideală și pentru vizionarea emisiunilor TV, oferind imagini vii și un contrast ridicat.
Teatru	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
sRGB	Acest mod este ideal pentru redarea imaginilor în conformitate cu standardul color sRGB. Acest mod este ideal pentru proiectarea imaginilor statice, cum sunt fotografiile.
Panou negru	Chiar dacă proiecția se face pe o tablă (neagră sau verde), aceste setări oferă imaginilor dumneavoastră o tentă naturală, la fel ca în cazul unei proiecții pe ecran.

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

Telecomanda



Puteți seta Mod culoare din meniul Configurare.

🖱️ **Imagine - Mod culoare** [p.118](#)

Setarea Diafragmă automată

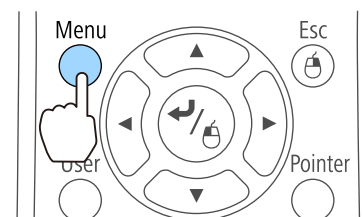
Setând automat luminanța în funcție de luminozitatea imaginii afișate, această funcție vă permite să vă bucurați de imagini profunde și bogate.

1

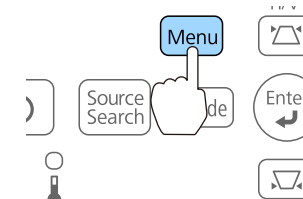
Apăsați pe butonul [Menu].

🖱️ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.115](#)

Folosind telecomanda

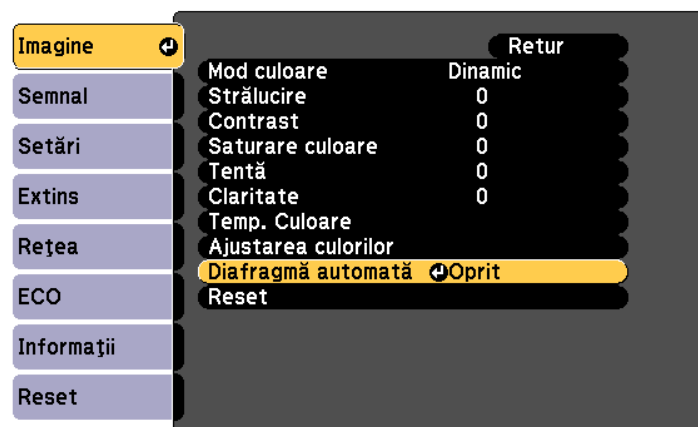


Folosind panoul de control



2

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



3 Selectați **Normal** sau **Viteză mare**.

Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare.

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



- **Diafragmă automată** poate fi definită numai dacă pentru **Mod culoare** este selectată opțiunea **Dinamic** sau **Teatru**.
- Atunci când opțiunea **Diafragmă automată** este setată la **Normal** sau la **Viteză mare**, funcția **Optimizator lumină** este activată (această funcție este activată și atunci când funcția **Optimizator lumină** este setată la **Oprit** și setările nu pot fi modificate).

Modificarea formatului imaginii proiectate

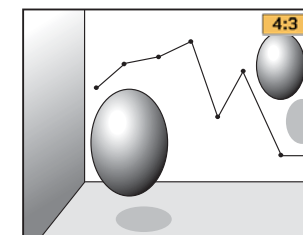
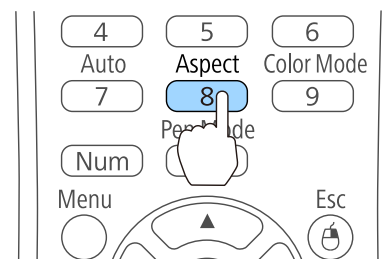
Puteți modifica opțiunea **Format imagine** pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare.

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

Schimbarea metodelor

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

Telecomanda



Puteți seta formatul de imagine din meniul Configurare.

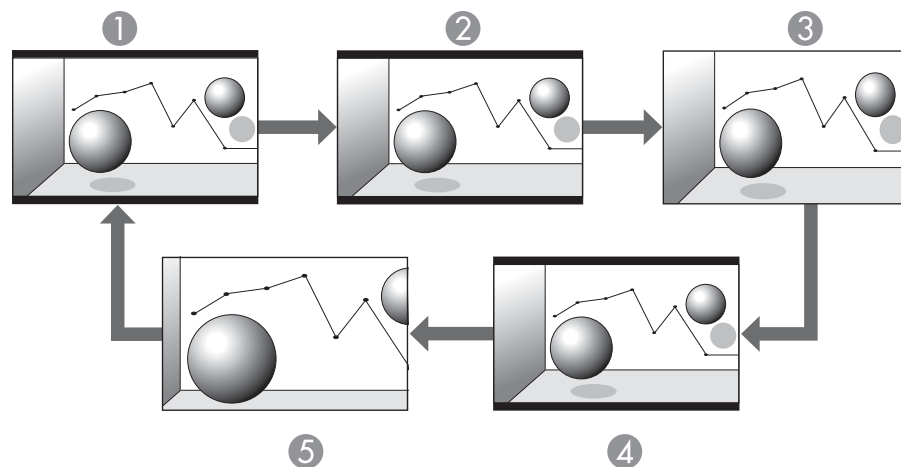
Semnal - Aspect p.119

Modificarea modului de aspect (numai pentru EB-536Wi/EB-535W/EB-525W)

Proiecția imaginilor de la un echipament video sau de la portul HDMI

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

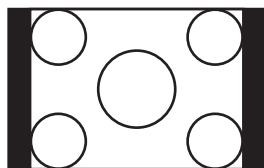
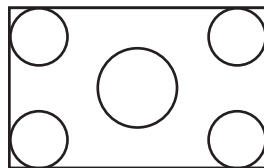
Exemplu: intrare semnal 1080p (rezoluție: 1920x1080, format imagine: 16:9)

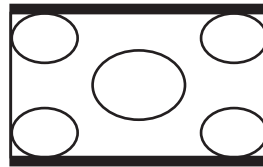
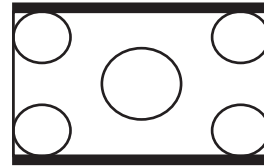
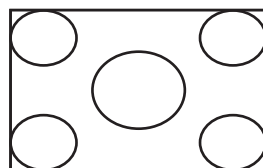
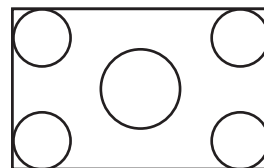
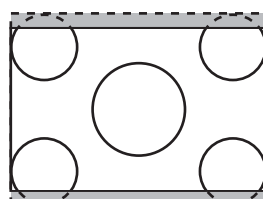
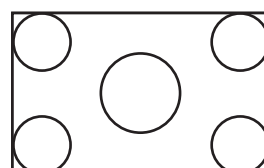
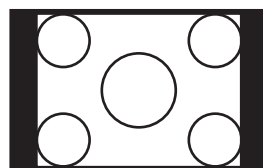
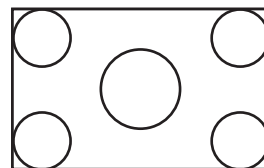


- ① Normal sau Auto
- ② 16:9
- ③ Plin
- ④ Zoom
- ⑤ Nativ

Proiecția imaginilor de pe un calculator


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

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

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



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

 **Semnal - Rezoluție** [p.119](#)

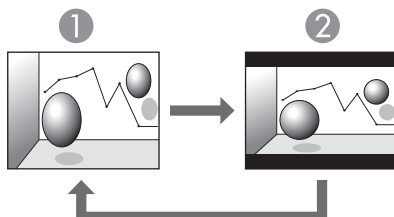
Modificarea modului de aspect (numai pentru EB-530/EB-520)

Proiecția imaginilor de la un echipament video

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect], modul de aspect se modifică în ordinea **4:3** și **16:9**.

Când se transmite un semnal de 720p/1080i și modul de aspect este setat la **4:3**, se aplică un zoom de 4:3 (se reduc marginile din stânga și din dreapta ale imaginii).

Exemplu: intrare semnal 720p (rezoluție: 1280x720, format imagine: 16:9)

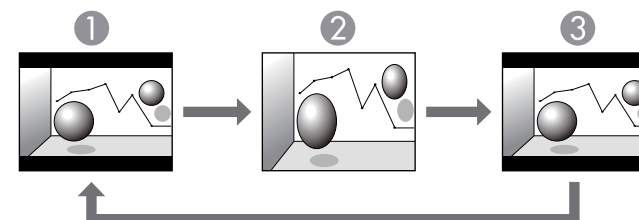


- ① 4:3
- ② 16:9

Proiectarea imaginilor de la portul HDMI

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect], modul de aspect se modifică în ordinea **Auto**, **4:3** și **16:9**.

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

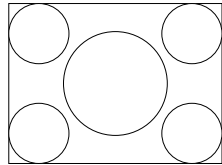
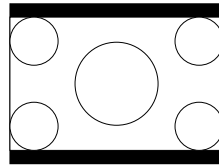
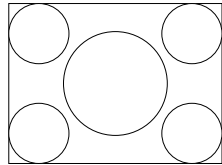
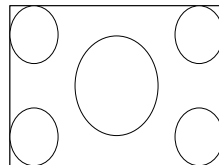


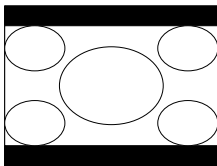
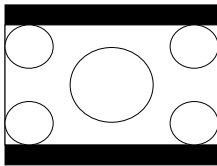
- ① Auto
- ② 4:3
- ③ 16:9

Proiecția imaginilor de pe un calculator

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect], modul de aspect se modifică în ordinea **Normal**, **4:3** și **16:9**.

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

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

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



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

☛ **Semnal - Rezoluție** [p.119](#)



Utilizarea funcțiilor interactive (numai pentru EB-536Wi)

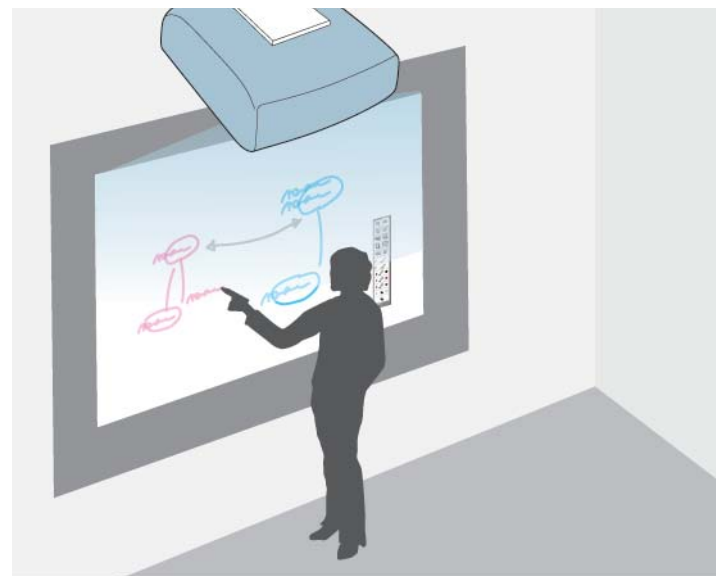
Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a afla detalii despre utilizarea funcțiilor interactive.

Funcțiile interactive transformă orice perete într-o tablă albă interactivă, fie că utilizați sau nu un calculator. Aveți la dispoziție trei moduri interactive, iar comutarea între acestea este extrem de simplă:

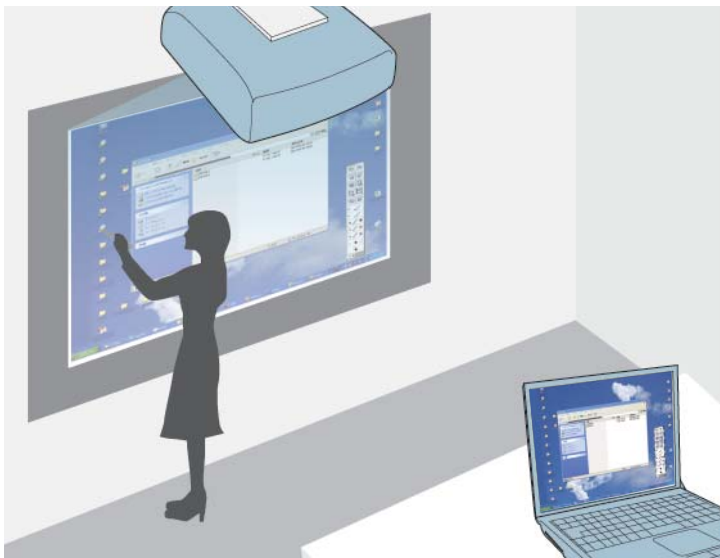
- În modul Adnotare, puteți utiliza creioane interactive pentru a adăuga note la conținutul proiectat de la un calculator, o tabletă, o cameră pentru documente sau de la alte surse. Acest lucru vă ajută să evidențiați informațiile proiectate sau să includeți note suplimentare, cu scopul de a oferi lecții sau prezentări mai eficiente.



- În modul tablă albă, puteți să utilizați creioane interactive pentru a scrie pe o „tablă albă” proiectată. Nu este nevoie să utilizați un calculator sau să instalați programe suplimentare pentru a utiliza funcția încorporată de desenare pe tabla albă.



- În modul de interacționare cu calculatorul, puteți să utilizați creioane interactive ca mouse. Acest lucru vă permite să navigați, să selectați și să defilați prin conținuturile proiectate de la calculatorul dvs.



Puteți să utilizați software-ul Easy Interactive Tools pentru a beneficia de și mai multe funcții interactive, precum salvarea adnotărilor și apoi imprimarea acestora. Pentru detalii, consultați *Ghid de utilizare Easy Interactive Tools* integrat în software.

Desenarea pe o imagine proiectată (modul Adnotare)

Modul Adnotare vă permite să proiectați imagini de la un calculator, de la o tabletă, de la un dispozitiv video sau de la altă sursă, precum și să adăugați note la conținutul proiectat, utilizând creioane interactive. Puteți să utilizați ambele creioane în același timp.



- 1** Porniți proiectorul.

- 2** Asigurați-vă că ați realizat procedura de calibrare la prima utilizare a proiectorului.

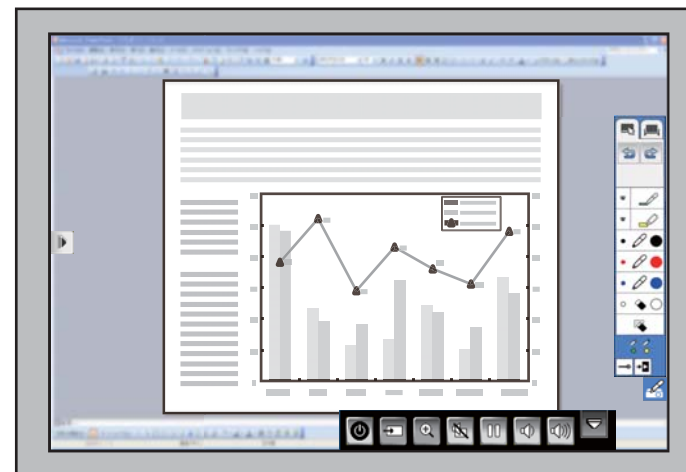
☛ "Calibrarea creionului" [p.70](#)

- 3** Proiectarea unei imagini de la un dispozitiv conectat.







- 4** Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat.

- 5** Pentru a scrie sau desena, atingeți fila  sau  din bara de instrumente.

Puteți vedea bara de instrumente pe imaginea proiectată, de exemplu:





- De asemenea, puteți să controlați proiectorul cu ajutorul ecranului proiectat, prin utilizarea barei de instrumente afișată pe ecran. Atingeți pictograma  sau  dacă bara de instrumente pentru controlul proiectorului nu este afișată.
- Puteți să mutați în sus și în jos filele  și  ale barei de instrumente, iar fila  sau  a barei de instrumente poate fi mutată către stânga sau către dreapta.

Puteți să scrieți pe ecranul proiectat.

☞ "Utilizarea creioanelor interactive" p.69


☞ "Interacționarea cu ecranul" p.76

Folosirea ecranului proiectat ca pe o tablă albă (modul Tablă albă)

Puteți să folosiți creioanele interactive pentru a scrie sau desena pe suprafața de proiecție, la fel cum ați scrie sau desena pe o tablă obișnuită. Puteți să utilizați ambele creioane în același timp.

- 1** Porniți proiectorul.
- 2** Asigurați-vă că ați realizat procedura de calibrare la prima utilizare a proiectorului.
☞ "Calibrarea creionului" p.70
- 3** Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat.

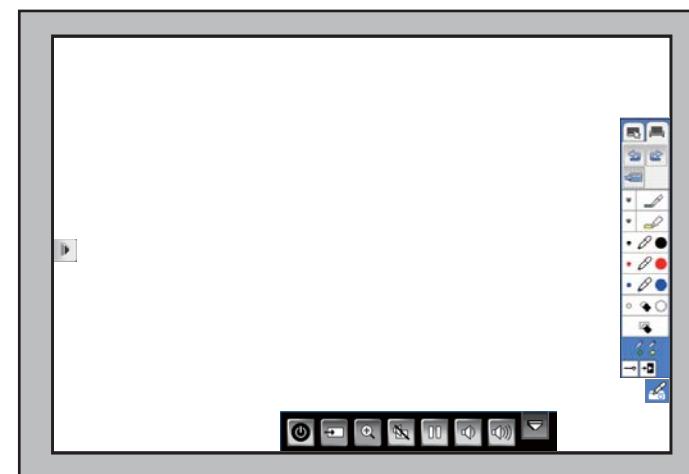
4







Atingeți fila  sau  din bara de instrumente. Este afișată bara de instrumente.

5

Atingeți pictograma  din bara de instrumente.

Puteți vedea ecranul și bara de instrumente pentru tabla albă, de exemplu:



- De asemenea, puteți să controlați proiectorul cu ajutorul ecranului proiectat, prin utilizarea barei de instrumente afișată pe ecran. Atingeți pictograma  sau  dacă bara de instrumente pentru controlul proiectorului nu este afișată.
- Puteți să mutați în sus și în jos filele  și  ale barei de instrumente, iar fila  sau  a barei de instrumente poate fi mutată către stânga sau către dreapta.

6 Pentru a scrie sau desena pe ecran, folosiți bara de instrumente din partea dreaptă sau din partea stângă.

☛ "Utilizarea creioanelor interactive" [p.69](#)

☛ "Interacționarea cu ecranul" [p.76](#)



De asemenea, puteți să utilizați software-ul Easy Interactive Tools pentru a beneficia de și mai multe funcții interactive, precum tratarea zonei de desenare ca pe o pagină și crearea mai multor pagini pe care se poate desena. Pentru detalii, consultați *Ghid de utilizare Easy Interactive Tools*.

Controlarea funcțiilor calculatorului din ecranul proiectat (modul Interactiv cu calc.)

Puteți să navigați, să selectați și să interacționați cu programele de pe calculator prin intermediul ecranului proiectat, folosind creioanele interactive sau degetul, ca și când ați utiliza un mouse.

Cerințe de sistem pentru modul Interactiv cu PC

Pe calculatorul dvs. trebuie să fie instalat unul din următoarele sisteme de operare pentru a se putea utiliza modul Interactiv cu PC.

Windows	Windows XP Service Pack 2 și Service Pack 3 <ul style="list-style-type: none"> • Professional (pe 32 de biți) • Home Edition (pe 32 de biți) • Tablet PC Edition (pe 32 de biți)
---------	---

	Windows Vista Service Pack 2 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32 de biți) • Enterprise (pe 32 de biți) • Business (pe 32 de biți) • Home Premium (pe 32 de biți) • Home Basic (pe 32 de biți)
	Windows 7 Service Pack 1 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32/64 de biți) • Enterprise (pe 32/64 de biți) • Professional (pe 32/64 de biți) • Home Premium (pe 32/64 de biți)
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (pe 32/64 de biți) • Windows 8 Pro (pe 32/64 de biți) • Windows 8 Enterprise (pe 32/64 de biți)
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (pe 32/64 de biți) • Windows 8.1 Pro (pe 32/64 de biți) • Windows 8.1 Enterprise (pe 32/64 de biți)
Mac	OS X <ul style="list-style-type: none"> • 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
Ubuntu	Ubuntu <ul style="list-style-type: none"> • 12.04 LTS • 12.10 • 13.04 • 13.10 • 14.04 LTS

Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC

Folosind modul Interactiv cu PC, puteți controla programele de pe calculator cu ajutorul ecranului proiectat.

Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC, conectați calculatorul și proiectorul folosind cablul USB inclus în pachet.

În cazul sistemului OS X, trebuie să instalați Easy Interactive Driver pentru a utiliza modul Interactiv cu PC.



- Atunci când utilizați mai multe afișaje în sistemul Windows 7 și folosiți funcțiile interactive pe afișajul secundar, efectuați următoarele setări:

- Setări funcția **Mod operare creion** la **Un util./Creion** din setarea **Easy Interactive Function** a meniului **Extins** al proiectorului.

- Mergeți la **Panou de control > Hardware și sunete > Setări Tablet PC > Configurare** pentru a lansa programul de configurare a funcțiilor interactive.

Dacă ați configurat un al treilea afișaj, nu veți putea funcțiile interactive cu afișajul respectiv.

Nu puteți scrie sau desena pe mai multe ecrane în același timp.

- Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC într-o rețea, trebuie să instalați EasyMP Network Projection, versiunea 2.85 sau o versiune ulterioară (pentru Windows), versiunea 2.83 sau o versiune ulterioară (pentru OS X) sau Quick Wireless, versiunea 1.32 sau o versiune ulterioară.

- 1 Dacă utilizați OS X, instalați Easy Interactive Driver pe calculator prima dată când utilizați funcțiile interactive.

☛ "Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver (numai OS X)" [p.67](#)

☛ "Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X" [p.68](#)

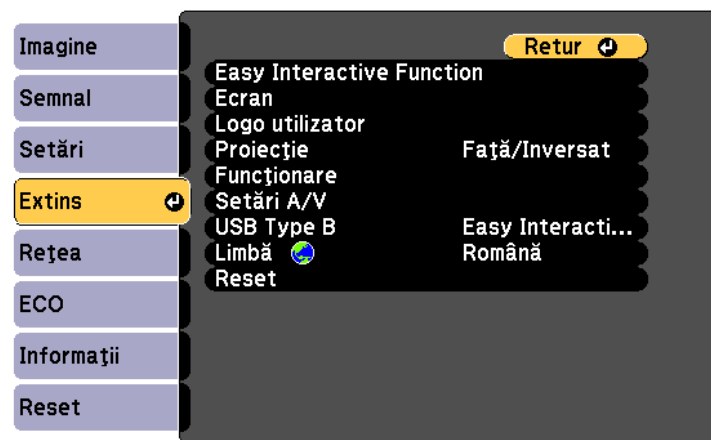
- 2 Conectați proiectorul la calculator utilizând un cablu USB.



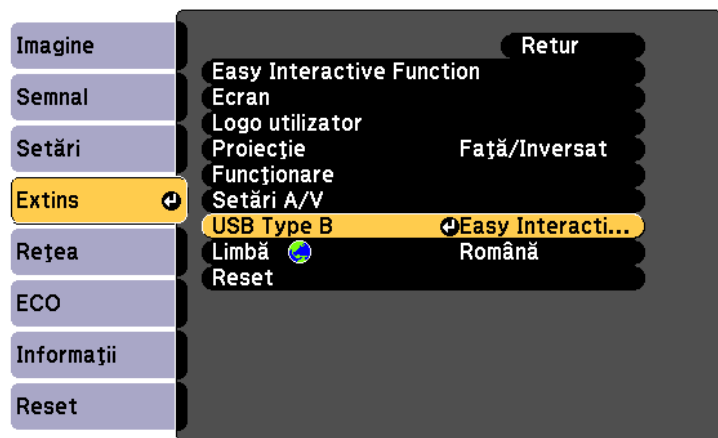
Nu aveți nevoie de un cablu USB când utilizați funcția Interactiv cu PC printr-o rețea.

☛ "Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea" [p.82](#)

- 3 Porniți proiectorul.
- 4 Proiectați desktopul calculatorului dvs.
- 5 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



- 6 Selectați setarea **USB Type B** și apăsați pe butonul [Enter].



7 Selectați una din următoarele:

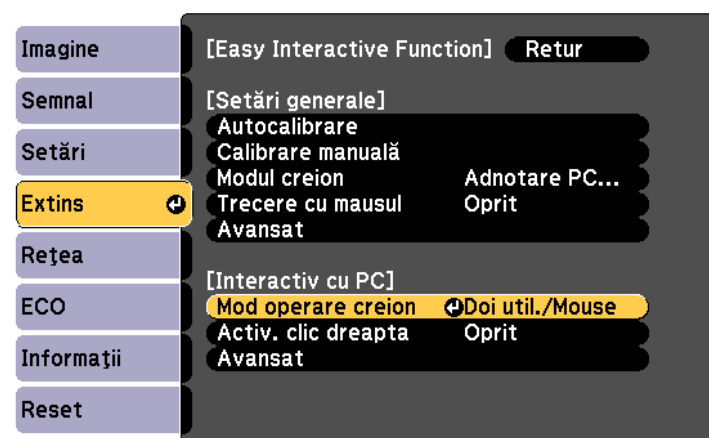
- Atunci când realizați proiecția utilizând un cablu de calculator sau prin intermediul unei rețele, selectați opțiunea **Easy Interactive Function**.
- Pentru a utiliza în același timp modul Interactiv cu calc. și funcția USB Display, selectați **USB Display/Easy Interactive Function**.



Atunci când realizați proiectarea utilizând funcția USB Display, este posibil ca timpul de răspuns să fie mai mare.

8 Selectați setarea **Easy Interactive Function** din meniul **Extins** și apăsați butonul [Enter].

9 Setați opțiunea **Mod operare creion** la **Doi util./Mouse** sau la **Un util./Mouse**.



10 Apăsați pe butonul [Enter] și apoi apăsați pe butonul [Menu] pentru a ieși din sistemul de meniuri al proiecteurului.



11 Asigurați-vă că ați realizat procedura de calibrare la prima utilizare a proiecteurului.

☛ "Calibrarea creionului" [p.70](#)

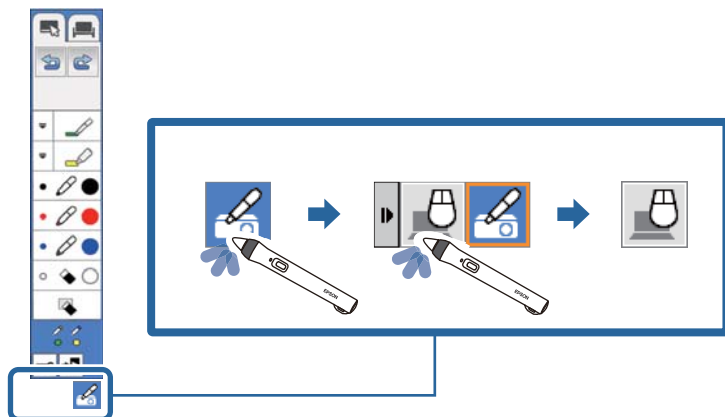
12 Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat.

Se afișează pictograma  pe ecranul proiectat.



- Se afișează pictograma , în partea dreaptă, pentru prima dată. Data viitoare, această pictogramă va fi afișată în partea din care ați deschis ultima dată bara de instrumente.
- Dacă nu se afișează pictograma , setați **Pict. mod creion** la **Pornit** în meniul **Extins** al proiecteurului.
☛ **Extins - Ecran - Pict. mod creion** [p.123](#)

13 Selectați pictograma  și apoi selectați pictograma .









De asemenea, puteți comuta la modul Interactiv cu PC parcurgând pașii de mai jos:

- Apăsați pe butonul [Pen Mode] de pe telecomandă.
- Schimbați setarea **Modul creion** din meniul **Extins** al proiectorului la **Interactiv cu PC**.
 - ☛ Extins - Easy Interactive Function - Modul creion [p.125](#)

Acum puteți să realizați operații pe calculator folosind creionul interactiv.

- ☛ "Utilizarea creioanelor interactive" [p.69](#)
- ☛ "Interacționarea cu ecranul" [p.76](#)
- ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea" [p.82](#)



- De asemenea, puteți să controlați proiectorul cu ajutorul ecranului proiectat, prin utilizarea barei de instrumente afișată pe ecran. Atingeți pictograma  sau  dacă bara de instrumente pentru controlul proiectorului nu este afișată.
- Puteți să mutați în sus și în jos filele  și  ale barei de instrumente, iar fila  sau  a barei de instrumente poate fi mutată către stânga sau către dreapta.
- De asemenea, puteți realiza următoarele acțiuni în modul Interactiv cu PC:
 - Utilizați panoul de intrare Tablet PC în Windows 7 sau în Windows Vista.
 - Utilizați Ink Tools pentru a realiza adnotări în aplicațiile Microsoft Office.
- Utilizarea simultană a două creioane interactive poate provoca interferențe în unele aplicații software. În acest caz, îndepărtați de ecranul de proiecție creioanele pe care nu le utilizați.

Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver (numai OS X)

Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC, trebuie să instalați Easy Interactive Driver pe calculator. Consultați cerințele de sistem necesare pentru executarea software-ului.

Sisteme de operare	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
CPU	Power PC G4 la 1 GHz sau mai rapid (se recomandă CoreDuo la 1,83 GHz sau mai rapid)

Cantitatea de memorie	512 MB sau mai mult
Spațiu disponibil pe hard-disc	100 MB sau mai mult
Ecran	Rezoluție nu mai mică de 1024 x 768 (XGA), și nu mai mare de 1920 x 1200 (WUXGA) Culori pe 16 biți sau mai mult (aproximativ 32.000 de culori afișate)

Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X

Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC, instalați Easy Interactive Driver pe calculator.

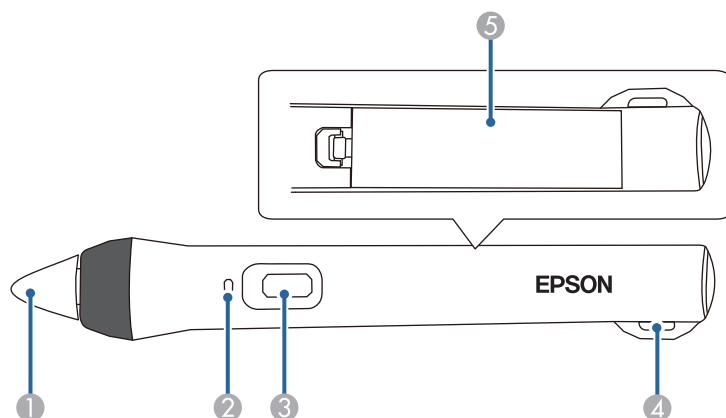


Este posibil ca dvs. să fi instalat deja Easy Interactive Tools utilizând opțiunea **Easy Install**, al cărei rol este de asemenea de a instala Easy Interactive Driver. Pentru detalii consultați *Ghid de utilizare Easy Interactive Tools* din Document CD-ROM.

- 1 Porniți calculatorul.
- 2 Introduceți CD-ul EPSON Projector Software for Easy Interactive Function în calculator.
Veți vedea fereastra EPSON.
- 3 Faceți dublu clic pe pictograma **Install Navi** din fereastra EPSON.
- 4 Selectați **Instalare personalizată**.
- 5 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.
- 6 Reporniți calculatorul.

Proiectorul dvs. este livrat împreună cu un creion albastru și un creion portocaliu, aceste culori fiind prezente pe capătul celor două creioane. Puteți utiliza oricare dintre creioane sau ambele creioane în același timp.

Asigurați-vă că ați introdus bateriile în creioane.



- ① Vârf creion
- ② Lumină baterie
- ③ Buton
- ④ Zonă pentru atașarea unei benzi opționale sau unui cablu opțional
- ⑤ Capacul compartimentului pentru baterii

Pentru a porni funcționarea creionului, atingeți vârful acestuia sau apăsați butonul din partea laterală.

După ce terminați de utilizat creionul, îndepărtați-l de ecranul pe care se realizează proiecția.

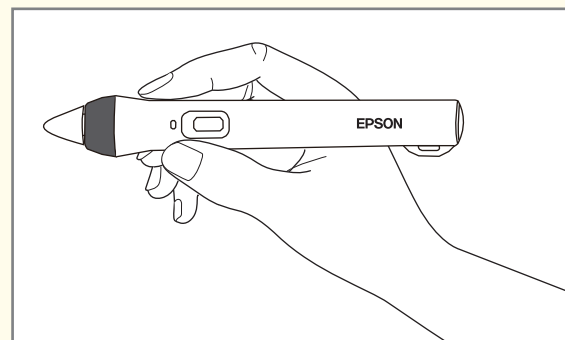
🖊 "Easy Interactive Pen (numai pentru EB-536Wi)" [p.19](#)

Atenție

- Nu utilizați creioanele interactive cu mâinile ude sau în locații unde s-ar putea umezi. Creionul nu este impermeabil.
- Feriți proiectorul și ecranul de proiecție de acțiunea directă a soarelui, deoarece este posibil ca funcțiile interactive să nu poată fi folosite corect.

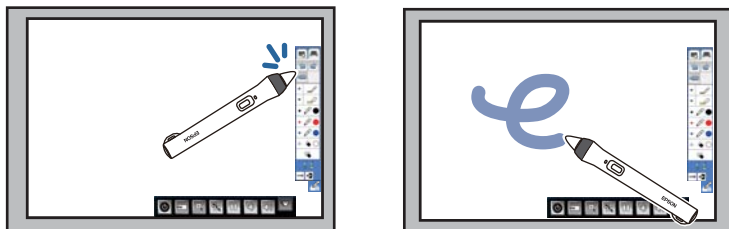


- Creioane se opresc automat din funcționare după 20 de minute de inactivitate. Pentru a reporni funcționarea unui creion, atingeți vârful acestuia sau apăsați butonul din partea laterală.
- Pentru performanțe optime, țineți creionul perpendicular pe tablă, după cum se arată mai jos. Nu acoperiți banda de culoare neagră din apropierea vârfului creionului.

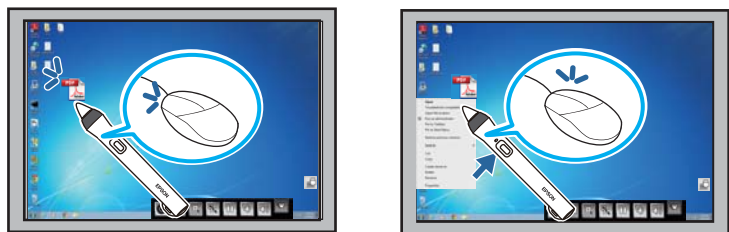


Puteți realiza următoarele cu ajutorul creionului:

- puteți scrie sau desena pe suprafața de proiecție, în modurile Adnotare și Tablă albă.



- Pentru a selecta un element proiectat, precum o pictogramă, atingeți suprafața de proiecție cu vârful creionului.
- Pentru a desena pe ecranul proiectat, atingeți suprafața de proiecție cu creionul și trageți creionul în direcțiile dorite.
- Pentru a deplasa cursorul proiectat, treceți cu creionul peste suprafața de proiecție, fără a o atinge.
- Puteți utiliza creionul ca mouse în modul Interactiv cu PC.



- Pentru a face clic stânga, atingeți tabla cu vârful creionului.
- Pentru a face dublu clic, atingeți de două ori tabla cu vârful creionului.
- Pentru a face clic și a trage un element, atingeți elementul respectiv cu creionul și apoi trageți-l în poziția dorită.
- Pentru a deplasa cursorul, treceți cu creionul peste tablă, fără a o atinge.



- Dacă nu doriți să folosiți funcția de trecere cu creionul fără atingerea suprafeței de proiecție, o puteți dezactiva folosind setarea **Easy Interactive Function** a meniului **Extins** al proiecteurului.
 - ☛ **Extins - Easy Interactive Function - Trecere cu mausul** p.125
- Pentru a menține apăsat clic dreapta, selectați următoarele setări din setarea **Easy Interactive Function** a meniului **Extins** al proiecteurului.
 - Setări opțiunea **Mod operare creion** la **Doi util./Mouse** sau la **Un util./Mouse**.
 - Setări opțiunea **Activ. clic dreapta** la **Pornit**.

Calibrarea creionului

Procesul de calibrare are ca efect coordonarea poziționării creionului cu locația cursorului dvs. Procedura de calibrare trebuie realizată numai la prima utilizare a proiecteurului.

Puteți utiliza opțiunea **Autocalibrare** pentru a calibra sistemul, însă aveți la dispoziție și opțiunea **Calibrare manuală** pentru a realiza ajustări fine sau dacă opțiunea **Autocalibrare** nu a oferit rezultate satisfăcătoare.

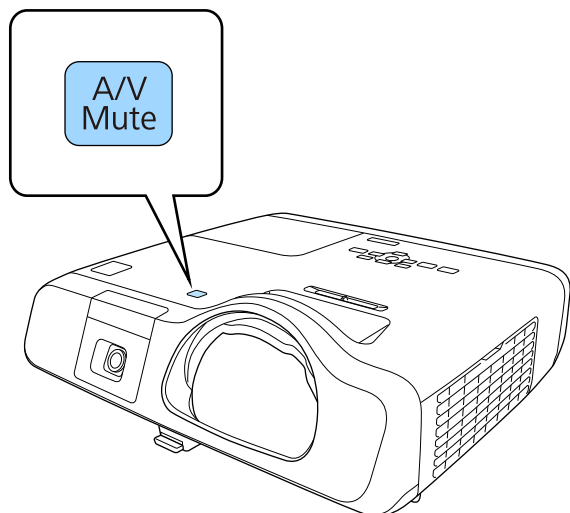


- Pe durata procedurii de calibrare a sistemului, îndepărtați de ecranul de proiecție creioanele pe care nu le utilizați.
- Recalibrați sistemul dacă observați orice discrepanță de poziționare după ce realizați oricare din următoarele acțiuni:
 - după ce aplicați funcția **Corecție Trapez**
 - după ce reglați dimensiunea imaginii
 - după ce schimbați poziția proiecteurului
- Rezultatele calibrării vor rămâne în vigoare până în momentul în care realizați o recalibrare.

Calibrarea automată

O calibrare este necesară la prima utilizare a proiectorului, iar dvs. nu aveți nevoie de creioane sau de un calculator pentru a utiliza funcția **Autocalibrare**.

Atunci când țineți apăsat pe butonul [A/V Mute] din partea superioară a proiectorului pentru aproximativ trei secunde, va fi proiectat un șablon, iar apoi va începe procesul de Autocalibrare.



Dacă funcția Autocalibrare eșuează, va fi afișat un mesaj de eroare. Efectuați operația de Calibrare manuală.

După calibrare, poziția cursorului trebuie să corespundă poziției creionului. Dacă pozițiile nu corespund, va trebui să efectuați o Calibrare manuală.

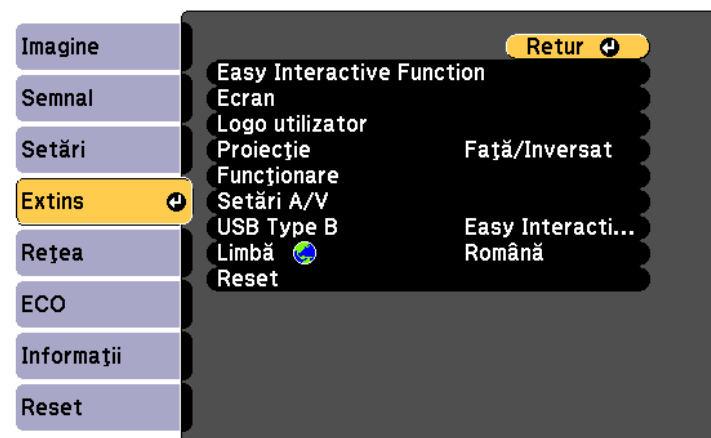


- Puteți efectua Autocalibrare din meniul Configurare. Efectuați operațiile conform instrucțiunilor din mesajul afișat.
☛ **Extins - Easy Interactive Function - Autocalibrare** p.125
- Nu puteți efectua funcția Autocalibrare folosind butonul [A/V Mute] al telecomenzii. Atunci când țineți apăsat pe butonul [A/V Mute] al telecomenzii, opțiunea **Proiecție** se modifică.
☛ **Extins - Proiecție** p.123

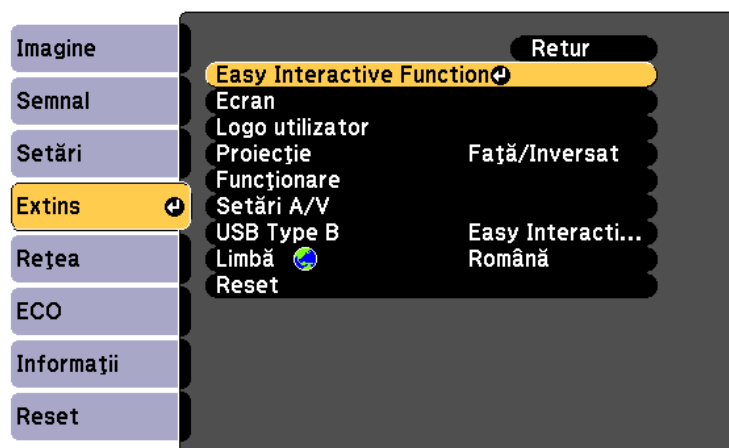
Calibrarea manuală

Dacă poziția cursorului și poziția creionului nu corespund după calibrarea automată, va trebui să efectuați o calibrare manuală.

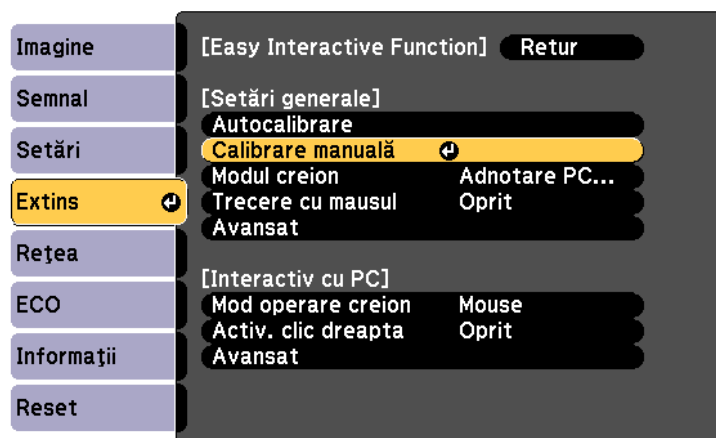
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



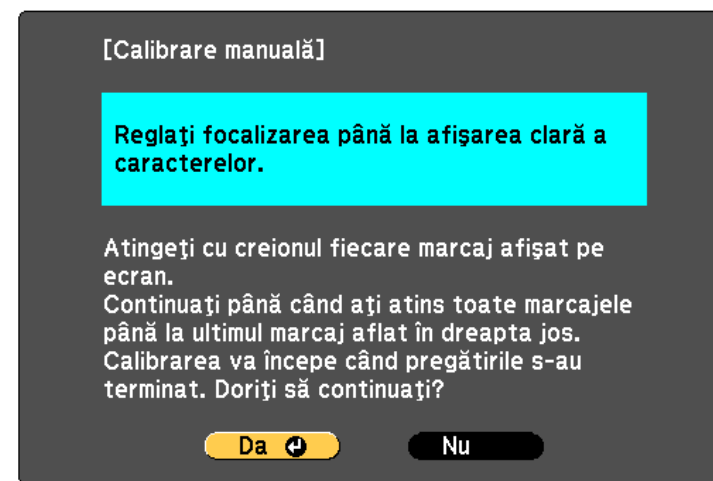
- 2 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



3 Selectați **Calibrare manuală** și apăsați pe butonul [Enter].



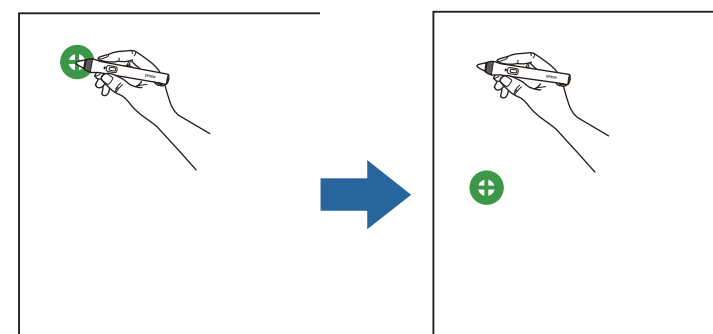
Va apărea următorul ecran.



4 Dacă este necesar, reglați focalizarea prin glisarea butonului de focalizare.

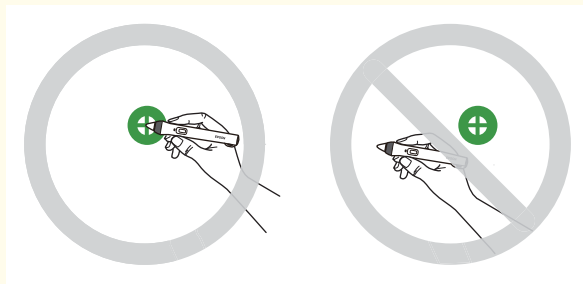
5 Selectați **Da** și apăsați pe butonul [Enter].
Un cerc de culoare verde va apărea și va clipi în colțul din stânga sus al imaginii proiectate.

6 Atingeți centrul cercului cu vârful creionului.
Cercul va dispărea, iar dvs. veți vedea un alt cerc, care apare sub cercul care tocmai a dispărut.

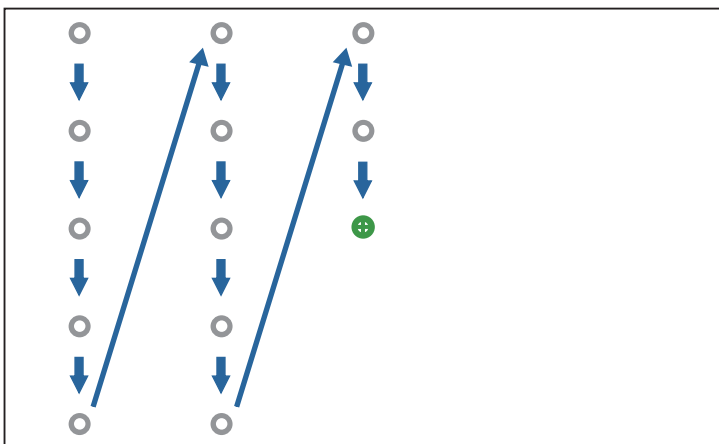




Pentru o calibrare de maximă precizie, asigurați-vă că atingeți centrul cercului.



- 7** Atingeți centrul următorului cerc, după care repetați procedura. Când ajungeți în partea de jos a coloanei, următorul cerc va apărea în partea de sus a unei alte coloane.



- Asigurați-vă că nu blocați semnalul dintre creion și receptorul interactiv.
- Dacă greșiți, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a reveni la cercul precedent.
- Pentru a anula procesul de calibrare, țineți apăsat pe butonul [Esc] timp de 2 secunde.


- 8** Continuați până când dispar toate cercurile.

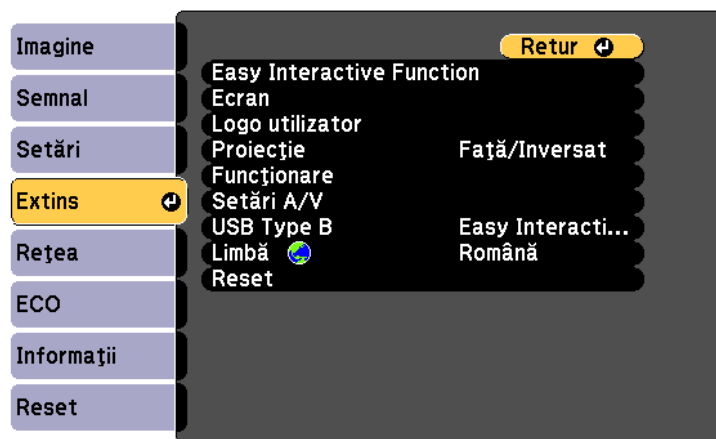
Reglarea zonei de operare a creionului

În cazul în care conectați un alt calculator sau schimbați rezoluția calculatorului, zona de funcționare a creionului este ajustată automat în mod normal. Dacă observați că poziția creionului este incorectă atunci când utilizați calculatorul prin intermediul ecranului proiectat (în modul Interactiv cu PC), puteți ajusta manual zona de funcționare a creionului.

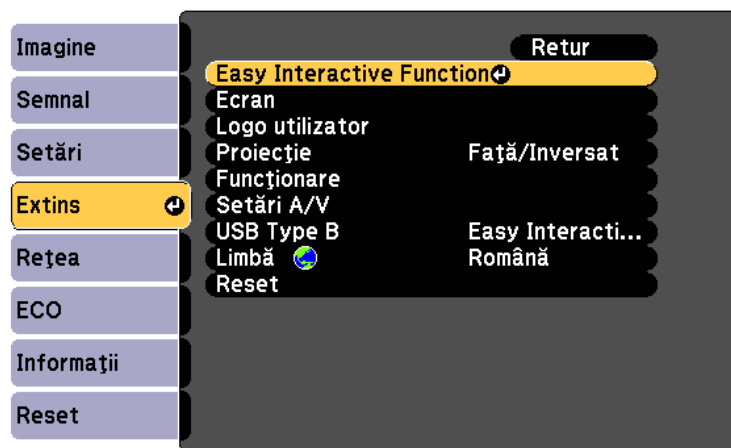


Ajustarea manuală nu este posibilă atunci când realizați proiecția dintr-o sursă LAN.

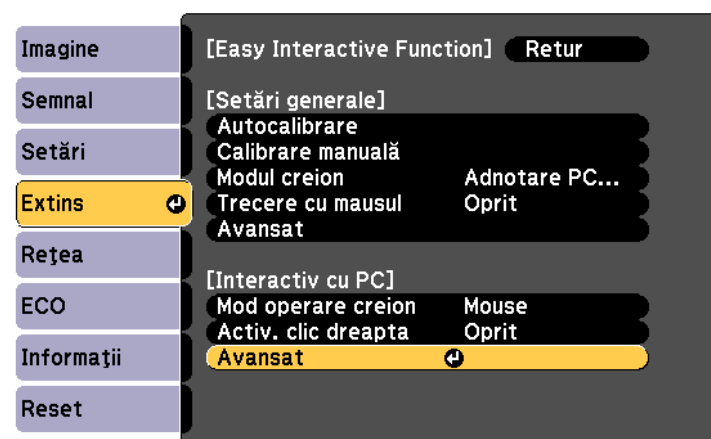
- 1** Dacă este necesar, comutați la modul Interactiv cu PC.
 "Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC" [p.65](#)
- 2** Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



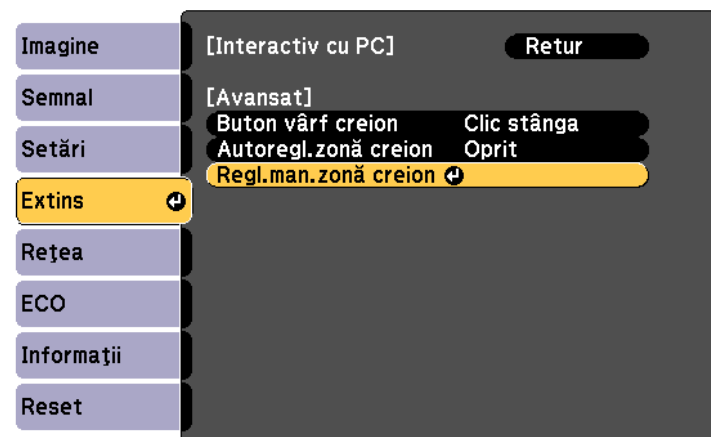
- 3** Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 4** În secțiunea **Interactiv cu PC**, selectați **Avansat** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 5** Selectați **Regl.man.zonă creion** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 6** Selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [Enter].

[Regl.man.zonă creion]

Reglați zona creionului în funcție de poziția creionului față de indicatorul mouse-ului. Doriți să continuați?

Da



Nu

Cursorul mouse-ului se deplasează spre stânga sus.

- 7** Când cursorul mouse-ului se oprește în colțul din stânga sus al imaginii, atingeți vârful cursorului cu creionul.

Cursorul mouse-ului se deplasează spre colțul din dreapta jos.

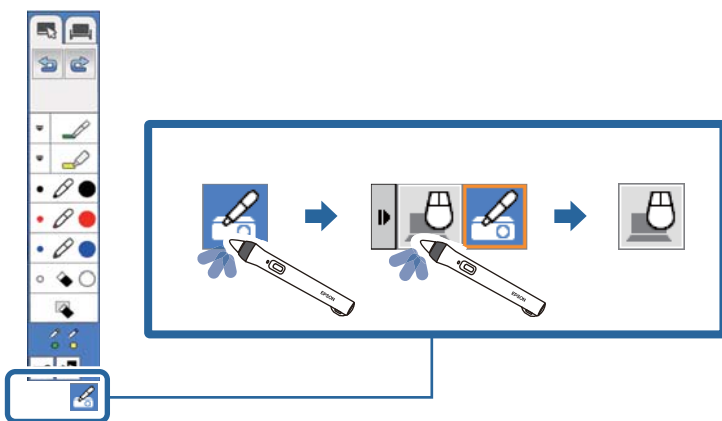
- 8** Când cursorul mouse-ului se oprește în colțul din dreapta jos al imaginii, atingeți vârful cursorului cu creionul.

Urmați aceste instrucțiuni pentru a interacționa cu imaginea proiectată sau pentru a controla proiectorul.

Comutarea modului interactiv

Puteți comuta cu ușurință modul interactiv, utilizând bara de instrumente.

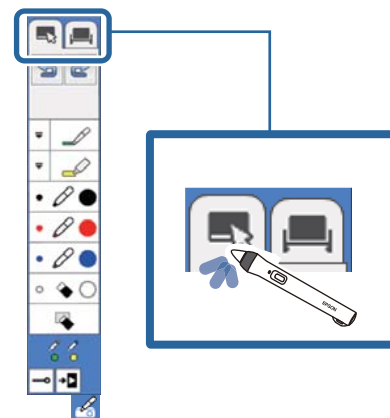
- Pentru a comuta între modul Interactiv cu PC și modul Adnotare, selectați una din pictogramele următoare:
 - pentru a comuta de la modul Adnotare sau Tablă Albă la modul Interactiv cu PC:



- pentru a comuta de la modul Interactiv cu PC la modul Adnotare sau Tablă Albă:



- pentru a comuta între modul Adnotare și modul Tablă albă, selectați următoarea pictograma în bara de instrumente;

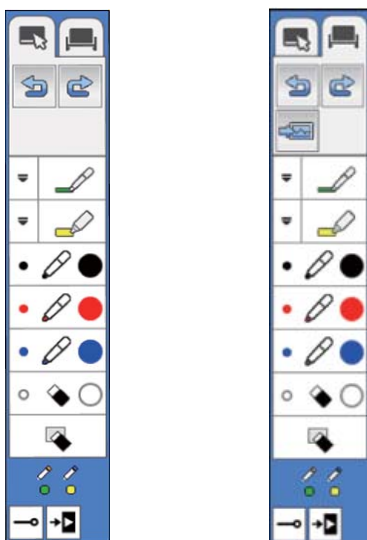




- De asemenea, puteți schimba modul interactiv parcurgând pașii de mai jos:
 - apăsați pe butonul [Pen Mode] de pe telecomandă.
 - comutați la **Adnotare PC Free** sau **Interactiv cu PC** din setarea **Modul creion** din meniul **Extins** al proiectorului.
- **Extins - Easy Interactive Function - Modul creion p.125**
- Puteți să comutați la modul Interactiv cu PC atunci când proiectați ecranul calculatorului.
- Nu puteți comuta la modul Interactiv cu calc. atunci când setarea **USB Type B** din meniul **Extins** al proiectorului este setată la **Mouse fără fir/USB Display**.
- Ecranul calculatorului este proiectat atunci când comutați la modul Interactiv cu PC de la modul Tablă albă.
- După comutarea la modul Interactiv cu PC, conținuturile desenate prin utilizarea modului Adnotare vor fi păstrate.











Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă











Bara de instrumente pentru modul Adnotare sau bara de instrumente pentru modul Tablă albă vă permite să desenați și să scrieți pe ecranul proiectat. De asemenea, bara de instrumente vă permite să comutați cu ușurință între modurile Adnotare și Tablă albă.

În următoarea ilustrație, bara de instrumente pentru modul Adnotare este afișată în partea stângă, în timp ce bara de instrumente pentru modul Adnotare este afișată în partea dreaptă:




	Comută la modul Adnotare.
	Comută la modul Tablă albă.

	Anulează ultima operație.
	Reface ultima anulare.
	Selectează un fundal de culoare albă sau neagră sau unul din cele patru șabloane (numai pentru modul Tablă albă). ☛ "Selectarea șabloanelor de tablă albă" p.79
	Permite scrierea sau desenarea de linii libere cu ajutorul unui creion personalizat. Selectați pictograma  pentru a schimba culoarea și lățimea pentru creionul personalizat. ☛ "Selectarea lățimii și culorii pentru linii" p.78
	Permite scrierea sau desenarea de linii libere cu ajutorul unui evidențiator transparent. Selectați pictograma  pentru a schimba culoarea și lățimea evidențiatorului. ☛ "Selectarea lățimii și culorii pentru linii" p.78
	Comută la un creion de culoare neagră. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.
	Comută la un creion de culoare roșie. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.
	Comută la un creion de culoare albastră. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.

	Comută la radieră. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a șterge porțiuni mai mari și în stânga pictogramei pentru a șterge porțiuni mai mici.
	Șterge toate elementele desenate.
	Afișează instrumentul pe care îl utilizați cu creionul  .  : se utilizează instrumente de natura creioanelor. Culoarea pictogramei corespunde culorii creionului.  : se utilizează instrumente de natura radierelor.
	Ascunde sau reafixează bara de instrumente atunci când desenați.  : bara de instrumente este ascunsă atunci când se desenează.  : bara de instrumente este afișată întotdeauna.
	Închide bara de instrumente.

Selectarea lățimii și culorii pentru linii

Puteți selecta culoarea și lățimea pentru linii, atât pentru creionul personalizat, cât și pentru evidențiator.



- 1 Selectați pictograma  din dreptul creionului personalizat sau al evidențiatorului.
Va apărea o casetă ca cea de mai jos.



- 2 Selectați lățimea și culoarea pe care doriți să o utilizați pentru liniile realizate cu creionul personalizat sau cu evidențiatorul.



- Când treceți cu mouse-ul peste paleta de culori, numele culorii peste care vă aflați va fi afișat în partea de jos a paletei.
- Puteți schimba nuanța pentru paleta de culori utilizând setarea **Paletă de culori** din meniul **Extins** al proiecteurului.
Extins - Easy Interactive Function - Setări generale - Avansat - Paletă de culori [p.125](#)


- 3 Selectați instrumentul  sau , după care utilizați creionul pentru a scrie sau desena pe suprafața de proiecție.



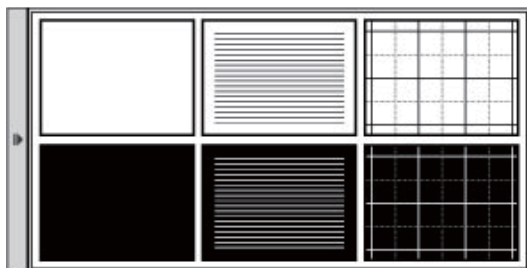
Atunci când mai multe persoane desenează pe ecranul proiectat folosind mai multe creioane, puteți să selectați diferite culori și lățimi pentru fiecare creion în parte.

Selectarea șabloanelor de tablă albă

În modul Tablă albă, puteți să schimbați culoarea de fundal și puteți introduce linii orizontale sau un șablon de fundal.

1 În modul Tablă albă, selectați pictograma .

Va apărea o casetă ca aceasta:




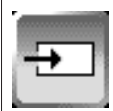








2 Selectați unul din șabloane.

Bara de instrumente pentru controlul proiectorului

Această bară de instrumente vă permite să controlați proiectorul prin intermediul ecranului proiectat, ca și când ați utiliza o telecomandă.

Dacă dispozitivul dvs. de rețea este conectat la proiector și se utilizează în acest sens EasyMP Multi PC Projection, puteți să utilizați bara de instrumente pentru a selecta dispozitivul din rețea de pe care doriți să realizați proiectarea.



	Oprește funcționarea proiectorului.
	Schimbă sursa imaginii prin folosirea listei afișate. Pentru a închide lista cu sursele de imagine, selectați pictograma  din partea de jos a acesteia.
	Mărește sau micșorează o imagine folosind scara sau pictogramele + și - din lista afișată. Puteți realiza următoarele: <ul style="list-style-type: none"> • Imaginea poate fi mărită de până la 4 ori. Pentru a reveni la dimensiunea originală a imaginii, selectați x1. • Puteți mări sau micșora rapid imaginea ținând apăsat pe pictograma + sau -. Pentru a închide lista cu scara de dimensiune, selectați pictograma  din partea de jos a acesteia.
	Dezactivează imaginea și sunetul. Atingeți ecranul proiectat pentru a activa imaginea și sunetul. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92
	Întrerupe acțiunea din imagini. ☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" p.93
	Reduce volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.54
	Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.54
	Închide bara de instrumente pentru controlul proiectiei.


Selectarea afișajului de dispozitiv din rețea folosind bara de instrumente pentru controlul proiectorului

Dacă ați conectat dispozitive la proiector printr-o rețea, puteți alege să proiectați o imagine de la aceste dispozitive utilizând bara de instrumente pentru controlul proiectorului. Puteți selecta sursa imaginilor dintre calculatoarele pe care se execută EasyMP Multi PC Projection, precum și de pe smartphone-uri sau tablete pe care se execută Epson iProjection. Puteți selecta din până la 50 de dispozitive pentru a schimba ecranul proiectat.



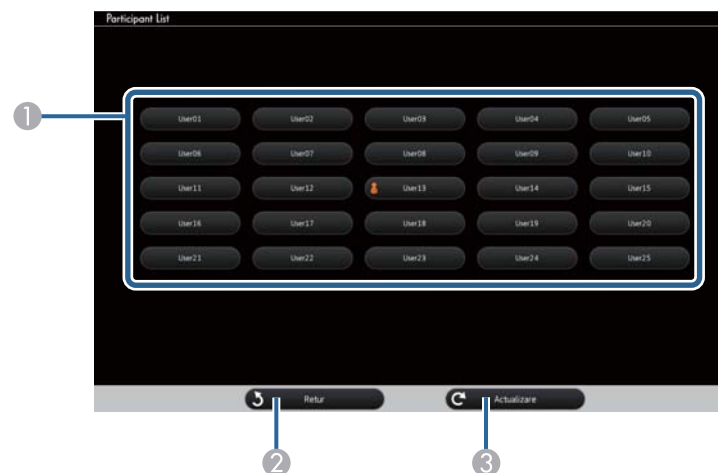
Puteți să selectați orice dispozitiv conectat în rețea pentru a realiza proiectarea, chiar dacă utilizatorul s-a conectat folosind software-ul EasyMP Multi PC Projection cu funcția de moderator activată. Pentru detalii, consultați *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection* pentru detalii cu privire la funcția de moderator.

 [Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection](#)


- 1 Selectați pictograma  din bara de instrumente pentru controlul proiectorului și apoi selectați **Listă particip.** din lista cu surse de imagine.



- 2 Selectați numele de utilizator aferent dispozitivului de la care doriți să realizați proiectarea.



- 1 Afișează numele de utilizator asociat dispozitivelor conectate prin rețea la proiector.

Pictograma  este afișată în dreptul numelui de utilizator asociat dispozitivului care proiectează în momentul respectiv.

- 2 Închide ecranul de selectare a utilizatorilor și revine la ecranul anterior.
- 3 Reîmprospătează lista de utilizatori.

Atunci când la proiector se conectează încă un utilizator prin intermediul rețelei, selectați acest buton pentru a actualiza lista de utilizatori.



- Atunci când dispozitivul selectat se deconectează de la proiector, ecranul utilizatorului selectat nu va mai fi proiectat, iar lista de utilizatori va fi actualizată în mod automat.
- Cât timp este afișat ecranul de selectare a utilizatorilor, nu veți putea realiza următoarele:
 - selecta o sursă diferită pentru imagine;
 - utiliza alte funcții interactive;
 - controla proiectorul prin intermediul barei de control al proiectorului;
 - realiza conectarea la mai multe proiectoare;
 - auzi sunet de la proiector (sunetul este dezactivat temporar);
 - modifica setările utilizând meniul de configurare al proiectorului;
 - proiecta o imagine folosind software-ul EasyMP Multi PC Projection sau Epson iProjection

Veți vedea imaginea ecranului utilizatorului selectat.


Atunci când comutați la alt utilizator, repetați acești pași.




- Nu puteți accesa ecranul de selectare a utilizatorilor atunci când realizați conectarea la mai multe proiectoare prin utilizarea software-ului EasyMP Multi PC Projection și proiectați aceeași imagine (oglindire).
- Dacă nu puteți utiliza funcțiile interactive, puteți reveni la ecranul anterior apăsând pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.

Puteți să utilizați proiectorul în modul Interactiv cu PC printr-o rețea.

Dacă doriți să adăugați adnotări atunci când utilizați modul Interactiv cu PC printr-o rețea, va trebui să utilizați Easy Interactive Tools (sau un alt program de adnotare). Easy Interactive Tools vă permite să utilizați diverse instrumente pentru desenare, să tratați zona de desenare ca pe o pagină și să salvați desenele sub forma unui fișier, pentru a le utiliza la un moment ulterior. Puteți să instalați Easy Interactive Tools de pe CD-ul EPSON Projector Software for Easy Interactive Function. De asemenea, puteți descărca software-ul de pe site-ul web al Epson.

- Folosiți una din următoarele aplicații software pentru a conecta proiectorul într-o rețea de calculatoare și pentru a utiliza modul Interactiv cu PC printr-o rețea:
 - EasyMP Network Projection, versiunea 2.85 sau o versiune ulterioară (pentru Windows), sau versiunea 2.83 sau o versiune ulterioară (pentru OS X)
Pentru instrucțiuni, consultați *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection*.
 [Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection](#)
 - Quick Wireless, versiunea 1.32 sau o versiune ulterioară (numai Windows)
Consultați instrucțiunile incluse împreună cu dispozitivul Quick Wireless Connection USB Key opțional.
- Indiferent de aplicația utilizată, selectați opțiunea **Utilizați creionul interactiv** din fila **Setări generale** și opțiunea **Transfer fereastră stratificată** din fila **Reglare performanțe**.



- Puteți să utilizați un singur creion la un moment dat.
- Este posibil ca timpul de răspuns să fie mai mare atunci când comunicarea se face prin rețea.
- Atunci când utilizați modul Interactiv cu calc. printr-o rețea, nu veți putea schimba setarea **Modul creion** prin utilizarea telecomenzii sau din meniul **Extins** al proiectorului. Pictograma  este, de asemenea, indisponibilă.
- Nu veți putea schimba setarea **Mod operare creion** din meniul **Extins** al proiectorului.
- Puteți conecta până la patru proiectoare concomitent utilizând software-ul EasyMP Network Projection. Atunci când se realizează conectarea la mai multe proiectoare, modul Interactiv cu PC funcționează pentru oricare din proiectoare. Operațiile realizate pe un proiector vor fi reflectate și pentru celelalte proiectoare.
- Pentru a utiliza modul Adnotare prin rețea, deselectați opțiunea **Utilizați creionul interactiv** din fila **Setări generale** și opțiunea **Transfer fereastră stratificată** din fila **Reglare performanțe** din EasyMP Network Projection sau Quick Wireless Connection, după care realizați reconectarea la rețea.

Măsuri de precauție la conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea

Respectați următoarele măsuri de precauție atunci când realizați conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea utilizând EasyMP Network Projection și atunci când utilizați funcțiile interactive în aceste condiții:

- Căutați proiectorul în rețea prin specificarea adresei IP a acestuia. Nu puteți căuta un proiector prin specificarea numelui acestuia.

- Asigurați-vă că primiți un răspuns din partea proiectorului din rețea atunci când trimiteți o solicitare de răspuns printr-o comandă ping. Atunci când opțiunea Internet Control Message Protocol (ICMP) este dezactivată la nivelul ruterului, vă veți putea conecta la proiector din locații aflate la distanță chiar dacă nu puteți obține răspunsul de la acesta.
- Asigurați-vă că sunt deschise următoarele porturi.

Port	Protocol	Utilizare	Comunicare
3620	TCP/UDP	Pentru conectare și control	Duplex
3621	TCP	Pentru transfer de imagini	Duplex
3629	TCP	Pentru controlul proiectorului	Duplex

- Asigurați-vă că opțiunile de filtrare a adreselor MAC și a aplicațiilor sunt dezactivate la nivelul ruterului.
- Asigurați-vă că tehnologia Network Address Translation (NAT) nu este utilizată în mediul rețelei dvs. Prin protocoalele VPN și IP-VPN, vă puteți conecta la proiectorul de rețea de la distanță, cu condiția să fie respectate cerințele de mai sus.
- Atunci când sunt aplicate opțiuni de gestionare a lățimii de bandă asupra conexiunilor dintre locații și software-ul EasyMP Network Projection depășește lățimea de bandă maxim admisă, este posibil să nu vă puteți conecta la proiectoare aflate la distanță.



Epson nu garantează capacitatea de conectare la un proiector aflat într-o altă subrețea prin utilizarea EasyMP Network Projection, chiar dacă sunt respectate cerințele de mai sus. Atunci când luați în considerare realizarea conectării, este absolut necesar să vă testați rețeaua.

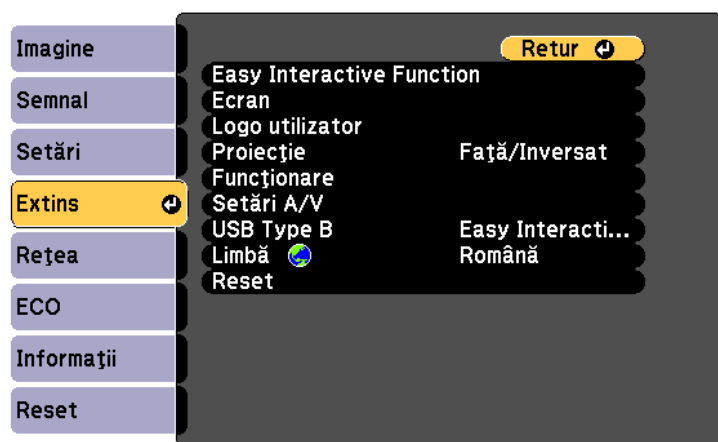
Dacă utilizați sistemul de operare Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, puteți utiliza instrumente Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală pentru a adăuga scris de mână și adnotări la lucrările dvs.

De asemenea, puteți utiliza funcțiile de introducere cu creionul și cu cerneală printr-o rețea, atunci când activați funcțiile interactive în rețeaua dvs.

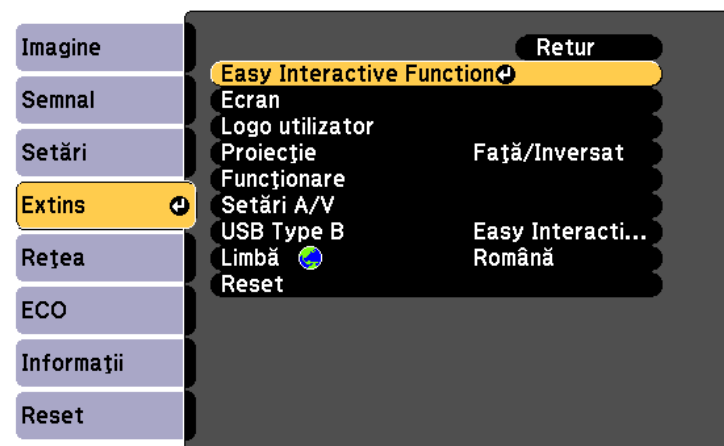
Activarea funcțiilor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală

Dacă doriți să utilizați funcțiile pentru introducerea cu creionul și cu cerneală în sistemul de operare Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, va trebui să ajustați setările pentru creion, din meniul **Extins** al proiecteurului.

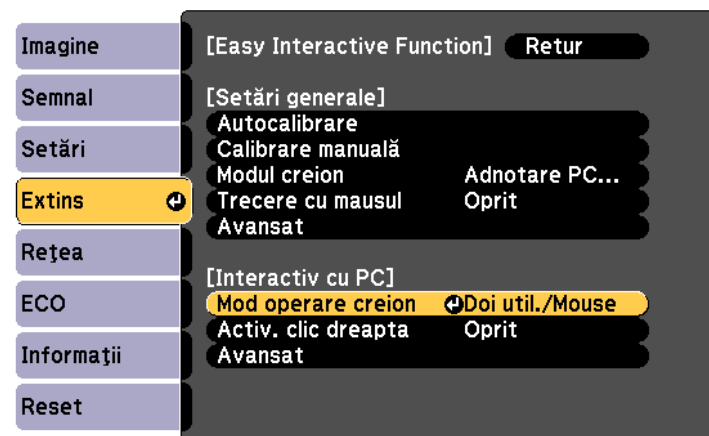
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



- 2 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 3 Selectați setarea **Mod operare creion** și apăsați pe butonul [Enter].



- 4 Selectați **Un util./Creion** și apăsați pe butonul [Enter].


Utilizarea instrumentelor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală

Dacă utilizați sistemul de operare Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, puteți adăuga scris de mână și puteți converti scrisul în text.

Dacă aveți instalat Microsoft Office 2007 sau o versiune ulterioară, puteți să folosiți funcția de introducere cu cerneală pentru a adăuga note scrise de mână la un document Word, la o foaie de calcul Excel sau la o prezentare PowerPoint.



Numele de opțiuni asociate funcțiilor de adnotare pot să varieze în funcție de versiunea Microsoft Office pe care o aveți instalată.

- Pentru a deschide tastatura tactilă în Windows 8, faceți clic dreapta sau apăsați și mențineți apăsat pe bara de activități, după care selectați **Bare de instrumente** > **Tastatură tactilă**. Selectați pictograma tastaturii de pe ecran, după care selectați pictograma creionului.
- Pentru a deschide panoul de intrare Tablet PC în Windows 7 sau în Windows Vista, selectați  > **Toate programele** > **Accesorii** > **PC tabletă** > **Panou de intrare Tablet PC**. Puteți să scrieți în casetă folosind creionul, după care puteți să alegeți dintr-o gamă variată de opțiuni pentru editarea și convertirea textului.
- Pentru a adăuga adnotări cu cerneală în aplicațiile Microsoft Office, selectați meniul **Examinare**, iar apoi selectați **Porniți scrierea cu cerneală**.



În Microsoft Word sau Excel, selectați fila **Inserare** și apoi faceți clic pe **Porniți scrierea cu cerneală**.

- Pentru a adăuga adnotări la dispozitivele PowerPoint în modul Expunere diapozitive, apăsați pe butonul de pe partea laterală a creionului și apoi selectați **Opțiuni indicator** > **Stilou** din meniul pop-up.



Această metodă de adăugare a adnotărilor la diapozitivele PowerPoint în modul Expunere diapozitive funcționează și cu sistemul Windows XP Tablet PC Edition.

Pentru mai multe informații legate de aceste funcții, consultați resursele de asistență din Windows.



Funcții utile

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

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

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



- Este posibil ca dispozitivele de stocare USB care dispun de funcții de securitate să nu poată fi utilizate.
- Nu puteți corecta distorsiunile trapezoidale în timp ce proiectați o PC Free, chiar dacă apăsați pe butoanele [↶] și [↷] de pe panoul de control.

Tip	Tip fișier (extensie)	Note
	.avi (Motion JPEG)	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280 x 720. • Puteți reda numai sunetul în format liniar PCM și ADPCM. • Acceptă AVI 1.0. Nu puteți proiecta fișiere cu dimensiunea mai mare de 2 GB.



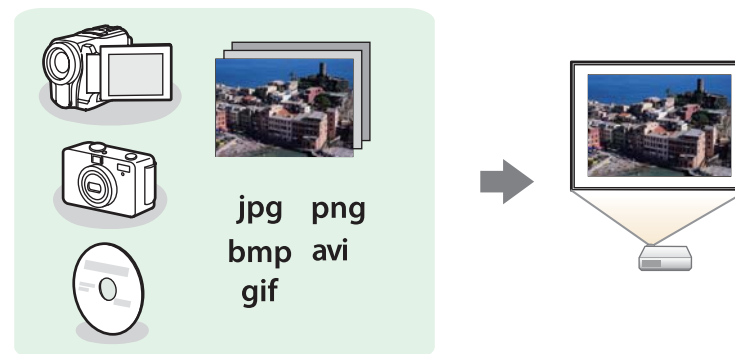
- Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard diskul.
- Proiectorul nu acceptă anumite sisteme de fișiere, de aceea, utilizați fișiere media care au fost formate în Windows.
- Formatați media în sistem FAT16/32.

Specificații pentru fișiere care pot fi proiectate utilizând PC Free

Tip	Tip fișier (extensie)	Note
Imagine	.jpg	<p>Următoarele formate de fișiere nu pot fi proiectate.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Format mod culoare CMYK - Format progresiv - Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 8192 x 8192 <p>Datorită anumitor caracteristici ale fișierelor JPEG, este posibil ca imaginile proiectate să nu fie clare, dacă rata de compresie este prea mare.</p>
	.bmp	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280 x 800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280 x 800. • Nu se pot proiecta fișiere GIF animate.
	.png	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280 x 800.

Exemple de PC Free

Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB



☛ "Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate" [p.89](#)

☛ "Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)" [p.90](#)

Metode pentru funcționarea PC Free






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

Pornirea PC Free

- 1 Modificați sursa la USB.
☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.44](#)

- 2 Conectați dispozitivul de stocare USB la proiector.
☛ "Conectarea dispozitivelor USB" [p.30](#)
PC Free începe și este afișat ecranul cu lista fișierelor.

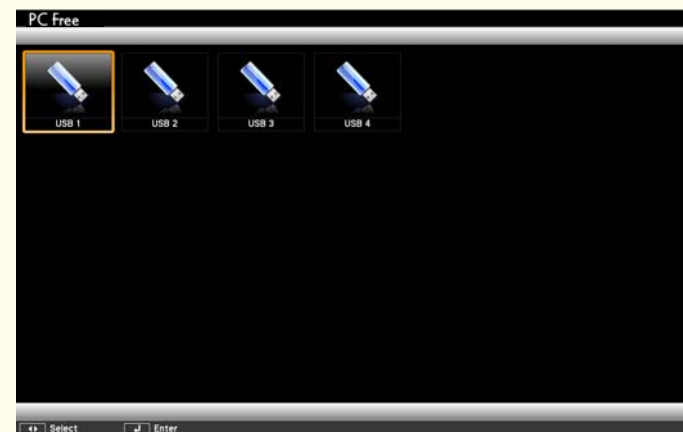
- Următoarele fișiere sunt afișate ca miniaturi (conținuturile din fișiere sunt afișate sub formă de imagini de dimensiuni mici).
 - fișiere JPEG
 - Fișiere AVI (afișează imaginea la începutul filmului)
- Celelalte fișiere și directoare sunt afișate ca pictograme așa cum se arată în următorul tabel.

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

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



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



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

Proiectarea Imaginilor

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



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

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

2 Apăsați pe butonul [Enter].

Este afișată imaginea selectată.

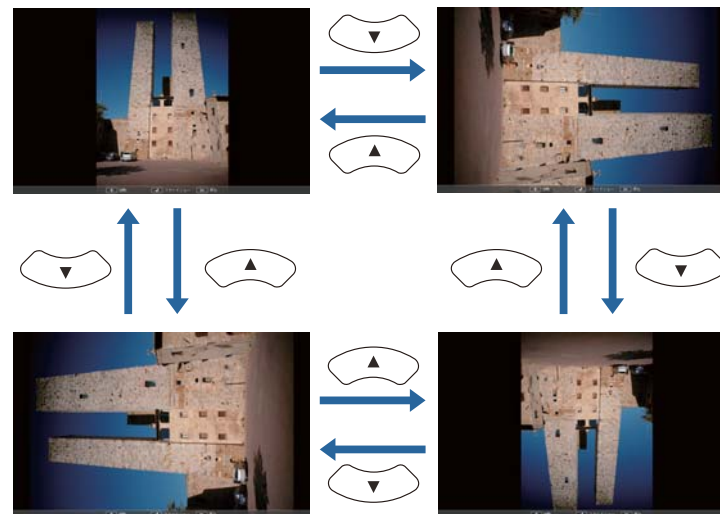
Când este selectat un director, sunt afișate fișierele din directorul selectat. Pentru a reveni la ecranul afișat anterior deschiderii folderului, poziționați cursorul pe **Revenire sus** și apăsați pe butonul [Enter].

Rotirea imaginilor

Puteți roti imaginile redade în pași de câte 90°. Funcția de rotire este disponibilă și în timpul utilizării PC Free.

1 Redați imagini sau executați PC Free.

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



Oprirea PC Free

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

Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate

Atenție

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

1 Începeți PC Free.

Este afișat ecranul cu lista fișierelor.

🖱️ "Pornirea PC Free" [p.88](#)

- 2** Apăsați pe butoanele [↶], [↷], [↵] și [↴] pentru a selecta fișierul imagine pe care doriți să îl proiectați.



- 3** Apăsați pe butonul [Enter].
Imaginea se afișează.



Apăsați pe butonul [↶] sau [↷] pentru a trece la fișierul imagine următor sau anterior.

- 4** Pentru a termina proiecția, executați una din următoarele operațiuni.
- Proiectarea unei imagini: apăsați pe butonul [Esc].

- Proiectarea unui film: apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa ecranul de mesaje, selectați **Ieșire**, iar apoi apăsați pe butonul [Enter].

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

Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)

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



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

☛ "Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap." [p.91](#)

- 1** Începeți PC Free.
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.
- ☛ "Pornirea PC Free" [p.88](#)

- 2** Utilizați butoanele [↶], [↷], [↵] și [↴] pentru a poziționa cursorul pe folderul pe care doriți să executați funcția Rulare diap., apoi apăsați pe butonul [Enter].

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

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

După proiectarea ultimului fișier, lista de fișiere este afișată din nou în mod automat. Dacă setați funcția **Redare continuă** la **Pornit** în

ecranul Opțiune, proiecția pornește din nou de la început, după redarea ultimului fișier.

☛ "Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap." [p.91](#)

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



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

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

- Îngheț
☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" [p.93](#)
- A/V Mute
☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" [p.92](#)
- E-Zoom
☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.94](#)

Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.

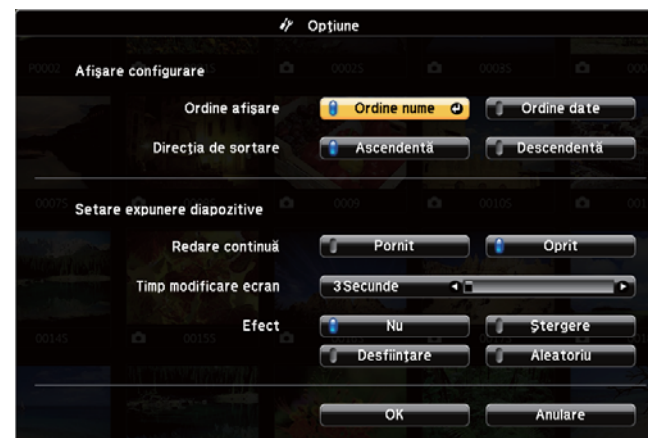
Puteți seta ordinea de afișare a fișierelor și operațiile Rulare diap. în ecranul Opțiune.

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

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

Activați setările poziționând cursorul pe elementul țintă și apăsând pe butonul [Enter].

Următorul tabel arată detaliile pentru fiecare element.



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

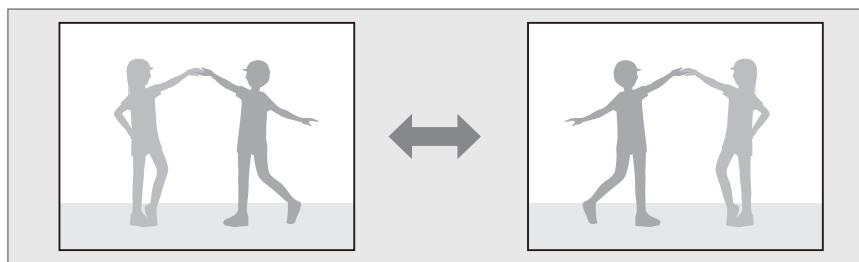
- 3** Utilizați butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] pentru a poziționa cursorul pe **OK**, apoi apăsați pe butonul [Enter].

Sunt aplicate setările.

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

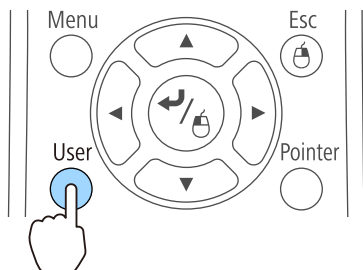
Rotirea imaginii pe orizontală (Rotire pe orizontală)

Temporar, puteți să rotiți imaginea pe orizontală și să realizați proiecția.



Atunci când opțiunea **Buton utilizator** este setată la **Rotire pe orizontală** din meniul Configurare, la fiecare apăsare a butonului [User], opțiunea Rotire pe orizontală este activată sau dezactivată.

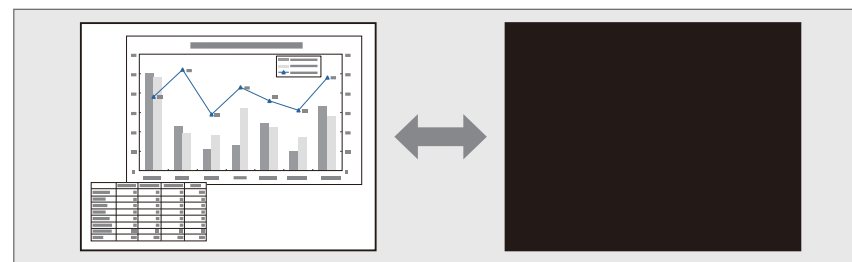
☞ **Setări - Buton utilizator** p.121



- În situațiile următoare, funcția Rotire pe orizontală va fi dezactivată.
 - Când proiectorul este oprit
 - Când este afișat meniul Configurare
 - Când este schimbat modul **Proiecție** al proiectorului
 - Când se efectuează funcția Corecție Trapez
 - Atunci când se execută funcția Message Broadcasting
- Funcția interactivă nu oferă rezultate corecte atunci când se utilizează funcția Rotire pe orizontală (numai pentru EB-536Wi).

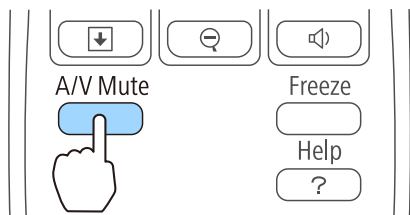
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)

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

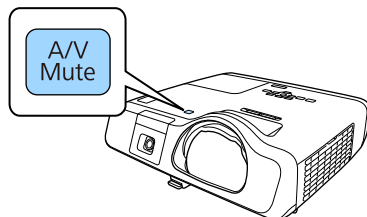


De fiecare dată când apăsați pe butonul [A/V Mute], funcția A/V Mute se activează sau se dezactivează.

Telecomanda



Partea superioară a proiecteurului

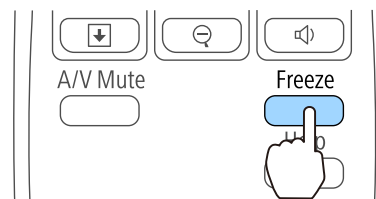


- Dacă utilizați această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul continuă să fie redade de către sursă și nu puteți reveni la punctul în care funcția A/V Mute s-a activat.
- Microfonul audio este, de asemenea, o ieșire atunci când funcția A/V Mute este activată.
- Puteți selecta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] în meniul Configurare.
☛ **Extins - Ecran - A/V Mute** p.123
- Când A/V Mute este activat cu butonul [A/V Mute], **Cronom. dezact. A/V** se activează și alimentarea este oprită automat după aproximativ 30 de minute. Dacă nu doriți să activați **Cronom. dezact. A/V**, setați **Cronom. dezact. A/V** la **Oprit**.
☛ **ECO - Cronom. dezact. A/V** p.135
- Becul este în continuare aprins în modul A/V Mute, astfel numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

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



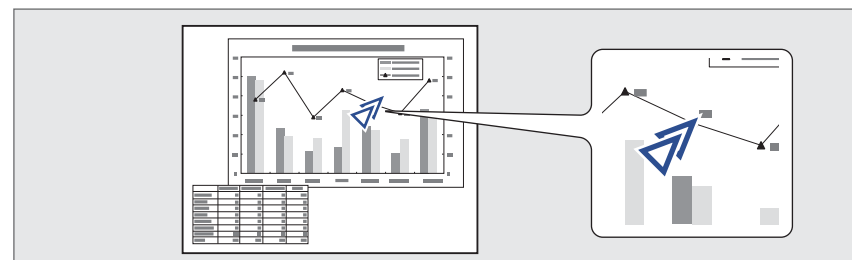
- Semnalul audio nu se oprește.
- Când proiectați imagini în mișcare, imaginile se redau în continuare în timp ce ecranul este blocat. Nu se poate relua proiecția din punctul în care ecranul a fost blocat.
- Dacă se apasă butonul [Freeze] în timp ce se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor,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

Înghețarea imaginii (Îngheț)

Când este activată funcția Îngheț pentru imagini în mișcare, imaginea blocată continuă să se proiecteze, astfel încât dumneavoastră să proiectați o imagine animată cadru cu cadru ca în cazul unei imagini statice. De asemenea, puteți efectua operații precum schimbarea fișierelor în timpul

Funcția indicator (Pointer)

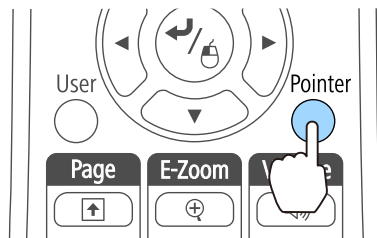
Vă permite să deplasați pictograma Pointer pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.



1 Afișați Pointer-ul.

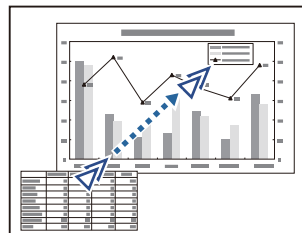
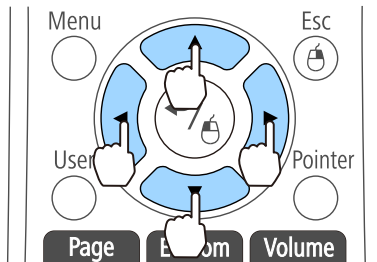
De fiecare dată când apăsați pe butonul [Pointer], indicatorul apare sau dispare.

Telecomanda



2 Deplasați pictograma Pointer (↗).

Telecomanda



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

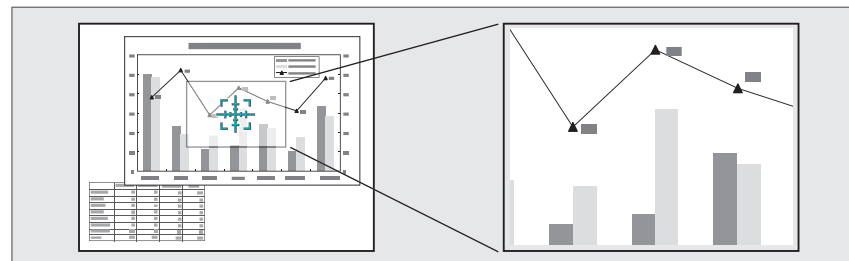


Puteți selecta forma pictogramei pointerului din meniul Configurare.

🖱️ Setări - Formă pointer [p.121](#)

Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)

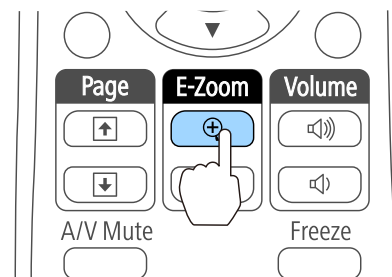
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



1 Porniți E-Zoom.

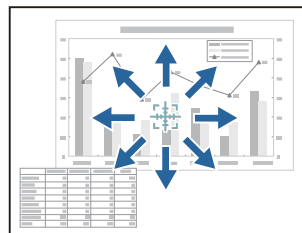
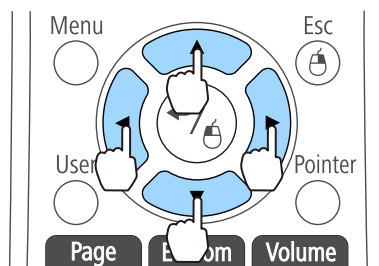
Apăsați pe butonul [⊕] pentru a afișa Crucea (⊕).

Telecomanda



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

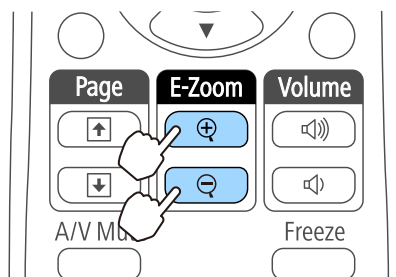
Telecomanda



Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [⏮], [⏭] sau [⏮], [⏭] sau [⏮], cursorul se poate deplasa pe diagonală.

3 Mărirea.

Telecomanda



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

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

Butonul [Esc]: Revocă funcția E-Zoom.



- Raportul de mărire este afișat pe ecran. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori în 25 de pași progresivi.
- În timpul proiecției mărite, apăsați pe butoanele [⏮], [⏭] și [⏮] pentru a derula imaginea.

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

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

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

	Windows	OS X
SO	Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7 Windows 8 Windows 8.1	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

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

Utilizați următoarea procedură pentru a activa funcția Mouse fără fir.

1 Setati **USB Type B** la **Mouse fără fir/USB Display** din meniul Configurare meniu (numai pentru EB-536Wi).

☛ Extins - USB Type B [p.123](#)

2 Conectați proiectorul la calculator cu un cablu USB disponibil în comerț sau utilizând cablul USB furnizat.

☛ "Conectarea unui calculator" [p.26](#)

3 Schimbați sursa la una dintre sursele de mai jos.

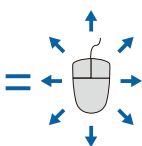
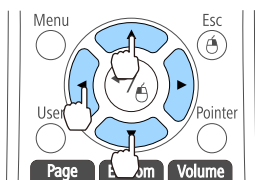
- USB Display
- Calculator 1
- Calculator 2

• HDMI

☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.44](#)

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

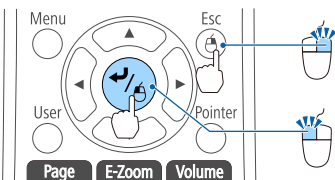
Deplasarea cursorului mouse-ului



Butoanele [↶] [↷] [↵] [↶] [↷]:

Mută indicatorul mouse-ului.

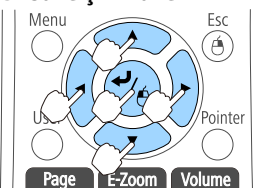
Clicuri cu mouse-ul



Butonul [Esc]: Clic dreapta.

Butonul [Enter] : clic stânga. Apăsăți rapid de două ori pentru dublu clic.

Glisare și fixare

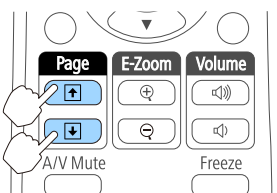


În timp ce țineți apăsat butonul [Enter], apăsați pe butoanele [↶], [↷], [↵],

sau [↶] pentru a glisa.

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

Cu o pagină mai sus/jos



Butonul [↑]: Mută la pagina anterioară.

Butonul [↓]: Mută la pagina următoare.



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

• Dacă butoanele mouse-ului sunt definite invers pe calculator, funcționarea butoanelor de la telecomandă va fi și ea inversată.

• Funcția Mouse fără fir nu este activă în următoarele condiții:

- Când **Extins - USB Type B** este setat la orice altă valoare decât **Mouse fără fir/USB Display** (numai pentru EB-536Wi).

- Când se afișează meniul Configurare sau ajutorul.

- Când utilizați alte funcții, cu excepția funcției Mouse fără fir (cum ar fi reglarea volumului)

Totuși, când utilizați funcția E-Zoom sau Pointer este disponibilă funcția pentru pagina anterioară sau următoare.

Salvarea unui logo utilizator

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

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

☛ Extins - Ecran [p.123](#)

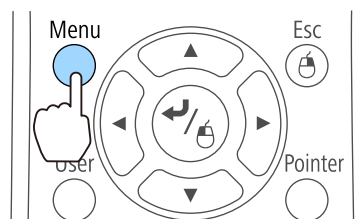


- După salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.
- În cazul în care conținutul meniului Configurare este setat de la un alt proiector prin utilizarea funcției de configurare multiplă, sigla înregistrată a utilizatorului este setată și pentru celelalte proiectoare. Nu înregistrați informații confidențiale și alte informații similare ca sigla de utilizator.
- ☛ "Efectuează operația de configurare pentru mai multe proiectoare" [p.139](#)

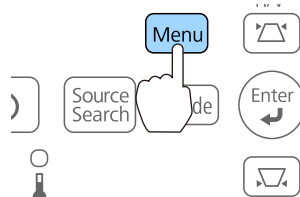
1 Proiectați imaginea pe care doriți să o salvați ca logo de utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.115](#)

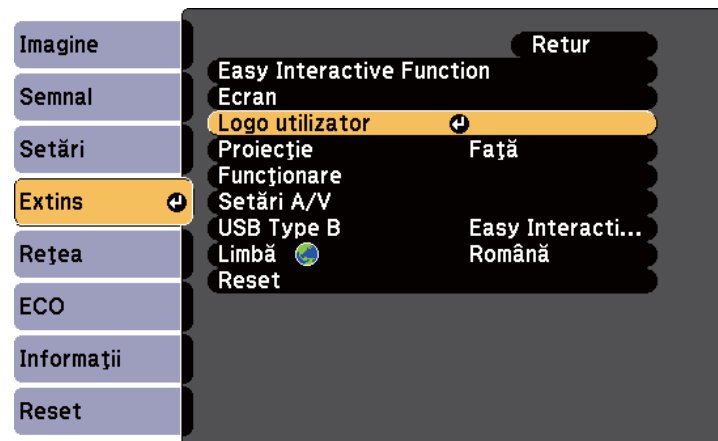
Folosind telecomanda



Folosind panoul de control



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



- Atunci când pentru parametrul **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** este selectată opțiunea **Pornit**, pe ecran este afișat un mesaj, iar sigla utilizatorului nu poate fi modificată. Puteți face modificări după ce setați **Protej.logo utilizator** la **Oprit**.
- ☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.100](#)
- Dacă selectați **Logo utilizator** în timp ce efectuați comenzile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Reglare zoom, funcția aflată în execuție este anulată temporar.

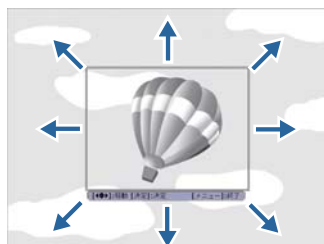
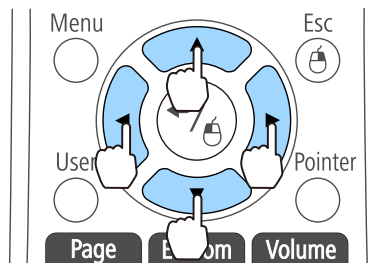
3 Când se afișează mesajul "Alegeți această imagine ca Logo utilizator?", selectați **Da**.



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

- 4** Deplasați dreptunghiul pentru a selecta cea parte din imagine, care va fi utilizat ca logo utilizator.
Puteți efectua aceleași operații din panoul de control de pe proiector.

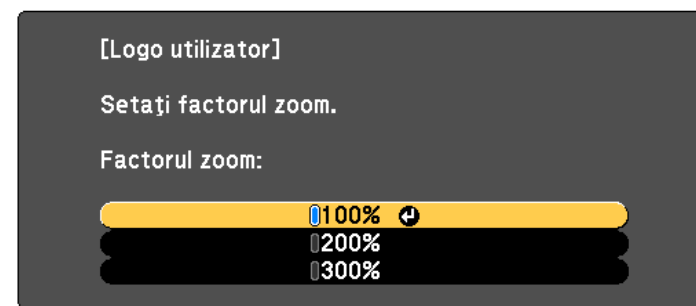
Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

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

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



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

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



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

Salvare șablon utilizator

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

☛ **Setări - Șablon - Tip șablon** [p.121](#)

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

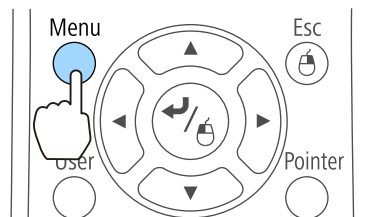


În momentul salvării Șablon utilizator, vechiul Șablon utilizator va fi șters.

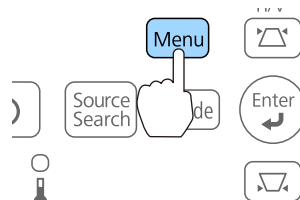
- 1 Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați drept Șablon utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.115

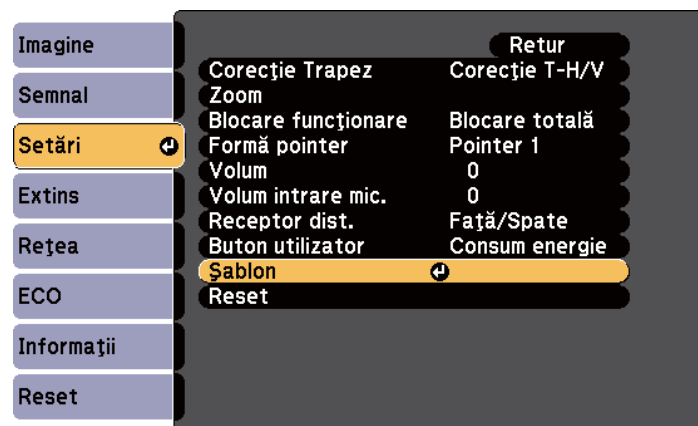
Folosind telecomanda



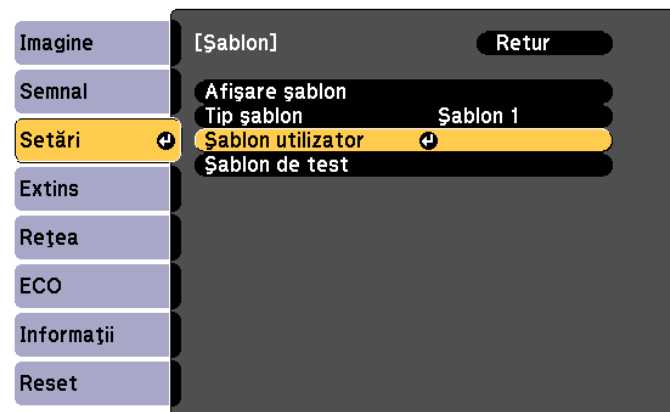
Folosind panoul de control



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



- 3 Selectați **Șablon utilizator**.



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

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

- 5 Când apăsați pe butonul [↵], se afișează mesajul "Salvați această imagine ca Șablon utilizator?". Selectați **Da**.

Imaginea este salvată. După ce imaginea a fost salvată, se afișează mesajul "Definirea parametrului Șablon utilizator s-a terminat."



După salvarea unui Șablon utilizator, nu se mai poate reveni la setările din fabrică.

Proiectorul are următoarele funcții avansate de securitate.

- Protejat de parolă
Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare
Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune.
☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.102](#)
- Blocare antifurt
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.
☛ "Blocare antifurt" [p.103](#)

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)

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

Tipuri de funcții Protejat de parolă

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

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

- **Protej.logo utilizator**

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

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setarea opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** sau **A/V Mute** din meniul **Ecran**
☛ **Extins - Ecran** [p.123](#)

- **Protecție rețea**

Când parametrul **Protecție rețea** este setat la **Pornit**, modificarea setărilor pentru **Rețea** este interzisă.

☛ "Meniul Rețea" [p.126](#)

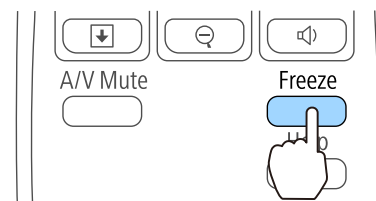
Setarea funcției Protejat de parolă

Utilizați următoarea procedură pentru a seta protecția prin parolă.

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

Se afișează meniul de setare Protejat de parolă.

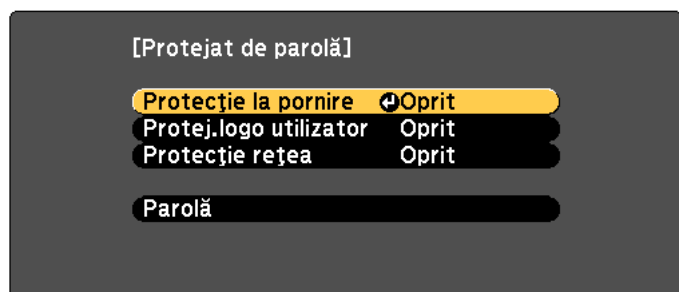
Telecomanda





- Dacă funcția Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.
Dacă parola este introdusă corect, se afișează meniul de setare Protejat de parolă.
- "Introducerea parolei" [p.101](#)
- După definirea parolei, lipiți eticheta cu mesajul într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat.

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



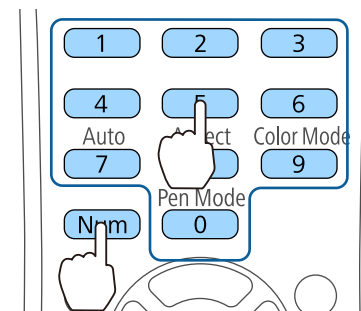
- 3** Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [Enter].
Apăsați pe butonul [Esc], ecranul afișat în pasul 2 se afișează din nou.

- 4** Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (2) Atunci când se afișează mesajul "Schimbați parola?", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [Enter]. Parola implicită este setată la valoarea "0000". Schimbați această parolă cu parola dorită. Dacă selectați **Nu**, ecranul afișat la pasul 2 va fi afișat din nou.

- (3) În timp ce țineți apăsată tasta [Num], introduceți un număr format din patru cifre folosind butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca "* * * *". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

Telecomanda

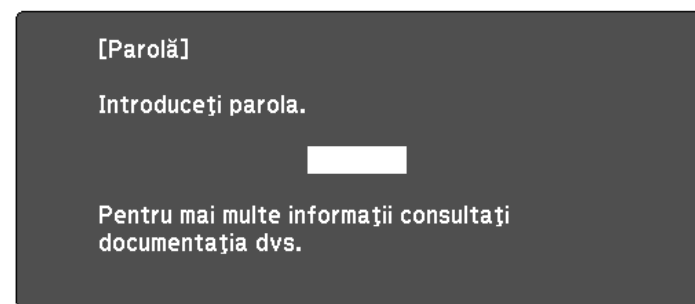


- (4) Reintroduceți parola.
Este afișat mesajul "Parolă acceptată."
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

Introducerea parolei

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

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



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

Atenție

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

Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)

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

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

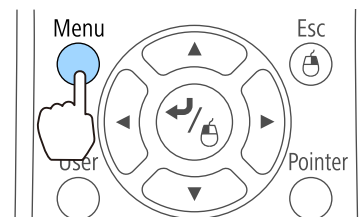
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele în timpul proiecției, sau la școli unde doriți să

limitați utilizarea butoanelor. Proiectorul poate fi operat folosind telecomanda.

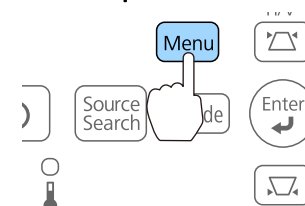
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.115](#)

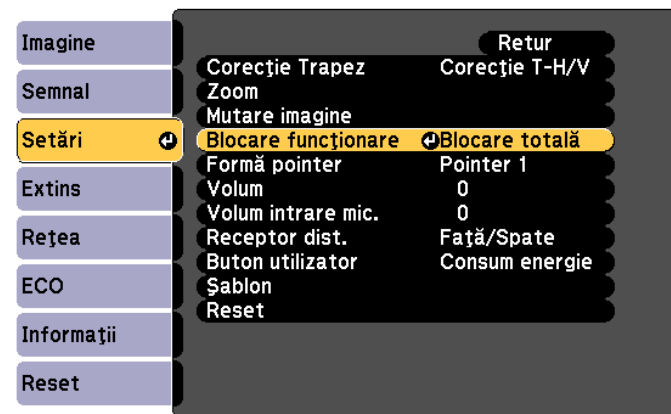
Folosind telecomanda



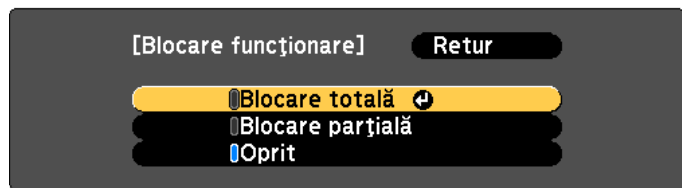
Folosind panoul de control



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



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



- 4** Selectați **Da** atunci când mesajul de confirmare este afișat.
Butoanele panoului de control sunt blocate în funcție de setarea aleasă.



Puteți debloca panoul de control prin una din următoarele metode.

- Selectați **Oprit** din **Blocare funcționare**.
☛ **Setări - Blocare funcționare** p.121
- Atunci când apăsați și țineți apăsat pe butonul [Enter] de pe panoul de control timp de circa șapte secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

Blocare antifurt

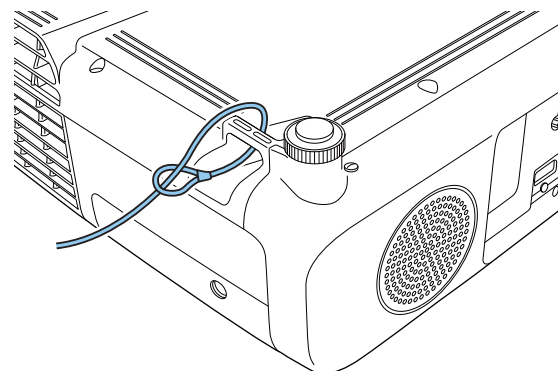
Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate.

- Slot de securitate
Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington.
Pentru detalii suplimentare legate de sistemul Microsaver Security, consultați cele ce urmează.
☛ <http://www.kensington.com/>
- Punct de instalare a cablului de securitate
Puteți introduce un fir de blocare din comerț prin punctul de instalare pentru a securiza proiectorul de un birou sau de un stâlp. Nu treceți cabluri de prevenire a căderii pe aici atunci când montați proiectorul pe un perete sau atunci când îl suspendați de tavan.

Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare prin punctul de instalare.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.



Despre EasyMP Monitor

EasyMP Monitor vă permite să efectuați mai multe activități, cum ar fi să verificați starea mai multor proiectoare Epson conectate la o rețea de la monitorul unui computer și să controlați proiectoarele de pe computer.

Puteți descărca software-ul EasyMP Monitor de pe următorul site Web.

<http://www.epson.com>

În continuare, veți găsi descrieri ale funcțiilor de monitorizare și control pe care le puteți efectua utilizând EasyMP Monitor.

- Înregistrarea proiectoarelor pentru monitorizare și control
- Înregistrare în grup pentru proiectoarele înregistrate
- Monitorizarea stării proiectoarelor înregistrate
- Controlarea proiectoarelor înregistrate
- Setările Notificare poștă
- Trimiterea de mesaje către proiectoarele înregistrate

Message Broadcasting

Message Broadcasting este un software plugin pentru EasyMP Monitor. Message Broadcasting poate fi utilizat pentru a trimite un mesaj (sub forma unui fișier JPEG) care va fi proiectat de către toate proiectoarele Epson sau de către proiectoarele specificate care sunt conectate în rețea.

Datele pot fi trimise manual sau automat, prin utilizarea setărilor de temporizare din EasyMP Monitor.

Descărcați software-ul Message Broadcasting de la următorul site web.

<http://www.epson.com>

Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)

Utilizând browserul web al unui calculator conectat la proiector într-o rețea, puteți să configurați funcțiile proiectorului și să controlați proiectorul. Această funcție vă permite să executați operații de configurare și control la distanță. În plus, deoarece puteți utiliza tastatura calculatoarelor, introducerea caracterelor necesare pentru configurare se face mai ușor.

Utilizați ca browser Web Microsoft Internet Explorer 8.0 sau o versiune mai recentă. Utilizați Safari pentru 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).

☛ ECO - Mod standby [p.135](#)

Configurare proiector

În browserul Web, puteți seta elemente care în mod normal se setează în meniul Configurare al proiectorului. Setările se reflectă în meniul Configurare. Există și elemente care pot fi setate numai în browserul Web.

Elemente din meniul Configurare care nu se pot seta prin intermediul browserului Web

- Meniul Setări - Formă pointer
- Meniul Setări - Șablon (cu excepția Tip șablon)
- Meniul Setări - Buton utilizator
- Meniul Extins - Logo utilizator
- Meniul Extins - USB Type B
- Meniul Extins - Easy Interactive Function
- Meniul Extins - Limbă
- Meniul Reset - Reset toate și Resetați Durată Lampă

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

☛ "Meniul Configurare" [p.114](#)

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)

Afișarea ecranului Ecranul Control web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa ecranul Control web.

Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Utilizați modul Avansat pentru conectarea printr-o rețea fără fir.



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 opțiunea **Parolă control web** este setată din meniul Configurare, se afișează ecranul de introducere a parolei.

- 3 Introduceți ID-ul și parola de utilizator, iar apoi apăsați tasta Enter de pe tastatura calculatorului dvs.

ID-ul de utilizator este „EPSONWEB”.

Parola implicită este „admin”.

După ce ID-ul de utilizator și parola sunt introduse corect, va fi afișat ecranul Control web.

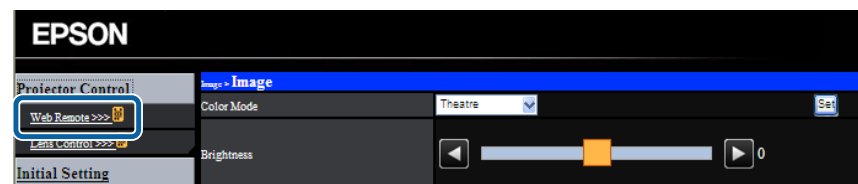


- Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea parolei este dezactivată. Nu puteți modifica ID-ul de utilizator.
- Puteți schimba parola în meniul Rețea din meniul Configurare.
☛ **Rețea - Principal - Parolă control web** [p.126](#)

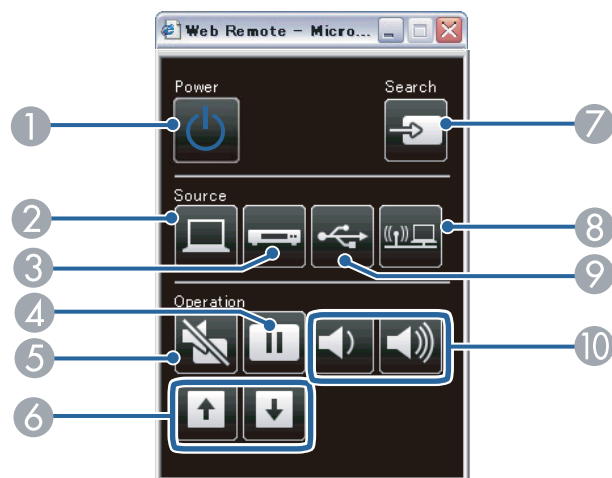
Afișarea ecranului Web Remote

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

- 1 Afișați ecranul Control web.
- 2 Faceți clic pe **Web Remote**.



- 3 Este afișat ecranul Web Remote.



Nume	Funcție
1 Butonul [Power] [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "Pornirea proiectorului" p.41
2 Butonul [Computer]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> Port Computer1 Port Computer2
3 Butonul [Video]	La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare. <ul style="list-style-type: none"> Port S-Video Portul Video Portul HDMI
4 Butonul [Freeze]	Întrerupe și reia redarea imaginilor. ☛ "Înghețarea imaginii (Înghet)" p.93
5 Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92

Nume	Funcție
6 Butoanele [Page] [Up] [Down]	Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiectie. <ul style="list-style-type: none"> Când se utilizează funcția Mouse fără fir ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.95 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea prin utilizarea funcției USB Display" p.45 Când se conectează la o rețea <p>Când se proiectează imagini utilizând PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.</p>
7 Butonul [Source Search]	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.43
8 Butonul [LAN]	Comută la imaginea de pe dispozitivul conectat în rețea. ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.44
9 Butonul [USB]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB-A ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.44
10 Butonul [Volume] [⏮] [⏭]	[⏮] Reduce volumul. [⏭] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.54

Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor

Când setați Notificare poștă, mesajele de notificare se trimit la adresa de e-mail prestabilită când apare o problemă sau un avertisment privind un proiector. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.

☛ **Rețea - Poștă - Notificare poștă** [p.133](#)



- Se pot înregistra până la trei destinații pentru notificări (adrese), iar mesajele de notificare se pot trimite simultan la toate cele trei destinații.
- Dacă la nivelul unui proiector apare o problemă critică, iar acesta se oprește brusc, este posibil să nu se poată trimite un mesaj pentru a-l notifica pe utilizator cu privire la apariția problemei.
- Controlul este posibil dacă pentru **Mod standby** este selectată opțiunea **Comunicare act.**, chiar dacă proiectorul este în inactiv (când alimentarea este oprită).

☛ **ECO - Mod standby** [p.135](#)

Mail de notificare cu privire la o eroare de citire

Când funcția Notificare poștă se setează la Pornit și apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul, se trimite următorul e-mail.

Expeditor: Adresă e-mail 1

Titlu e-mail: EPSON Projector

Rândul 1: Numele proiectorului la care a apărut problema

Rândul 2: adresa IP setată pentru proiectorul la care a apărut problema

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

Detaliile problemei sunt enumerate pe rând. Conținutul principal al mesajului este prezentat mai jos.

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal
Proiectorul nu recepționează niciun semnal. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă este pornită alimentarea sursei de semnal.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

Consultați secțiunea următoare pentru a rezolva problemele sau avertismentele.

☛ "Citirea indicatoarelor" [p.147](#)

Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP

Prin setarea funcției **SNMP** la **Pornit** din meniul Configurare, mesajele de notificare se trimit la calculatorul specificat când apare o problemă sau un avertisment. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.

☛ **Rețea - Altele - SNMP** [p.134](#)



- 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 fără fir în modul Rapid.
- Pot fi salvate până la două adrese IP de destinație.

Comenzi ESC/VP21

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

Lista comenzilor

Când comanda de deschidere ON este transmisă proiectorului, acesta se deschide și intră în modul de încălzire. Când proiectorul a fost deschis, un semn de două puncte ":" (3Ah) este transmis ca răspuns.

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

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

Conținutul principal este prezentat mai jos.

Articol			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator 1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11

Articol			Comandă
	Calculator 2	Componentă	SOURCE 14
		Auto	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Componentă	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
A/V Mute PORNIT/ OPRIT	Pornit		MUTE ON
	Oprit		MUTE OFF

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

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

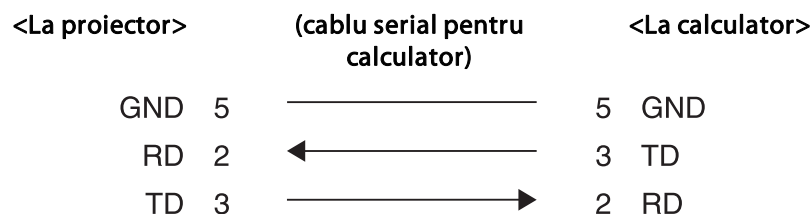
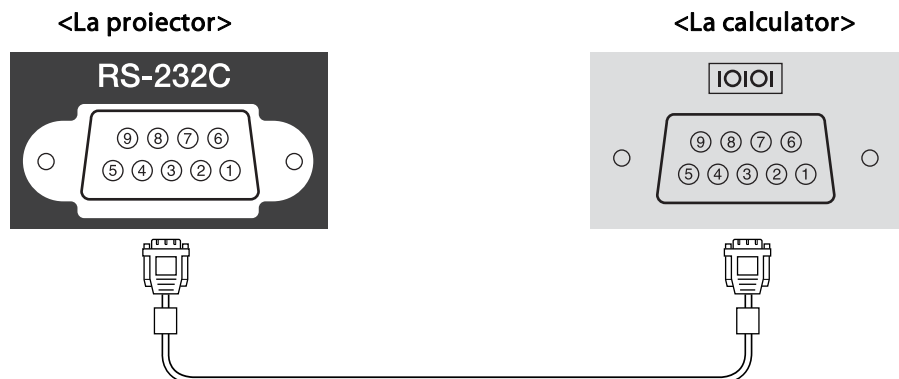
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Amplasarea cablurilor

Conexiune serială

- Formă conector: D-Sub 9-pini (tată)

- Nume port intrare 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

PJLink Class1 a fost stabilită de JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) ca un protocol standard pentru controlul proiectoarelor compatibile cu o rețea, ca parte a eforturilor de standardizare a protocoalelor de control al proiectoarelor.

Proiectorul respectă standardul 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.126](#)

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

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 definite de PJLink și sursele de proiector corespunzătoare

Sursă	Comandă PJLink
Calculator 1	INPT 11
Calculator 2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41

Sursă	Comandă PJLink
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"
EPSON
- Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"
EPSON 536
EPSON 535
EPSON 525
EPSON 530
EPSON 520

Despre Crestron RoomView®

Crestron RoomView® este un sistem de control integrat oferit de Crestron®. Acesta poate fi utilizat pentru a monitoriza și a controla mai multe dispozitive conectate la o rețea.

Proiectorul este compatibil cu protocolul de control și, prin urmare, poate fi utilizat într-un sistem bazat pe Crestron RoomView®.

Vizitați site-ul Web Crestron® pentru detalii despre Crestron RoomView®. (Numai ecranele în limba engleză sunt acceptate.)

<http://www.crestron.com>

În continuare, veți găsi o prezentare generală a Crestron RoomView®.

- **Utilizarea de la distanță prin intermediul unui browser Web**
Puteți utiliza un proiector de la calculator, ca și cum ați utiliza o telecomandă.

• Monitorizarea și controlul cu o aplicație software

Puteți utiliza Crestron RoomView® Express sau Crestron RoomView® Server Edition oferite de Crestron® pentru a monitoriza dispozitivele din sistem, pentru a comunica cu agenții de asistență și pentru a trimite mesaje de urgență. Pentru detalii, consultați următorul site Web.

<http://www.crestron.com/getroomview>

Acest manual descrie modul de efectuare a operațiilor pe calculator utilizând un browser Web.



- Puteți introduce numai caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.
- Nu puteți utiliza următoarele funcții în timp ce utilizați Crestron RoomView®.
 - ☛ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" [p.104](#)
Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)
 - Controlul este posibil dacă pentru **Mod standby** este selectată opțiunea **Comunicare act.**, chiar dacă proiectorul este în inactiv (când alimentarea este oprită).
 - ☛ ECO - Mod standby [p.135](#)

Utilizarea unui proiector de pe calculator

Afișarea ferestrei de operațiuni

Înainte de a efectua orice operații, verificați următoarele aspecte.

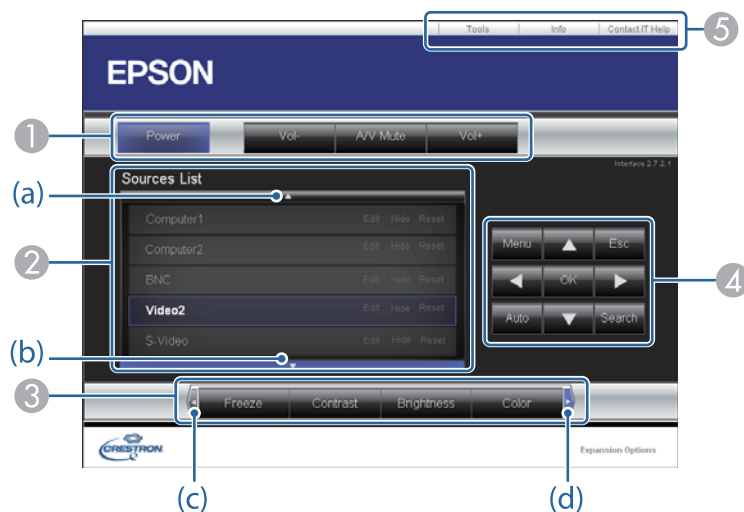
- Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Când acestea comunică cu o rețea fără fir, realizați conexiunea în modul Avansat.
 - ☛ "Meniul LAN fără fir" [p.130](#)

- Selectați pentru **Crestron RoomView** opțiunea **Pornit** din meniul **Rețea**.

☛ **Rețea - Altele - Crestron RoomView** p.134

- 1 Deschideți browserul Web instalat pe calculator.
- 2 Introduceți adresa IP a proiectorului în câmpul adresei din browserul Web și apoi apăsați pe tasta Enter de pe tastatură. Va fi afișată fereastra de operațiuni.

Utilizarea ferestrei de operațiuni



- 1 Când faceți clic pe butoane, puteți efectua următoarele operațiuni.

Buton	Funcție
Power	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.
Vol-/Vol+	Reglează volumul.

Buton	Funcție
A/V Mute	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92

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

Buton	Funcție
Freeze	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" p.93
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Brightness	Puteți regla strălucirea imaginii.
Color	Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Sharpness	Puteți regla claritatea imaginii.
Zoom	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 butonul [▲], [▼], [◀] sau [▶] pentru a modifica poziția unei imagini mărite. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.94

- 4 Butoanele [▲], [▼], [◀], și [▶] au aceleași funcții ca butoanele [↶], [↷], [↸] și [↹] de pe telecomandă. Când faceți clic pe celelalte butoane, puteți efectua următoarele operațiuni.

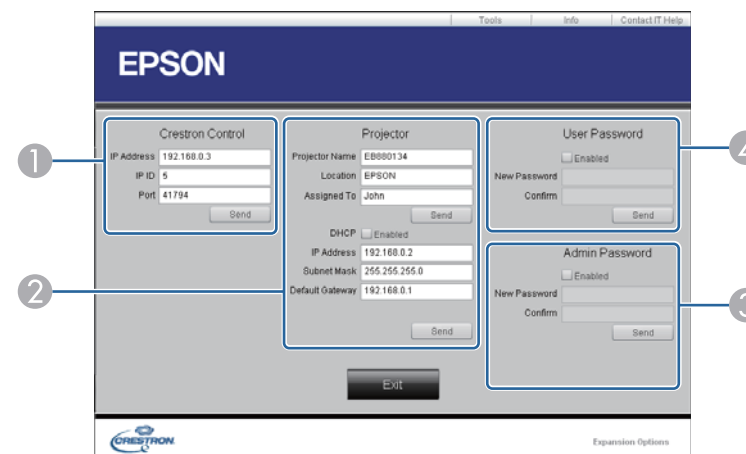
Buton	Funcție
OK	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Enter] de pe telecomandă. ☞ "Telecomandă" p.16
Menu	Afișează și închide meniul Configurare.
Auto	Dacă se face clic la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, se optimizează automat imaginea prin reglarea funcțiilor Urmărire, Sincro. și Poziție.
Search	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☞ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.43
Esc	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Esc] de pe telecomandă. ☞ "Telecomandă" p.16

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

Filă	Funcție
Contact IT Help	Afișează fereastra Birou de asistență. Utilizată pentru a trimite mesaje administratorului și a primi mesaje de la acesta folosind Crestron RoomView® Express.
Info	Afișează informații despre proiectorul conectat la un moment dat.
Tools	Afișează setările proiectorului conectat la un moment dat. Consultați secțiunea următoare.

Utilizarea ferestrei de instrumente

Următoarea fereastră se afișează când faceți clic pe fila **Tools** din fereastra de operare. Puteți utiliza această fereastră pentru a schimba setările proiectorului conectat la un moment dat.



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

Articol	Funcție
Projector Name	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.)

Articol	Funcție
Location	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.)
Assigned To	Introduceți un nume de utilizator pentru proiector. (Numele poate conține cel mult 32 caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.)
DHCP	Selectați caseta de selectare Enabled pentru a utiliza DHCP. Nu puteți introduce o adresă IP dacă DHCP este activat.
IP Address	Introduceți adresa IP pentru a o atribui proiectorului conectat la un moment dat.
Subnet Mask	Introduceți o mască de subrețea pentru proiectorul conectat la un moment dat.
Default Gateway	Introduceți o adresă gateway pentru proiectorul conectat la un moment dat.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru Projector .

3 Admin Password

Selectați caseta de selectare **Enabled** pentru a solicita o parolă pentru a deschide fereastra Tools.

Puteți seta următoarele elemente.

Articol	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă atunci când schimbați parola pentru a deschide fereastra Tools. (Numele poate conține cel mult 26 caractere alfanumerice pe un octet.)
Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul New Password . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.

Articol	Funcție
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru Admin Password .

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.

Articol	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă atunci când schimbați parola pentru a deschide fereastra de operațiuni. (Până la 26 de caractere alfanumerice de un octet)
Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul New Password . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru User Password .



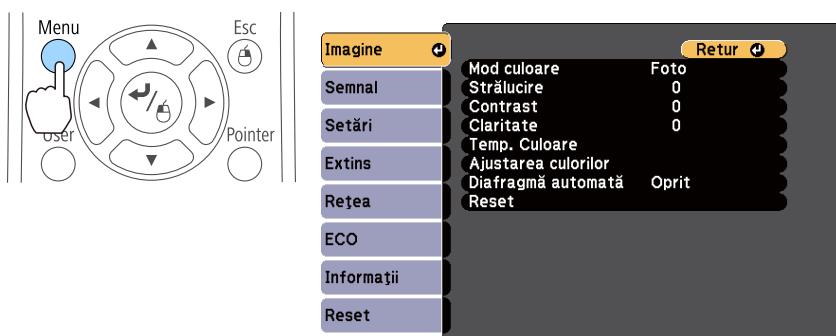
Meniul Configurare

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

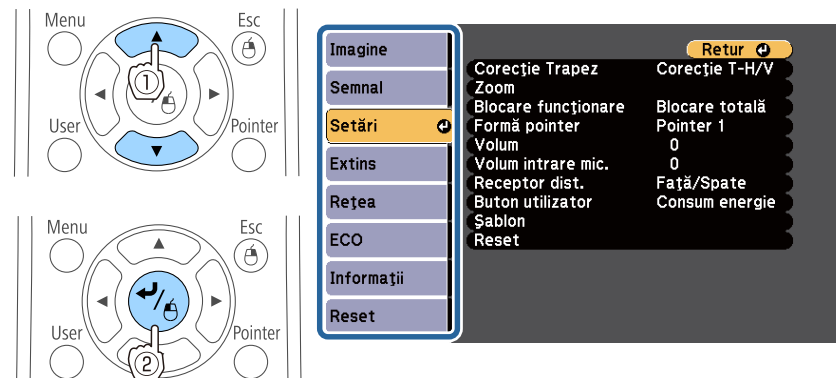
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

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

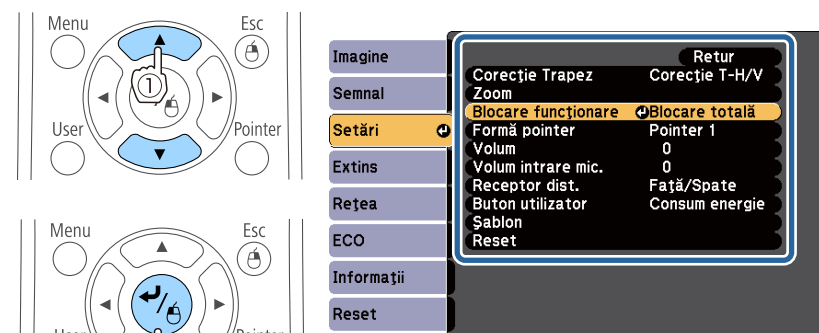
1 Afișați ecranul meniului Configurare.



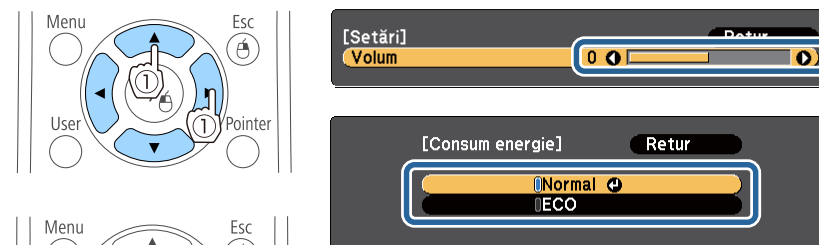
2 Selectați un element din meniul superior.



3 Selectați un element din submeniu.





4 Modificați setări.







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


Tabelul meniului Configurare

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

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Imagine  p.118	Mod culoare	Dinamic, Prezentare, Teatru, sRGB, Panou negru
	Strălucire	De la -24 la 24
	Contrast	De la -24 la 24
	Saturare culoare	De la -32 la 32
	Tentă	De la -32 la 32
	Claritate	De la -5 la 5
	Temp. Culoare	De la 5000K la 10000K, de la -3 la 6
	Ajustarea culorilor	Roșu: de la -16 la 16 Verde: de la -16 la 16 Albastru: de la -16 la 16
Meniul Semnal  p.119	Diafragmă automată	Oprit, Normal, Viteză mare
	Config. automată	Pornit și Oprit
	Rezoluție	Auto, Lat și Normal
	Urmărire	-
	Sincro.	-
	Poziție	Sus, Oprit, Stanga și Dreapta
	Progresiv	Oprit, Video și Film/Auto
	Reducere zgomot	Oprit, NR1 și NR2
	Interval video HDMI	Auto, Normal și Expandat
	Semnal intrare	Auto, RGB și Componentă





Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Semnal video	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 și SECAM
	Aspect	Normal, Auto, 4:3, 16:9, Plin, Zoom și Nativ
	Baleiaj în exces	Auto, Oprit, 4% și 8%
	Procesare imagine	Fin, Rapid
Meniul Setări  p.121	Corecție Trapez	Corecție T-H/V și Quick Corner
	Zoom	0 (Lat) la 40 (Tele)
	Blocare funcționare	Blocare totală, Blocare parțială și Oprit
	Formă pointer	Pointer 1, Pointer 2, Pointer 3
	Volum	De la 0 la 20
	Volum intrare mic.	De la 0 la 5
	Receptor dist.	Față/Spate, Față, Spate și Oprit
	Buton utilizator	Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Volum intrare mic., Afișare șablon, Autocalibrare, Rotire pe orizontală
	Șablon	Afișare șablon, Tip șablon, Șablon utilizator și Șablon de test
Meniul Extins  p.123	Easy Interactive Function	Elementele din Setări generale Autocalibrare, Calibrare manuală, Modul creion, Trecere cu mausul, Avansat Elementele din Interactiv cu PC Mod operare creion, Activ. clic dreapta, Avansat

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Ecran	Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire, A/V Mute, Bare de instrumente, Pict. mod creion, Control proiector
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon
	Funcționare	Pornire directă, Mod altitudine mare, Caută sursă la pornire, Pornire automată
	Setări A/V	Ieșire A/V, Ieșire audio, Ieșire audio HDMI
	USB Type B	Easy Interactive Function, USB Display/Easy Interactive Function, Mouse fără fir/USB Display
	Limbă	15 sau 35 de limbi*
Meniul ECO  p.135	Consum energie	Normal și ECO
	Optimizator lumină	Pornit și Oprit
	Mod inactivare	Pornit și Oprit
	Timp mod inact.	De la 1 la 30
	Cronom. dezact. A/V	Pornit și Oprit
	Mod standby	Comunicare act. și Comunicare dez.
	Afișaj ECO	Pornit și Oprit
Meniul Informații  p.137	Informații proiector	Durată lampă, Sursă, Semnal intrare, Rezoluție, Semnal video, Rată refresh, Info Sincro, Stare, Număr de serie, Event ID
	Versiune	Main, Video

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Reset  p.138	Reset toate	-
	Resetați Durată Lampă	-

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

Meniul Rețea

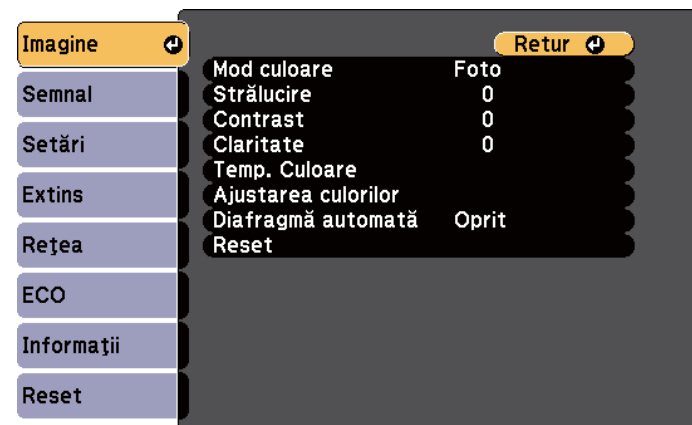
Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Principal  p.129	Nume proiector	-
	Parolă PJLink	-
	Parolă control web	-
	Cuvânt cheie proiector	Pornit și Oprit
Meniul LAN fără fir  p.130	Mod conectare	Rapid, Avansat
	Canal	1ch, 6ch, 11ch
	Setare auto. SSID	Pornit și Oprit
	SSID	-
	Căutare punct de acces	-
	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea și Adresă Gateway
	Afișaj SSID	Pornit și Oprit
	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
Meniul Securitate  p.132	Securitate	Oprit, WPA2-PSK și WPA/WPA2-PSK
	Frază de acces	-
Meniul LAN prin cablu  p.133	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea și Adresă Gateway
	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Poștă ☛ p.133	Notificare poștă	Pornit și Oprit
	Server SMTP	-
	Număr port	-
	Setare adresă 1, Setare adresă 2 și Setare adresă 3	-
Meniul Altele ☛ p.134	SNMP	Pornit și Oprit
	Trap IP Adresă 1 și Trap IP Adresă 2	-
	Gateway prioritar	LAN prin cablu și Rețea locală fără fir
	AMX Device Discovery	Pornit și Oprit
	Crestron RoomView	Pornit și Oprit
	Bonjour	Pornit și Oprit
	Message Broadcasting	Pornit și Oprit

Meniul Imagine

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.43



Submeniu	Funcție
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.55
Strălucire	Puteți regla strălucirea imaginii.
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Saturare culoare	(Reglarea este posibilă numai când se introduc imagini prin semnal video pe componente sau video compozit.) Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tentă	(Reglarea este posibilă dacă se primește semnal video pe componente. Semnalele de intrare video compozite și S-video pot fi reglate numai atunci când acestea sunt semnale video NTSC.) Puteți regla tenta imaginii.
Claritate	Puteți regla claritatea imaginii.

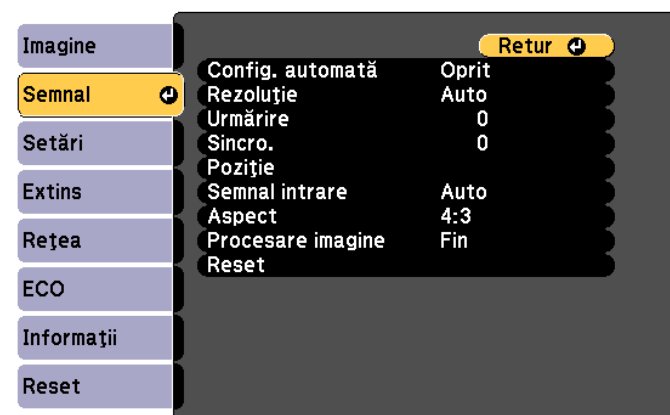
Submeniu	Funcție
Temp. Culoare	Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Imaginea are o tentă albastră când se selectează o valoare ridicată și o tentă roșie când se selectează o valoare scăzută. Valorile care pot fi ajustate depind în funcție de setările Mod culoare . Pentru sRGB : De la 5000K la 10000K în 10 pași Pentru alte setări: de la -3 la 6 în 10 pași
Ajustarea culorilor	(Nu se poate selecta acest element dacă Mod culoare este setat la sRGB .) Puteți ajusta intensitatea culorilor pentru Roșu , Verde și Albastru în mod individual.
Diafragmă automată	(Acest element poate fi setat numai dacă Mod culoare este setat la Dinamic sau Teatru .) Setați la Normal sau Viteză mare pentru a ajusta diafragma pentru a obține lumina optimă pentru imaginile proiectate. Selectați Viteză mare pentru a efectua corecții mai rapide ale diagramei, astfel încât să corespundă cu viteza scenei. Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare. ☛ "Setarea Diafragmă automată" p.55
Reset	Puteți reseta toate valorile de ajustare pentru meniul Imagine la setările implicite. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.138

Meniul Semnal

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

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.43](#)



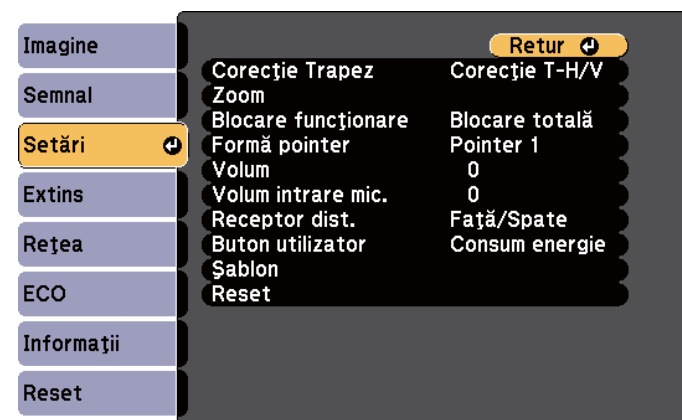
Submeniu	Funcție
Config. automată	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Setați la Pornit pentru a ajusta automat Urmărire, Sincro. și Poziție la starea optimă când se modifică semnalul de intrare.
Rezoluție	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Setați la Auto pentru a identifica automat rezoluția semnalului de intrare. Dacă imaginile nu se proiectează corect când se setează la Auto , de exemplu, dacă anumite imagini lipsesc, ajustați la Lat pentru ecrane late sau setați la Normal pentru ecrane de 4:3 sau 5:4, în funcție de calculatorul conectat.

Submeniu	Funcție
Urmărire	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungi verticale.
Sincro.	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
Poziție	(Acest element nu se poate seta când sursa este HDMI.) Puteți regla poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta atunci când lipsește o porțiune din imagine, astfel încât să se proiecteze întreaga imagine.
Progresiv	Semnalul de <u>Întreșere</u> (i) se convertește în <u>Progresiv</u> (p). (conversie IP) Oprit: Ideal pentru imagini care conțin multă mișcare. Video: Ideal pentru imagini video generale. Film/Auto: această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a jocurilor pe calculator și a animațiilor.
Reducere zgomot	(Acest articol nu poate fi setat când opțiunea Procesare imagine este setată la Rapid .) Optimizează imaginile neclare convertite prin utilizarea unui semnal progresiv. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca pentru acest parametru să setați valoarea Oprit dacă vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, ca în cazul discurilor DVD.
Interval video HDMI	Când portul HDMI de pe proiector este conectat la un player DVD, setați intervalul video al proiectorului în funcție de setarea intervalului video al playerului DVD. Dacă sunteți preocupat de punctele negre variabile sau de secțiunile neclare ale imaginilor, setați la Expandat .





Submeniu	Funcție
Semnal intrare	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul Computer1 sau de la portul Computer2. Dacă se setează la Auto , semnalul de intrare se setează automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Semnal video	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul S-Video sau Video. Dacă este selectat modul Auto , semnalele video sunt automat recunoscute. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nicio imagine nu este proiectată în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Aspect	Puteți seta parametrul <u>Format imagine</u> pentru imaginile proiectate. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.56
Baleiaj în exces	(Această setare se poate regla numai dacă este introdus un semnal video pe componente.) Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți seta intervalul de trunchiere la Oprit , 4% sau 8% . Puteți să selectați Auto atunci când sursa este HDMI. Dacă setați la Auto , această setare este schimbată automat, în funcție de sursă.
Procesare imaginii	(acest element nu se poate selecta dacă Easy Interactive Function este setată la Interactiv cu PC) Când selectați Fin , este inițiată proiectarea imaginii, iar calitatea acesteia este prioritară. Când selectați Rapid , este inițiată proiectarea imaginii, iar viteza de procesare este prioritară. Această setare îmbunătățește capacitatea de urmărire a creionului atunci când se utilizează funcțiile interactive (numai pentru EB-536Wi).







Submeniu	Funcție
Reset	<p>Puteți reseta toate valorile de ajustare din meniul Semnal la setările implicite, cu excepția opțiunii Semnal intrare și Procesare imagine.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.138</p>

Meniul Setări



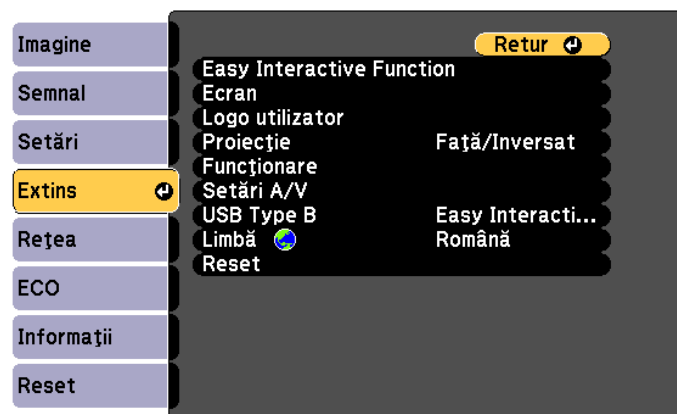
Submeniu	Funcție
Corecție Trapez	<p>Puteți corecta distorsiunile trapezoidale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dacă opțiunea Corecție T-H/V este selectată: Ajustați Corecție T. vert și Corecție T. oriz pentru a corecta distorsiunile trapezoidale orizontale și verticale. De asemenea, puteți seta Regl. trapez oriz. și Corecție auto T.vert la Pornit sau Oprit (numai pentru EB-536Wi). ☛ "Corecție T-H/V" p.50 ☛ "Corecție auto T.vert" p.53 ☛ "Opțiunea Regl. trapez oriz. (numai pentru EB-536Wi)" p.52 • Când se selectează Quick Corner: Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate. ☛ "Quick Corner" p.51
Zoom	Reglează dimensiunile imaginii proiectate.
Blocare funcționare	<p>Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de control.</p> <p>☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" p.102</p>

Submeniu	Funcție
Formă pointer	<p>Puteți selecta forma cursorului.</p> <p>Pointer 1: </p> <p>Pointer 2: </p> <p>Pointer 3: </p> <p> "Funcția indicator (Pointer)" p.93</p>
Volum	<p>Puteți regla volumul. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.</p>
Volum intrare mic.	<p>Ajustează volumul microfonului. Atunci când Volum intrare mic. este redus la 0, niciun semnal audio nu este transmis de la boxă.</p> <p>Dacă crește nivelul volumului microfonului, semnalul audio de la dispozitivul conectat va fi din ce în ce mai încet. Dacă scade nivelul volumului microfonului, semnalul audio de la dispozitivul conectat va fi din ce în ce mai puternic.</p>
Receptor dist.	<p>Puteți limita recepția semnalului de operare de la telecomandă. Când se setează la Oprit, nu puteți efectua nicio operație de pe telecomandă. Dacă doriți să efectuați operații de pe telecomandă, țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă timp de minimum 15 secunde pentru a reinițializa setarea la valoarea implicită.</p>
Buton utilizator	<p>Puteți selecta elementul din meniul Configurare care va fi atribuit butonului [User] de la telecomandă. Apăsând butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton. Butonului [User] îi puteți atribui unul din următoarele elemente.</p> <p>Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Volum intrare mic., Afișare șablon, Autocalibrare, (numai pentru EB-536Wi), Rotire pe orizontală</p>

Submeniu	Funcție
Șablon	<p>Afișare șablon: Afișați un șablon.</p> <p>Tip șablon: Puteți selecta dintre șabloanele 1 până la 5 sau Șablon utilizator. Șabloanele de la 1 la 4 afișează linii de proiecție precum riglele sau cadranele. Opțiunea Șablon 5 afișează un șablon de test pentru ecranele cu raport de aspect 4:3. Atunci când reglați focalizarea pentru o imagine proiectată pe un ecran cu raportul de aspect 4:3 utilizând modelul EB-536Wi/EB-535W/EB-525W, selectați opțiunea Șablon 5.</p> <p>Șablon 1:  Șablon 2: </p> <p>Șablon 3:  Șablon 4: </p> <p>Șablon 5: </p> <p>Șablon utilizator: Realizează captura unui șablon utilizator.</p> <p> "Salvare șablon utilizator" p.98</p> <p>Șablon de test: afișează un șablon de test pentru a ajusta imaginea proiectată fără necesitatea conectării unui dispozitiv. În timpul afișării șablonului de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea distorsiunilor trapezoidale. Pentru a revoca șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. Atunci când afișați un șablon de test pe un ecran cu raportul de aspect 4:3 utilizând modelul EB-536Wi/EB-535W/EB-525W, setați Tip șablon la Șablon 5, iar apoi selectați Afișare șablon.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Atenție</p> <p>Dacă un șablon este afișat o perioadă mai lungă de timp, este posibil ca în imaginile proiectate să fie vizibilă o imagine reziduală.</p> </div>


Submeniu	Funcție
Reset	Puteți reinițializa toate valorile modificate din meniul Setări , cu excepția valorilor definite pentru Zoom și Buton utilizator . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.138


Meniul Extins



Submeniu	Funcție
Easy Interactive Function (numai pentru EB-536Wi)	Vă permite să utilizați și să configurați funcțiile interactive. ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai pentru EB-536Wi)" p.60 Pentru detalii, consultați următorul tabel. ☛ "Elemente de setare pentru Easy Interactive Function (numai pentru EB-536Wi)" p.125

Submeniu	Funcție
Ecran	Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului. Mesaje: Dacă este setată opțiunea Oprit , elementele următoare nu vor fi afișate. Numele elementelor când se modifică valorile Sursă, Mod culoare sau Format imagine, mesajele când nu este recepționat semnal și avertismentele, precum Avertism temp înaltă. Fundal Ecran*1: puteți defini starea ecranului în cazul în care nu se primește niciun semnal imagine selectând opțiunea Negru , Albastru sau Logo . Ecran pornire*1: Setări la Pornit pentru a afișa Logo utilizator când începe proiecția. A/V Mute*1: Puteți seta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă la Negru , Albastru sau Logo . Bare de instrumente (numai pentru EB-536Wi): setați dacă fila pentru bara de instrumente va fi sau nu afișată atunci când se utilizează funcțiile interactive. Valoarea implicită este Ascundere timp . Pict. mod creion (numai pentru EB-536Wi): setați dacă pictograma de schimbare a modului creion va fi sau nu afișată permanent atunci când se utilizează funcțiile interactive. Pictograma va fi ascunsă când setarea este Oprit . Control proiector: (numai pentru EB-536Wi) setați poziția în care sunt afișate instrumentele pentru controlul proiectorului atunci când se utilizează funcțiile interactive. Valoarea implicită este Jos . Pictograma va fi ascunsă când setarea este Oprit .
Logo utiliza tor*1	Puteți modifica logoul de utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal Ecran, A/V Mute, etc. ☛ "Salvarea unui logo utilizator" p.97

Submeniu	Funcție
Proiecție	<p>Selecțiați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului.</p> <p>Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon</p> <p>Puteți schimba modul Proiecție după cum urmează apăsând pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde.</p> <p>Față ↔ Față/Plafon</p> <p>Spate ↔ Spate/Plafon</p> <p> "Metode de Instalare" p.23</p>
Funcționare	<p>Pornire directă: Setați la Pornit pentru a porni proiectorul doar prin conectare la sursa de alimentare.</p> <p>Când cablul de alimentare este conectat, rețineți că proiectorul pornește automat în cazuri precum reluarea alimentării în urma unei căderi de tensiune.</p> <p>Mod altitudine mare: setați această opțiune la Pornit dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1.500 m.</p> <p>Caută sursă la pornire: Setați această opțiune la Oprit pentru a proiecta imaginile de la ultima sursă utilizată de către proiector.</p> <p>Pornire automată: (funcție disponibilă numai când opțiunea Mod standby este setată la Comunicare act.) Dacă această opțiune este setată la Calculator 1, proiectorul pornește atunci când primește semnale de la portul Computer1, chiar dacă proiectorul se află în modul standby. Valoarea implicită este Oprit.</p>

Submeniu	Funcție
Setări A/V	<p>Ieșire A/V: (disponibilă numai când Mod standby este setat la Comunicare act.)</p> <p>Pentru a realiza următoarele funcții când proiectorul se află în standby, setați opțiunea la Întotdeauna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trimiterea sunetului și imaginilor către dispozitivele externe. • Transmiterea sunetului de la microfon prin difuzorul proiectorului. <div data-bbox="1464 560 2096 695" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> Deși este posibil ca ventilatorul să funcționeze în modul standby, acest lucru nu este anormal.</p> </div> <p>Ieșire audio: setați portul de intrare audio atunci când se proiectează imagini de la porturile Computer1, Computer2, S-Video, Video și USB-A. Atunci când opțiunea este setată la Audio 1, Audio 2 sau Audio (S/D), sunetul este redat de la portul selectat, indiferent de sursă.</p> <p>Ieșire audio HDMI: selectați sursa audio atunci când proiectați imagini de la portul HDMI. Atunci când opțiunea este setată la Audio 1, Audio 2 sau Audio (S/D), sunetul este redat de la portul audio selectat</p>

Submeniu	Funcție
USB Type B (numai pentru EB-536Wi)	<p>Easy Interactive Function: vă permite să folosiți funcțiile interactive pentru a controla calculatoare (modul Interactiv cu PC). Funcțiile USB Display și Mouse fără fir nu sunt disponibile.</p> <p>USB Display/Easy Interactive Function: vă permite să folosiți funcțiile interactive pentru a controla calculatoare (modul Interactiv cu PC) și funcția USB Display. Funcția Mouse fără fir nu este disponibilă.</p> <p>Mouse fără fir/USB Display: Permite utilizarea funcțiilor Mouse fără fir și USB Display. Nu puteți să utilizați funcțiile interactive pentru a controla calculatoare (modul Interactiv cu PC).</p> <p>☛ "Proiectarea prin utilizarea funcției USB Display" p.45</p> <p>☛ "Controlarea funcțiilor calculatorului din ecranul proiectat (modul Interactiv cu calc.)" p.64</p> <p>☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.95</p>
Limbă	Permite setarea limbii pentru mesaje și meniuri.
Reset	<p>Puteți reinițializa valorile de reglare pentru Ecran^{*1}, Funcționare^{*2} și Setări A/V^{*3} din meniul Extins. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.138</p>

*1 Cu excepția opțiunilor **Bare de instrumente**, **Pict. mod creion** și **Control proiector**. Cu excepția opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** și **Logo utilizator**, atunci când opțiunea **Protej.logo utilizator** este setată la **Pornit**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.100](#)

*2 Excepție fac opțiunile **Mod altitudine mare** și **Caută sursă la pornire**.

*3 Cu excepția opțiunii **Ieșire A/V**.

Elemente de setare pentru Easy Interactive Function (numai pentru EB-536Wi)

Setări generale

Submeniu	Funcție
Autocalibrare	Pornește calibrarea automată.
Calibrare manuală	Pornește calibrarea manuală.
Modul creion	<p>(Această opțiune poate fi setată numai când se proiectează imagini de la un calculator.)</p> <p>Schimbă funcția pentru creionul interactiv. Când se setează la Adnotare PC Free (setarea implicită), puteți să desenați pe ecranul proiectat. Când se setează la Interactiv cu PC, veți putea controla un calculator prin intermediul ecranului proiectat. Puteți schimba funcția creionului interactiv apăsând butonul [Pen Mode] de pe telecomandă sau pictograma aferentă modului de funcționare a creionului, de pe ecranul proiectat.</p>
Trecere cu mousul	Când se setează la Pornit (setarea implicită), cursorul urmărește vârful creionului, pe măsură ce îl deplasați pe ecran.

Submeniu	Funcție
Avansat	<ul style="list-style-type: none"> • Distanță proiectoare: când se utilizează mai multe proiectoare în aceeași încăpere, reglați operațiile creionului interactiv în funcție de distanța dintre proiectoare. Dacă operațiile creionului interactiv sunt instabile, încercați un alt mod. Distanța standard setată pentru Modul 1 este de 2 m. • Sincron. proiectoare: când se utilizează mai multe proiectoare în aceeași încăpere, selectați metoda prin care să controlați interferențele cu creionul interactiv. Când se setează la Infraroșii (setarea implicită), pentru sincronizare vor fi utilizate numai razele infraroșii. Setati la Prin cablu atunci când conectați proiectoarele utilizând cabluri. ☛ "Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-536Wi)" p.38 • Mod sincr. wireless: când se setează la Modul 1 (setarea implicită), pentru sincronizare vor fi utilizate numai conexiunile prin cablu. Când se setează la Modul 2 și Sincron. proiectoare se setează la Prin cablu, se va realiza concomitent și sincronizarea prin raze infraroșii. Setati la Modul 2 atunci când utilizați proiectorul în aceeași încăpere cu alte proiectoare care nu acceptă conexiuni prin cablu. • Confir. golire ecran: când se setează la Pornit (setarea implicită), va fi afișat un ecran de confirmare înainte de a se goli întregul conținut desenat pe ecranul proiectat. • Paletă de culori: când se setează la Paletă 2, paleta de culori va fi adaptată pentru persoanele daltoniste. Încercați opțiunea Paletă 2 dacă aveți dificultăți în a vedea paleta de culori implicită.

Interactiv cu PC

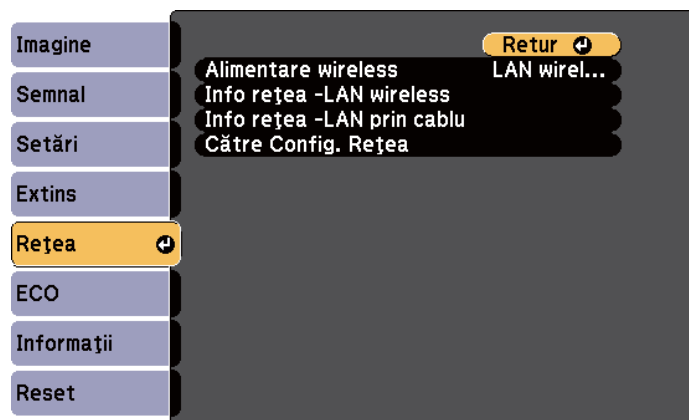
Setați atunci când doriți să controlați un calculator de la ecranul proiectat.

Submeniu	Funcție
Mod operare creion	<p>Setați modul de funcționare și numărul de utilizatori pentru creionul interactiv.</p> <p>Doi util./Mouse (setarea implicită)/Un util./Mouse: vă permite să realizați operații de mouse utilizând creionul interactiv.</p> <p>Un util./Creion: Caracteristicile de introducere a conținutului cu creionul și de scriere cu cerneală sunt disponibile în sistemele de operare Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 și Windows Vista.</p>
Activ. clic dreapta	<p>(Opțiunea este disponibilă numai când Mod operare creion este setat la Doi util./Mouse sau la Un util./Mouse.)</p> <p>Când această opțiune este setată la Pornit, o apăsare prelungită cu vârful creionul acționează drept clic dreapta.</p>
Avansat	<ul style="list-style-type: none"> • Buton vârf creion: vă permite să setați operațiile pentru butonul vârfului creionului. Setarea implicită este Clic stânga. • Autoregl.zonă creion: când această opțiune este setată la Pornit (setarea implicită), zona de acționare a creionului se reglează automat pe măsură ce rezoluția pentru calculatorul conectat se schimbă. Setati la Oprit dacă nu doriți să reglați în mod automat o zonă de acționare a creionului care a fost reglată în mod manual. • Regl.man.zonă creion: realizează reglarea manuală a zonei de acționare a creionului.

Meniul Rețea

Dacă pentru **Protecție rețea** ați selectat opțiunea **Pornit** în **Protejat de parolă**, pe ecran este afișat un mesaj și setările nu vor putea fi modificate. Setati **Protecție rețea** la **Oprit** și apoi configurați rețeaua.

☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.100



Submeniu	Funcție
Alimentare wireless	Setați funcția la LAN wireless pornit atunci când conectați proiectorul la calculator prin rețeaua locală fără fir. Dacă nu doriți să realizați conexiunea printr-o rețea locală fără fir, comutați alimentarea la Oprit pentru a preveni accesul neautorizat al altor persoane. Valoarea implicită este LAN wireless pornit .
Info rețea -LAN wireless	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> • Mod conectare • Rețea LAN fără fir • Nivel antenă • Nume proiector • SSID • DHCP • Adresă IP • Mască subrețea • Adresă Gateway • Adresă MAC • Cod regiune*

Submeniu	Funcție
Info rețea -LAN prin cablu	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> • Nume proiector • DHCP • Adresă IP • Mască subrețea • Adresă Gateway • Adresă MAC
Către Config. Rețea	Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea. <p>Principal, Rețea locală fără fir, Securitate, LAN prin cablu, Poștă, Altele, Reset și Terminată</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 defini setările pentru Control web, cum ar fi setări de securitate.

☛ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" p.104

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



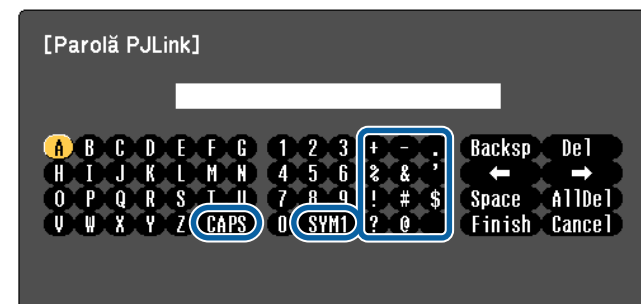
Da: salvează setările și iese din meniul Rețea.

Nu: nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

Anul.: continuă afișarea meniului Rețea.

Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Utilizați butoanele [↵], [⏏], [↩] și [↪] de pe telecomandă sau butoanele [↵], [⏏], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control pentru a muta cursorul la tasta dorită și apăsați pe butonul [Enter] pentru a introduce caracterul alfanumeric. Introduceți cifre ținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați butonul **Finish** de pe tastatură pentru a le confirma. Apăsați butonul **Cancel** de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.



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

Puteți introduce următoarele elemente de text.

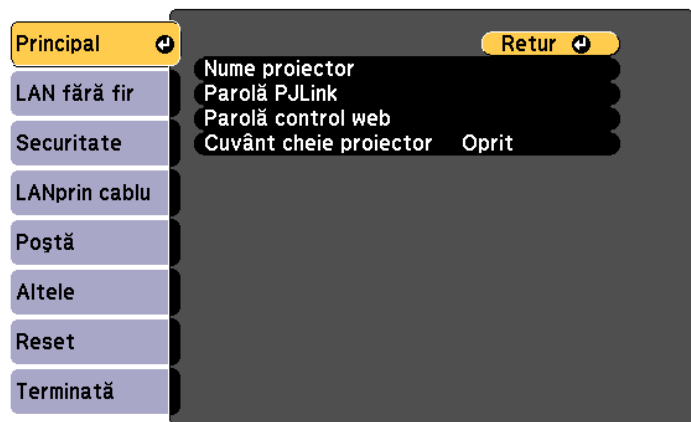
Cifre	0123456789
Litere	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Simboluri	! # \$ % & ' () + - . / < = > ? @ ^ _ ` { } ~



- 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. Utilizați browserul web pentru a introduce textul.
- ☞ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)"

[p.104](#)

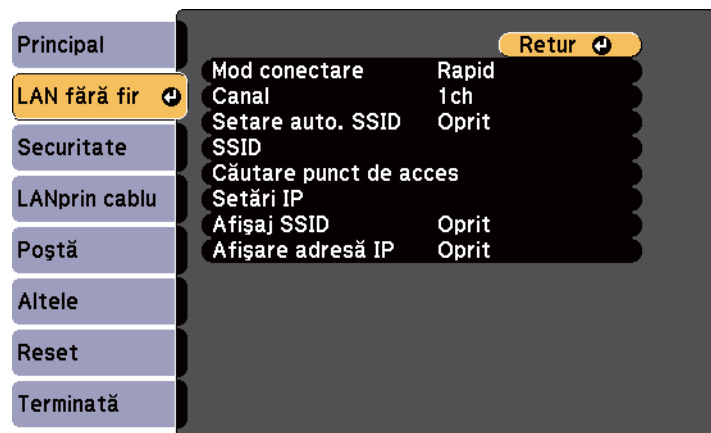
Meniul Principal



Submeniu	Funcție
Cuvânt cheie proiector	<p>Când se setează la Pornit, trebuie să introduceți cuvântul cheie când încercați să conectați proiectorul la un calculator printr-o rețea. Ca urmare, puteți împiedica întreruperea prezentărilor de către conexiuni de la alte calculatoare.</p> <p>În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe Pornit.</p> <p>☛ Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection</p> <p>☛ Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection</p>

Submeniu	Funcție
Nume proiector	<p>Afișează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o rețea.</p> <p>Atunci când editați, puteți introduce maximum 16 de caractere alfanumerice de un octet (nu puteți utiliza simbolurile " * , / ; < = > ? [' \]).</p>
Parolă PJLink	<p>Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului cu ajutorul unui software compatibil cu PJLink.</p> <p>Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice de câte un octet (nu puteți utiliza simboluri).</p>
Parolă control web	<p>Definiți o parolă care va fi utilizată la definirea parametrilor și la controlul proiectorului folosind Control web. Puteți introduce maximum opt caractere alfanumerice de un bit (nu puteți utiliza simbolul *). Parola inițială 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)" p.104</p>

Meniul LAN fără fir



Submeniu	Funcție
Mod conectare	<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 Rapid (setarea implicită), este creată automat o mică rețea de către proiector și calculator. Utilizat în combinație cu EasyMP Network Projection. Când Setare auto. SSID se setează la Pornit, proiectorul devine un punct de acces ușor de configurat și accesat. Când se setează la Oprit, rețeaua este creată în Mod ad-hoc.</p> <p>Dacă selectați Avansat, conexiunea este stabilită în modul infrastructură prin punctul de acces instalat. Setați la Avansat atunci când monitorizați și controlați proiectorul printr-o rețea. Consultați manualul următor pentru detalii privind opțiunea Mod conectare.</p> <p>☛ Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection</p> <p>☛ Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection</p>



Submeniu	Funcție
Canal	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă Mod conectare se setează la Rapid.)</p> <p>Selectați banda de frecvență utilizată de rețeaua LAN fără fir de la 1ch, 6ch sau 11ch.</p> <p>Această valoare este setată la 11ch în mod implicit.</p>
Setare auto. SSID	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă Mod conectare se setează la Rapid.)</p> <p>Setați la Pornit pentru a accelera căutarea de proiectoare.</p> <p>Setați la Oprit când se conectează la mai multe proiectoare concomitent.</p> <p>Această valoare este setată la Pornit în mod implicit.</p>
SSID	<p>(Acest element se poate seta numai când opțiunea Setare auto. SSID este setată la Oprit.)</p> <p>Introduceți un SSID. 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 bit (^ se poate 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>
Căutare punct de acces	<p>Când Mod conectare este setat la Avansat, puteți căuta după puncte de acces apropiate și puteți seta SSID-ul care urmează să fie conectat 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
Setări IP	<p>(Acest element se poate seta numai dacă Mod conectare se setează la Avansat.)</p> <p>Puteți efectua setările de rețea.</p> <p>DHCP: setați la Pornit pentru a realiza setări de rețea utilizând DHCP. Dacă selectați opțiunea Pornit, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p>Adresă IP: 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, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p> <p>Mască subrețea: 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>Adresă Gateway: puteți introduce adresa IP pentru gateway-ul 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>
Afișaj SSID	Pentru a nu permite afișarea <u>SSID</u> în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la Oprit .
Afișare adresă IP	Pentru a nu permite să se afișeze <u>Adresă IP</u> în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la Oprit .

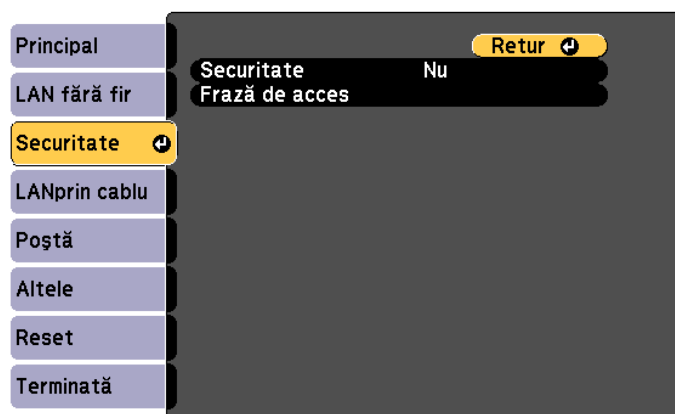
Ecranul Căutare punct de acces

Punctele de acces detectate sunt afișate într-o listă. Aplicația poate detecta până la 30 de puncte de acces.



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

Meniul Securitate



Submeniu	Funcție
Securitate	<p>Selecțați tipul de securitate din elementele afișate. Atunci când configurați securitatea, urmați instrucțiunile administratorului rețelei pe care doriți să o accesați.</p>
Frază de acces	<p>(Această opțiune poate fi selectată numai când Securitate se setează la WPA2-PSK sau la WPA/WPA2-PSK.)</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" p.135</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)" p.104</p> <p>Când Mod conectare se setează la Rapid, este setată expresia de acces inițială.</p>

Tipul de securitate

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

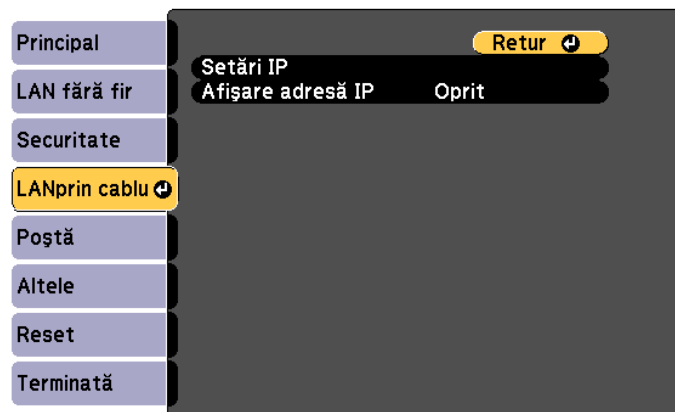
WPA este un standard de criptare care îmbunătățește nivelul de securitate al rețelelor wireless. Proiectorul acceptă metodele de criptare TKIP și AES.

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



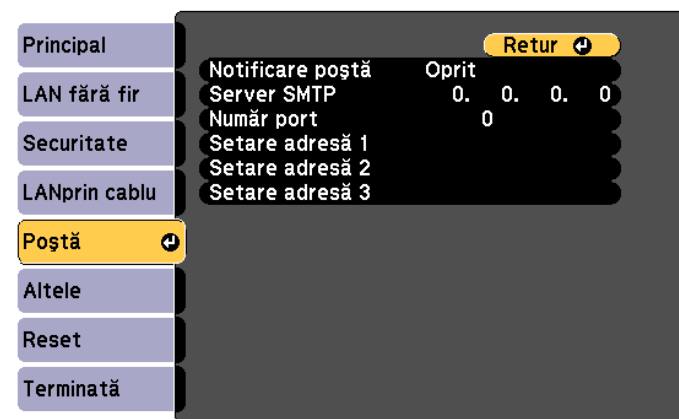
Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese.</p> <p>DHCP: setați la Pornit pentru a configura rețeaua utilizând DHCP. Dacă selectați opțiunea Pornit, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p>Adresă IP: puteți introduce Adresa IP alocată proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255)</p> <p>Mască subrețea: puteți introduce masca subrețea a proiecteurului. 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>Adresă Gateway: puteți introduce adresa IP pentru gateway-ul proiecteurului. 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>

Submeniu	Funcție
Afișare adresă IP	Pentru a preveni afișarea adresei IP în fereastra cu informații despre rețea sau în meniul rețelei și pe ecranul de standby al rețelei locale, selectați pentru acest parametru opțiunea Oprit .

Meniul Poștă

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

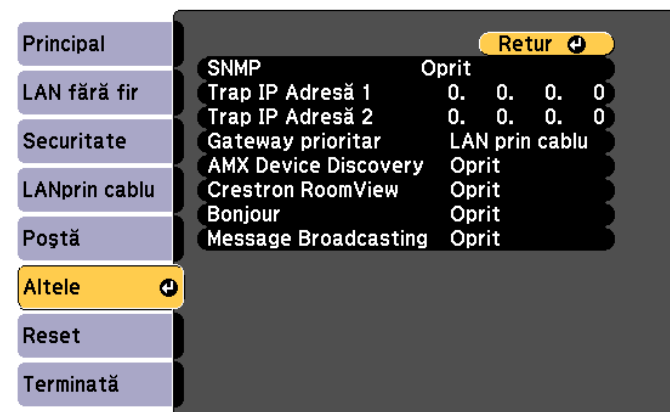
☞ "Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor" p.107



Submeniu	Funcție
Notificare poștă	Setați la Pornit pentru a trimite un e-mail la adresele prestabilite când apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul.
Server SMTP	<p>Puteți introduce Adresa IP a serverului SMTP pentru proiector.</p> <p>Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>

Submeniu	Funcție
Număr port	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65.535.
Setare adresă 1/ Setare adresă 2/ Setare adresă 3	<p>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: " () , ; < > [\]</p> <p>Adresa pentru destinația 1 este adresa expeditorului de notificare prin poștă.</p> <p>Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți notificat prin e-mail. Atunci când problema sau avertismentul selectat apare pe proiector, se trimite un e-mail la adresa de destinație specificată, care notifică apariția problemei sau a avertismentului. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.</p>

Meniul Alte

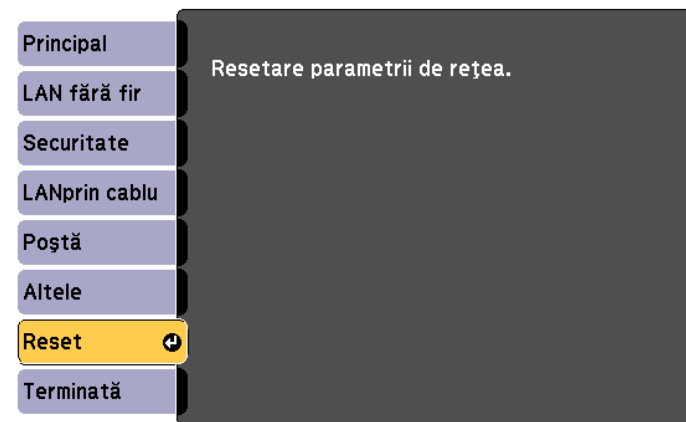


Submeniu	Funcție
SNMP	<p>Setați la Oprit pentru a monitoriza proiectorul utilizând funcția SNMP.</p> <p>Pentru a monitoriza proiectorul, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.</p> <p>Valoarea implicită este Oprit.</p>
Trap IP Adresă 1/ Trap IP Adresă 2	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)
Gateway prioritar	Puteți seta poarta gateway prioritară la LAN prin cablu sau Rețea locală fără fir .
AMX Device Discovery	Când proiectorul este conectat la o rețea, selectați opțiunea Oprit dacă doriți să permiteți detectarea proiectorului de către <u>AMX Device Discovery</u> . Selectați Oprit dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat de un controler de la AMX sau AMX Device Discovery.

Submeniu	Funcție
Crestron Room View	<p>Setați această opțiune la Pornit numai când monitorizați sau controlați proiectorul din rețea utilizând Crestron RoomView®. În caz contrar, setați această opțiune la Oprit.</p> <p>☛ "Despre Crestron RoomView®" p.110</p> <p>Când această opțiune este setată la Pornit, următoarele funcții nu sunt disponibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control web • Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)
Bonjour	<p>Setați la Pornit când vă conectați la rețea utilizând Bonjour. Consultați site-ul Web Apple pentru informații suplimentare despre serviciul Bonjour.</p> <p>http://www.apple.com/</p>
Message Broad casting	<p>Puteți comuta funcția EPSON Message Broadcasting pentru activare sau dezactivare.</p>

Meniul Reset

Resetare a tuturor parametrilor de rețea.

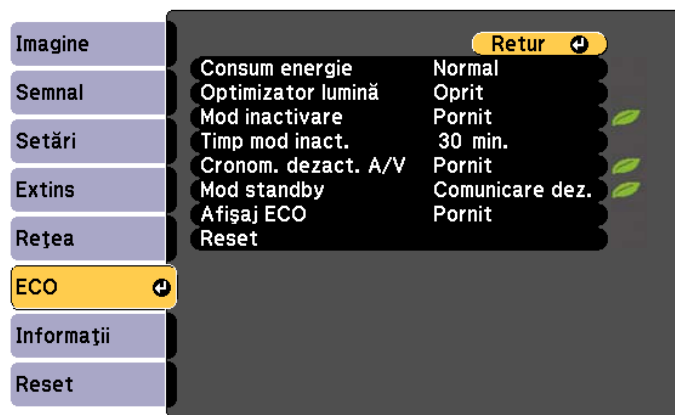


Submeniu	Funcție
Resetare parametrilor de rețea.	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați Da .



Meniul ECO

Atunci când efectuați setările pentru meniul ECO, proiectorul efectuează funcții cu scopul de a economisi energia. Atunci când setările de

economisire a energiei sunt activate, o pictogramă frunză este aflată lângă fiecare submeniu.



Submeniu	Funcție
Consum energie	Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări. Selectați opțiunea ECO dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când proiectați imagini într-o încăpăre întunecată sau pe un ecran mic. Când este selectată opțiunea ECO , consumul de energie în timpul proiecției scade și zgomotul de rotire a ventilatorului este redus.
Optimizator lumină	(Acest element poate fi setat numai când opțiunea Consum energie este setată la Normal și opțiunea Diafragmă automată este setată la Oprit .) Când setați la Pornit , strălucirea lămpii este ajustată conform imaginii proiectate. Aceasta ajută la reducerea energiei consumate prin reducerea strălucirii lămpii, conform scenei proiectate. Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare.

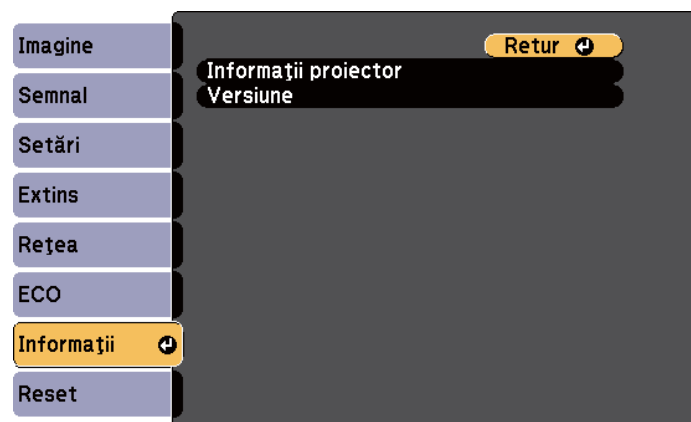
Submeniu	Funcție
Mod inactivare	Când este selectată opțiunea Pornit , această opțiune oprește automat proiecția când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operație pentru o durată de timp specificată. De asemenea, dacă niciun semnal de imagine nu este primit pentru o perioadă de timp specificată, intensitatea lămpii este redusă până când alimentarea se oprește. Atunci când este primit un semnal de imagine, proiectorul revine la starea de funcționare normală.
Timp mod inact.	Când funcția Mod inactivare se setează la Pornit , puteți seta intervalul temporal (între 1 și 30 de minute) după expirarea căruia proiectorul se va opri în mod automat.
Cronom. delect. A/V	Dacă este selectată opțiunea Pornit , acesta oprește automat alimentarea la 30 de minute după ce A/V Mute este activat. De asemenea, dacă setarea A/V mute este activată și trece o perioadă de timp specificată, intensitatea lămpii este redusă până când alimentarea se oprește. Atunci când opțiunea A/V Mute este dezactivată, proiectorul revine la starea de funcționare normală.
Mod standby	Dacă setați Comunicare act. , puteți efectua următoarele operațiuni chiar dacă proiectorul este în modul standby. <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizarea și controlarea proiectorului de la un calculator, prin rețea • Redarea sunetului și imaginilor pe un dispozitiv extern (numai când opțiunea Ieșire A/V se setează la Întotdeauna) • Redarea sunetului prin difuzorul proiectorului (numai când opțiunea Ieșire A/V este setată la Întotdeauna) <div>  <p>Setați Mod conectare la Avansat atunci când monitorizați și controlați proiectorul printr-o rețea LAN fără fir.</p> <p> Rețea - Rețea locală fără fir - Mod conectare p.117</p> </div>
Afișaj ECO	Dacă este setat la Pornit , atunci când strălucirea lămpii se schimbă de la normală la scăzută sau invers, pictograme sub formă de frunză sunt afișate în partea din stânga jos a ecranului proiectat, pentru a indica starea de economisire a energiei.

Submeniu	Funcție
Reset	Puteți reinițializa toate valorile de ajustare din meniul ECO , cu excepția opțiunii Mod standby . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.138

Meniul Informații (numai afișare)

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

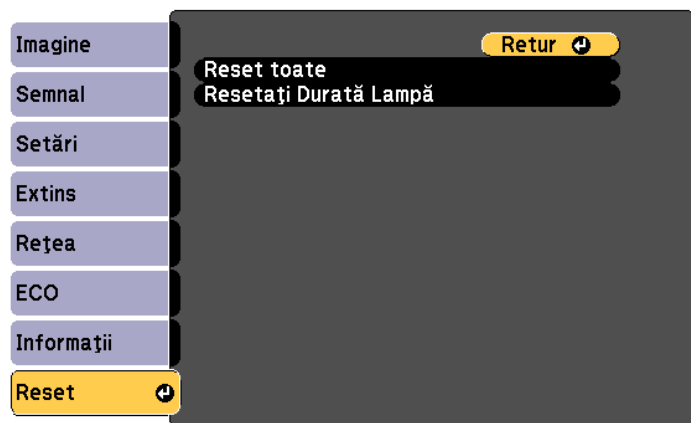
☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.43](#)



Submeniu	Funcție
Informații proiector	<ul style="list-style-type: none"> • Durată lampă: afișează numărul total de ore de funcționare a lămpii*. Când timpul de alarmare a lămpii a fost atins, caracterele vor fi afișate cu culoare galbenă. • Sursă: afișează denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția. • Semnal intrare: afișează setarea pentru Semnal intrare din meniul Semnal, în funcție de sursa utilizată. • Rezoluție: afișează rezoluția. • Semnal video: afișează setările pentru Semnal video din meniul Semnal. • Rată refresh: afișează <u>rata de reîmprospătare</u>». • Info Sincro: afișează informațiile referitoare la semnalul imaginii. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică. • Stare: afișează informațiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică. • Număr de serie: afișează numărul de serie al proiectorului. • Event ID: atunci când proiectorul și calculatorul sunt conectate prin rețea, afișează problemele care au apărut la proiector prin utilizarea ID-ului de eveniment. Consultați pagina următoare pentru informații detaliate despre ID-urile de evenimente. ☛ "Despre Event ID" p.165
Versiune	Main/Video: afișează informațiile referitoare la firmware-ul proiectorului.

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

Meniul Reset



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

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 prin utilizarea aplicației EasyMP Network Updater.

În acest ghid puteți găsi detalii cu privire la metoda care presupune utilizarea unei unități de stocare USB și cu la cea care presupune utilizarea unui cablu USB.



Conținutul următor nu este reflectat de către funcția de configurare multiplă.

- Setări pentru meniul Rețea (cu excepția meniului Poștă și a meniului Altele)
- Opțiunile Durată lampă și Stare din meniul Informații
- Efectuați funcția de configurare multiplă înainte de a ajusta imaginea proiectată. Valorile de ajustare pentru imaginea proiectată, precum Corecție Trapez, sunt reflectate de către funcția de configurare multiplă. Dacă funcția de configurare multiplă este efectuată după ajustarea imaginii proiectate, este posibil ca ajustările pe care le faceți să se schimbe.
- Prin utilizarea funcției de configurare multiplă, sigla utilizatorului înregistrat va fi setată și pentru celelalte proiectoare. Nu înregistrați informații confidențiale și alte informații similare ca siglă de utilizator.



Atenție

Efectuarea funcției de configurare multiplă reprezintă responsabilitatea clienților. Dacă funcția de configurare multiplă eșuează ca urmare a unei căderi de tensiune, erori de comunicare etc., clientul va fi responsabil pentru eventualele costuri de reparare implicate.

Configurarea prin utilizarea unui dispozitiv de memorie USB

În această secțiune se explică modul în care puteți efectua funcția de configurare multiplă prin folosirea unui dispozitiv de stocare USB.



- Folosiți un dispozitiv de stocare USB în format FAT.
- Pentru funcția de configurare multiplă nu pot fi utilizate dispozitive de stocare USB care au încorporate funcții de securitate. Folosiți un dispozitiv de stocare USB care să nu încorporeze funcții de securitate.
- Pentru funcția de configurare multiplă nu pot fi utilizate cititoare de carduri USB sau unități hard disk USB.

Salvarea setărilor prin utilizarea unui dispozitiv de memorie USB

1

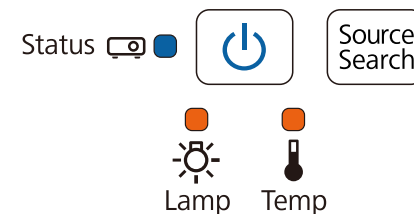
Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele proiectorului să fie stinse.

2

Conectați dispozitivul de stocare USB la portul USB-A al proiectorului.



- Conectați dispozitivul de stocare USB la proiector. Dacă dispozitivul de stocare USB este conectat la proiector prin intermediul unui hub USB, este posibil ca setările să nu fie salvate corect.
- Conectați un dispozitiv de stocare USB gol. Dacă dispozitivul de stocare USB conține alte date decât fișierul de configurare multiplă, este posibil ca setările să nu fie salvate corect.
- Dacă ați salvat fișierul de configurare multiplă de pe alt proiector pe dispozitivul de stocare USB, ștergeți fișierul respectiv sau schimbați-i numele. Funcția de configurare multiplă nu poate să suprascrie un fișier de configurare multiplă.
- Numele fișierului de configurare multiplă este PJCONFDATA.bin. Dacă este necesar să schimbați numele fișierului, adăugați text după PJCONFDATA. Dacă alegeți un alt nume pentru fișier, este posibil ca proiectorul să nu îl poată recunoaște în mod corect.
- Numele fișierului poate conține numai caractere de câte un singur bit.

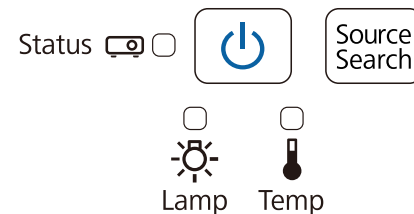


Toate indicatoarele încep să clipească atunci când fișierul de configurare multiplă este în curs de scriere.



Atenție

- Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector cât timp fișierul este în curs de scriere. Dacă deconectați cablul de alimentare, este posibil ca proiectorul să nu poată porni corect.
- Nu deconectați dispozitivul de stocare USB de la proiector cât timp fișierul este în curs de scriere. Dacă deconectați dispozitivul de stocare USB, este posibil ca proiectorul să nu poată porni corect.



Când se oprește alimentarea, scoateți unitatea flash USB.

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

Indicatorul de stare și indicatorul de alimentare devin albastre, iar indicatorul lămpii și indicatorul de temperatură devin portocalii.

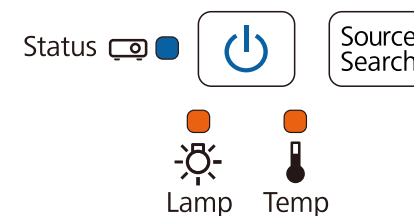
După ce toate indicatoarele proiectorului se aprind, eliberați butonul [Esc].

Reflectarea pe alte proiectoare a setărilor salvate

- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele proiectorului să fie stinse.
- 2** Conectați la portul USB-A al proiectorului dispozitivul de stocare USB care conține fișierul de configurare multiplă salvat.



- Atunci când unitatea de memorie USB conține între 1 și 3 tipuri de fișiere de configurare multiplă, fiecare fișier va fi aplicat pentru proiectorul cu același număr de model. Dacă există mai multe fișiere pentru un singur proiector, este posibil ca setările să nu fie aplicate corect.
- Dacă pe dispozitivul de stocare USB se află patru sau mai multe fișiere de configurare multiplă, este posibil ca setările să nu fie aplicate corect.
- Nu stocați alte date, cu excepția fișierului de configurare multiplă, pe dispozitivul de stocare USB. Dacă dispozitivul de stocare USB conține alte date decât fișierul de configurare multiplă, este posibil ca setările să nu fie aplicate corect.



Toate indicatoarele încep să clipească atunci când setările sunt în curs de scriere.



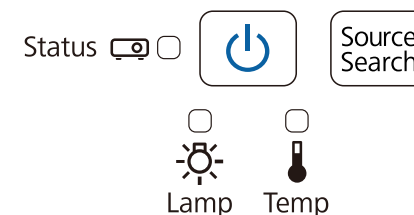
Atenție

- Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector cât timp setările sunt în curs de scriere. Dacă deconectați cablul de alimentare, este posibil ca proiectorul să nu poată porni corect.
- Nu deconectați dispozitivul de stocare USB de la proiector cât timp setările sunt în curs de scriere. Dacă deconectați dispozitivul de stocare USB, este posibil ca proiectorul să nu poată porni corect.

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

Indicatorul de stare și indicatorul de alimentare devin albastre, iar indicatorul lămpii și indicatorul de temperatură devin portocalii.

După ce toate indicatoarele proiectorului se aprind, eliberați butonul [Menu]. Indicatoarele vor rămâne aprinse pentru aproximativ 75 de secunde.



Când se oprește alimentarea, scoateți dispozitivul de stocare USB.

Configurarea prin conectarea computerului și proiectorului cu un cablu USB



Următoarele sisteme de operare acceptă funcția de configurare multiplă.

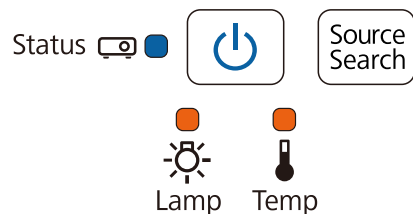
- Windows Vista și sistemele superioare
- Mac OS X 10.5.3 și sistemele superioare

Salvarea setărilor pe un calculator

- 1 Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele proiectorului să fie stinse.
- 2 Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector utilizând un cablu USB.
- 3 În timp ce țineți apăsat pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, conectați cablul de alimentare la proiector.

Indicatorul de stare și indicatorul de alimentare devin albastre, iar indicatorul lămpii și indicatorul de temperatură devin portocalii.

După ce toate indicatoarele proiectorului se aprind, eliberați butonul [Esc].



Proiectorul va fi recunoscut ca o unitate de disc amovibilă de către computer.

- 4 Deschideți unitatea de disc amovibilă și salvați fișierului de configurare multiplă (PJCONFDATA.bin) pe calculator.



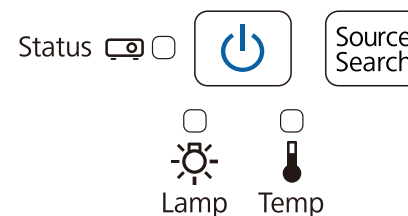
Dacă este necesar să schimbați numele fișierului de configurare multiplă, adăugați text după PJCONFDATA. Dacă modificați secțiunea PJCONFDATA din numele fișierului, este posibil ca proiectorul să nu poată recunoaște fișierul în mod corect. Numele fișierului poate conține numai caractere de câte un singur bit.

- 5 Efectuați operația „**Eliminare dispozitiv USB**” pe calculator și apoi deconectați cablul USB.



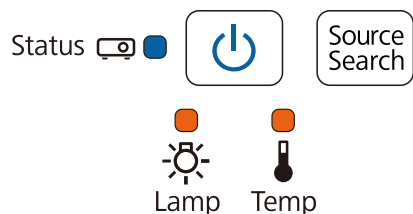
Dacă utilizați sistemul de operare OS X, efectuați operația „**Scoatere EPSON_PJ**”.

Proiectorul se va opri și numai indicatorul de alimentare se va aprinde în culoarea albastru.



Reflectarea pe alte proiectoare a setărilor salvate

- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele proiectorului să fie stinse.
- 2** Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector utilizând un cablu USB.
- 3** În timp ce țineți apăsat pe butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, conectați cablul de alimentare la proiector.
Indicatorul de stare și indicatorul de alimentare devin albastre, iar indicatorul lămpii și indicatorul de temperatură devin portocalii.
După ce toate indicatoarele proiectorului se aprind, eliberați butonul [Menu].



Proiectorul va fi recunoscut ca o unitate de disc amovibilă de către computer.

- 4** Copiați în folderul de nivel superior al unității de disc amovibile fișierul de configurare multiplă (PJCONFDATA.bin) pe care l-ați salvat pe calculator.



Nu copiați pe unitatea de disc amovibilă alte fișiere sau foldere cu excepția fișierului de configurare multiplă.

- 5** Efectuați operația „**Eliminare dispozitiv USB**” pe calculator și apoi deconectați cablul USB.



Dacă utilizați sistemul de operare OS X, efectuați operația „**Scoatere EPSON_PJ**”.

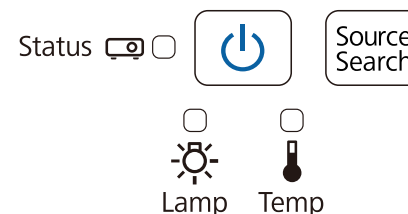
Toate indicatoarele încep să clipească atunci când setările sunt în curs de scriere.











Atenție

Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector cât timp setările sunt în curs de scriere. Dacă deconectați cablul de alimentare, este posibil ca proiectorul să nu poată porni corect.

După ce scrierea se finalizează în condiții normale, proiectorul se va stinge, iar indicatorul de alimentare se va aprinde în culoarea albastru.



În cazul în care configurarea eșuează

Verificare	Remediu
<p>Indicatorul lămpii și cel pentru temperatură clipeșc rapid în culoarea portocaliu?</p> <p>Status   Source Search</p> <p> </p> <p>Lamp Temp</p>	<p>Este posibil ca fișierul de configurare multiplă să fie corupt sau ca dispozitivul de stocare USB sau cablul USB să nu fie conectate corect. Deconectați dispozitivul de stocare USB sau cablul USB, decuplați și apoi cuplați la loc cablul de alimentare al proiectorului, după care încercați din nou.</p>
<p>Indicatorul de alimentare și indicatorul de stare clipeșc rapid în culoarea albastru, iar indicatorul lămpii și indicatorul de temperatură clipeșc rapid în culoarea portocaliu?</p> <p>Status   Source Search</p> <p> </p> <p>Lamp Temp</p>	<p>Este posibil ca scrierea setărilor să fi eșuat și să fi apărut o eroare la nivelul componentei firmware a proiectorului. Încetați utilizarea proiectorului, decuplați cablul de alimentare de la priza electrică și contactați reprezentantul local sau mergeți la cea mai apropiată adresă din Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p>



Depanarea

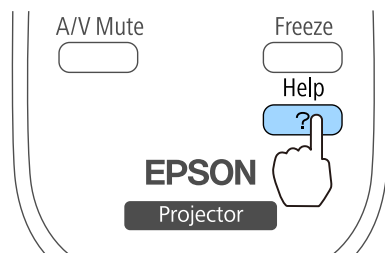
În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și ce să faceți în cazul în care aveți o problemă.

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

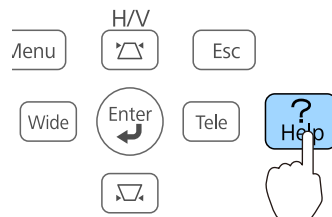
1 Apăsați pe butonul [Help].

Se afișează ecranul Ajutor.

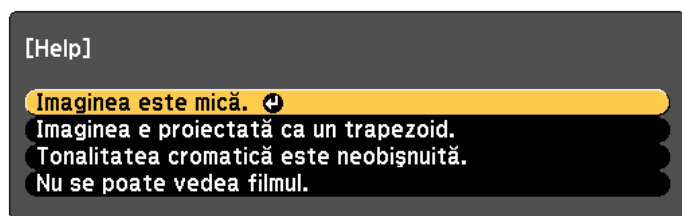
Folosind telecomanda



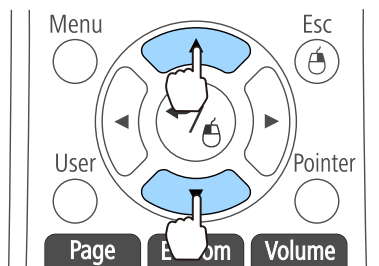
Folosind panoul de control



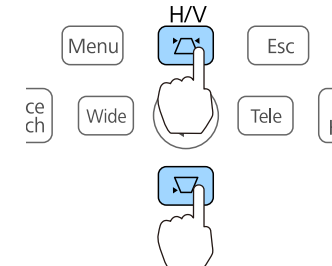
2 Selectați o opțiune din meniu.



Folosind telecomanda

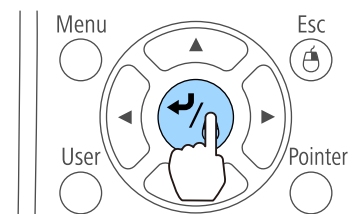


Folosind panoul de control

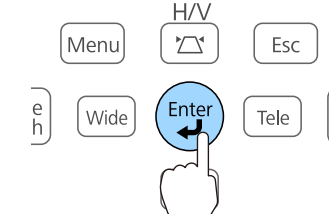


3 Confirmați selecția.

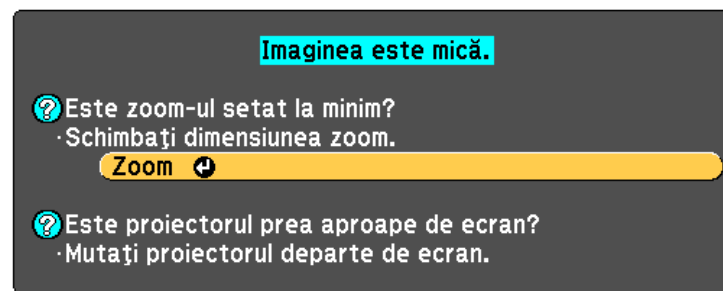
Folosind telecomanda



Folosind panoul de control



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



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

☞ "Rezolvarea problemelor" [p.147](#)

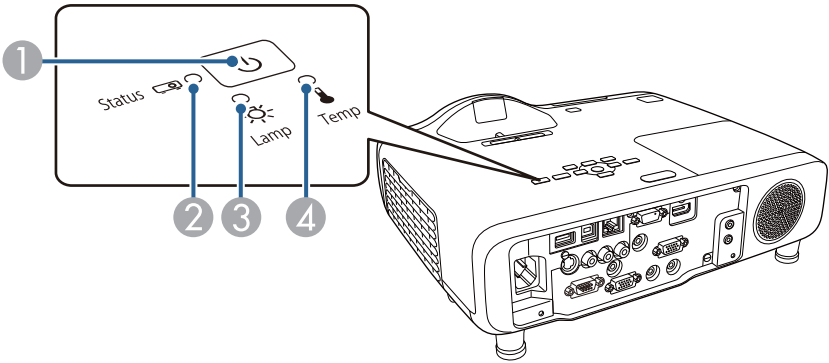
Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea indicatoarelor".

Consultați secțiunea următoare dacă indicatoarele nu afișează în mod clar problema.

☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.151](#)

Citirea indicatoarelor

Proiectorul este prevăzut cu următoarele patru indicatoare, care oferă utilizatorilor informații cu privire la starea de funcționare a proiectorului.



- 1

Indicator de alimentare

Indică starea proiectorului.
- 2

Indicator de stare



Indică starea proiectorului.
- 3





Indicator lampă

Indică starea lămpii.
- 4

Indicator temperatură

Indică temperatura internă a proiectorului.











Indicatoare		Stare	Explicație
Sursă de alimenta re	Stare		
 Albastru - Aprins continuu	<input type="checkbox"/> Oprit	Starea de standby	Proiectorul este conectat la sursa de curent. Când se apasă pe butonul de alimentare  în această stare, proiecția pornește.
		Stare de monitorizare rețea	Proiectorul este monitorizat și controlat printr-o rețea (când Mod standby este setat la Comunicare act.). În cazul în care cablul de alimentare este deconectat și apoi reconectat în această stare, indicatorul de alimentare luminează intermitent în albastru.









Indicatoare		Stare	Explicație
Sursă de alimentare	Stare		
 Albastru - Aprins continuu	 Albastru - Luminează intermitent	Stare de încălzire	Aceasta este starea imediat după pornirea proiectorului. Încălzirea durează aproximativ 30 de secunde după pornirea lămpii. În această stare nu puteți să opriți proiecția, chiar dacă apăsați butonul de alimentare [⏻].
		Stare de răcire	Aceasta este starea imediat după oprirea proiectorului. În această stare, toate butoanele sunt dezactivate.
 Albastru - Aprins continuu	 Albastru - Aprins continuu	Stare normală	Proiectorul realizează proiecția.

















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

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

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

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Sursă de alimentare	Stare	Lampă	Temperatură		
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Oprit	Eroare internă	Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Oprit	 Portocaliu - Luminează intermitent	Eroare ventilator Eroare de senzor	Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Sursă de alimentare	Stare	Lampă	Temperatură		
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Oprit	 Portocaliu - Aprins	Eroare temp înaltă Supraîncălzirea	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în modul veghe; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. Dacă filtrul de aer este îmbăcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.167, "Înlocuirea filtrului de aer" p.173 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul Mod altitudine mare opțiunea Pornit. ☛ "Meniul Extins" p.123</p>
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Aprins	 Oprit	Eroare lampă Eșec lampă	<p>Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Scoateți lampa și verificați dacă este spartă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.170 Curățați filtrul de aer. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.167 <p>Dacă lampa nu este spartă: Reintroduceți lampa și conectați cablul de alimentare.</p> <p>Dacă eroarea persistă: opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Dacă lampa este crăpată: contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. (Este interzis să proiectați imagini până la înlocuirea lămpii.) ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul Mod altitudine mare opțiunea Pornit. ☛ "Meniul Extins" p.123</p>

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Sursă de alimentare	Stare	Lampă	Temperatură		
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	Eroare iris automat	<p>Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Aprins	 Portocaliu - Aprins	Eroare alim	
 Albastru - Luminează intermitent	 Indicație în funcție de stare	 Indicație în funcție de stare	 Portocaliu - Luminează intermitent	Avertism temp înaltă	<p>(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbăcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.167, "Înlocuirea filtrului de aer" p.173
 Albastru - Luminează intermitent	 Indicație în funcție de stare	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Indicație în funcție de stare	Înlocuiți lampa	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.170</p> <p>Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.</p>














- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea următoare.
☛ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.151](#)
- Dacă indicatoarele sunt într-o stare care nu este afișată în acest tabel, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Când indicatoarele nu vă pot ajuta

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








Probleme cu imaginile

<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile nu apar Proiectarea nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau albastră. 	 p.152
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru) Imaginile animate proiectate de pe un calculator sunt negre și imaginile nu sunt proiectate 	 p.153
<ul style="list-style-type: none"> • Proiecția se oprește automat 	 p.153
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "Nu e acceptat." 	 p.153
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "Fără semnal." 	 p.154
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt neclare, nefocalizate sau distorsionate 	 p.154
<ul style="list-style-type: none"> • În imagini apar interferențe sau distorsiuni 	 p.155
<ul style="list-style-type: none"> • Cursorul de mouse tremură (numai când se proiectează în mod USB Display) 	 p.156
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginea este trunchiată (mare) sau mică sau formatul de imagine nu este potrivit Se afișează numai o porțiune din imagine sau raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect 	 p.156
<ul style="list-style-type: none"> • Culorile din imagine nu sunt corecte Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt mate 	 p.157
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt închise 	 p.157








Probleme la pornirea proiecției

<ul style="list-style-type: none"> • Proiectorul nu pornește 	 p.158
--	---

Alte probleme

<ul style="list-style-type: none"> • Sunetul nu se aude sau este slab 	 p.158
<ul style="list-style-type: none"> • Nu se aude nici un sunet de la microfon 	 p.159
<ul style="list-style-type: none"> • Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display) 	 p.159
<ul style="list-style-type: none"> • Telecomanda nu funcționează 	 p.160
<ul style="list-style-type: none"> • Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri 	 p.160
<ul style="list-style-type: none"> • În cazul apariției unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens 	 p.160
<ul style="list-style-type: none"> • Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web 	 p.161

Probleme la funcțiile interactive (numai pentru EB-536Wi)

<ul style="list-style-type: none"> • Nu se poate scrie pe ecranul proiectat 	 p.161
<ul style="list-style-type: none"> • După conectarea unui calculator, acesta nu se poate controla de pe ecranul proiectat 	 p.162
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "În Easy Interactive Function s-a produs o eroare." 	 p.162
<ul style="list-style-type: none"> • Mouse-ul computerului nu funcționează corect 	 p.162
<ul style="list-style-type: none"> • Creionul interactiv nu funcționează 	 p.163
<ul style="list-style-type: none"> • Timpul de răspuns pentru creionul interactiv este mare (numai când se proiectează USB Display) 	 p.163
<ul style="list-style-type: none"> • Punctul se deplasează automat sau nu se deplasează deloc către următoarea poziție în timpul calibrării manuale 	 p.164

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Remediu
Ați apăsât pe butonul de alimentare [⏻]?	Apăsați pe butonul de alimentare [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. ☛ "Pornirea proiectorului" p.41 Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
A/V Mute este activat?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ☛ Reset - Reset toate p.138
Imaginea de proiectat este complet neagră? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.119
Cablul USB este conectat corect? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Verificați dacă s-a conectat corect cablul USB. În cazul în care nu este conectat sau este conectat greșit, conectați-l din nou.
Se afișează Windows Media Center pe ecran complet? (Numai când se proiectează utilizând USB Display sau o conexiune de rețea)	Când se afișează Windows Media Center pe ecran complet, nu puteți proiecta utilizând USB Display sau o conexiune de rețea. Reduceți dimensiunea ecranului.
Se afișează o aplicație care utilizează funcția Windows DirectX? (Numai când se proiectează utilizând USB Display sau o conexiune de rețea)	Este posibil ca aplicațiile care utilizează funcția Windows DirectX să nu afișeze imaginile în mod corect.

Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)

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

Proiecția se oprește automat

Verificare	Remediu
Opțiunile Mod inactivare sau Cronom. dezact. A/V sunt setate la Pornit ?	Dacă oricare dintre acestea sunt setate la Pornit , alimentarea este oprită automată în următoarele situații. <ul style="list-style-type: none"> • Când Mod inactivare este setat la Pornit: Dacă nu sunt efectuate operații pentru o durată de timp specificată în timp ce nu este primit niciun semnal de imagine. • Când Cronom. dezact. A/V este setat la Pornit: Dacă au trecut aproximativ 30 de minute de la activarea A/V Mute. Pentru a preveni oprirea automată a proiectorului, asigurați-vă că fiecare setare este setată la Oprit. ☛ ECO - Mod inactivare, Cronom. dezact. A/V p.135
Calculatorul este în modul de economisire a energiei?	În cazul în care calculatorul este în modul de economisire a energiei și nicio operație nu este efectuată pentru o perioadă de timp specificată, imaginea ar putea să dispară. Efectuați o operație pe calculator pentru a afișa din nou imaginea.

Este afișat mesajul "Nu e acceptat."

Verificare	Remediu
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.119
Rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine corespund modului? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine provenit de la calculator. ☛ "Ecrane acceptate" p.181

Este afișat mesajul "Fără semnal"

Verificare	Remediu
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Pornirea proiectorului" p.41
Este selectat portul corect?	Modificați imaginea apăsând pe butonul [Source Search] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.43
Ați pornit calculatorul sau echipamentul video conectat?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Dacă semnalele de imagine sunt transmise numai către monitorul LCD sau către monitorul auxiliar al calculatorului, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire pentru a fi transmis și către o destinație externă. La anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar. Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriti proiectorul și calculatorul și apoi reporniți-le. ☛ "Pornirea proiectorului" p.41 ☛ Documentația calculatorului
Calculatorul este în modul de economisire a energiei?	În cazul în care calculatorul este în modul de economisire a energiei și nicio operație nu este efectuată pentru o perioadă de timp specificată, imaginea ar putea să dispară. Efectuați o operație pe calculator pentru a afișa din nou imaginea.

Imaginile sunt neclare, nefocalizate sau distorsionate

Verificare	Remediu
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți butonul de focalizare pentru a ajusta focalizarea. ☛ "Corectarea focalizării" p.54
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiecție? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" p.178
Valoarea de ajustare a Corecție Trapez este prea mare?	Micșorați unghiul de proiecție pentru a reduce valoarea folosită pentru Corecție Trapez. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.53

Verificare	Remediu
Parametrul <u>Format imagine</u> este setat corect?	Puteți modifica opțiunea Format imagine pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.56
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.

În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Remediu
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.119
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiectie sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.26
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Ecrane acceptate" p.181 ☛ Documentația calculatorului
Sunt setările <u>Sincro</u> și <u>Urmărire</u> ajustate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [Enter] de pe panoul de control pentru ca reglarea să fie efectuată în mod automat. Dacă imaginile nu se ajustează corect nici după executarea ajustării automate, puteți efectua ajustări din meniul Configurare. ☛ Semnal - Urmărire, Sincro. p.119
Este selectată opțiunea Transfer fereastră stratificată ? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Ver.x.xx și apoi debifați caseta de selectare Transfer fereastră stratificată .


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

Verificare	Remediu
Opțiunea Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. este selectată?	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Ver.x.xx și apoi bifați caseta de selectare Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. (Indisponibil în Windows 2000.) Interfața Windows Aero devine indisponibilă dacă se selectează această opțiune în Windows 7 și Windows Vista.


Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit

Verificare	Remediu
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Rezoluție p.119
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.94
Este poziția de afișare a imaginii reglată corect?	(Numai când se proiectează intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2) Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [Enter] de pe panoul de comandă pentru a regla poziția. Puteți regla și poziția din meniul Configurare. ☛ Semnal - Poziție p.119
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Dacă se activează afișajul dual în fereastra Proprietăți monitor din Panou de control de pe calculator, se proiectează numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului. pentru a afișa toată imaginea, dezactivați afișarea duală. ☛ Documentația driverului video al calculatorului
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Ecrane acceptate" p.181 ☛ Documentația calculatorului
Este modul de proiectie corect?	În funcție de modul de instalare a proiectorului, setați opțiunea Proiecție la una din următoarele: Față, Față/Plafon, Spate sau Spate/Plafon. ☛ Extins - Proiecție p.123 ☛ "Metode de Instalare" p.23

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Remediu
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. <ul style="list-style-type: none"> • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Computer1 sau Computer2. ☛ Semnal - Semnal intrare p.119 • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Video sau S-Video. ☛ Semnal - Semnal video p.119
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea Strălucire din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.118
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.26
Parametrul Contrast  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.118
Ajustarea culorilor a fost ajustată la o valoare adecvată?	Ajustați setarea Ajustarea culorilor din meniul Configurare. ☛ Imagine - Ajustarea culorilor p.118
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Ajustați setările Saturare culoare și Tentă din meniul Configurare. ☛ Imagine - Saturare culoare, Tentă p.118

Imaginile sunt închise

Verificare	Remediu
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setările Strălucire și Consum energie din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.118 ☛ ECO - Consum energie p.135
Parametrul Contrast  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.118
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Înlocuiți lampa cu o lampă nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.170
Utilizați proiectorul la altitudine mare sau într-o locație supură temperaturilor ridicate?	Ecranul poate deveni întunecat în timpul utilizării la altitudine mare sau într-o locație supusă temperaturilor ridicate. Deși nu puteți efectua setări de Consum energie în acest moment, puteți utiliza proiectorul în continuare.

Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Remediu
Ați apăsât pe butonul de alimentare [⏻]?	Apăsați pe butonul de alimentare [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Deconectați și reconectați cablul de alimentare. ☛ "Pornirea proiectorului" p.41 Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Indicatoarele se activează și se dezactivează când se atinge cablul de alimentare?	Probabil că în cablu este un contact defect sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat, 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
Funcția Blocare funcționare din panoul de control este setată la Blocare totală ?	Apăsați pe butonul de alimentare [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați parametrul Blocare funcționare , selectați opțiunea Oprit . ☛ Setări - Blocare funcționare p.121
Funcționarea telecomenzii este restricționată?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.121

Alte probleme

Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Remediu
Verificați atașarea fermă a cablului audio/video la proiector și la sursa audio.	Scoateți cablul din portul audio și apoi reconectați cablul.
Volumul proiectorului este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum p.121 ☛ "Ajustarea volumului" p.54

Verificare	Remediu
Volumul calculatorului sau al sursei de imagine este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.
Opțiunea Volum intrare mic. este setată la valoarea maximă?	Reduceți valoarea opțiunii Volum intrare mic. ☛ Setări - Volum intrare mic. p.121
A/V Mute este activat?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92
Specificația cablului audio este "fără rezistență"?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "fără rezistență".
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.
Este selectată opțiunea Redare semnal audio de la proiector. ? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Ver.x.xx și apoi debifați caseta de selectare Redare semnal audio de la proiector.
Intrarea audio este selectată corect?	Verificați setările Ieșire audio și Ieșire audio HDMI din meniul Configurare. ☛ Extins - Setări A/V p.123

Nu se aude niciun sunet de la microfon

Verificare	Remediu
Microfonul este conectat corect?	Deconectați cablul de la portul de intrare Microfon (Mic), apoi reconectați cablul. ☛ "Conectarea unui microfon" p.32
Volumul microfonului este reglat prea mic?	Reglați volumul microfonului astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum intrare mic. p.121
Utilizați un microfon cu alimentare prin conectare?	Proiectorul nu acceptă microfoanele cu alimentare prin conectare. Utilizați un microfon dinamic disponibil în comerț.

Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display)

Verificare	Remediu
Volumul calculatorului este setat la minim în timp ce proiectorul este setat la maxim?	Este posibil ca semnalul audio să fie distorsionat dacă volumul de la calculator este setat la minimum, iar cel al proiectorului este setat la maximum. Măriți volumul de la calculator și reduceți-l pe cel de la proiector. ☛ Setări - Volum p.121

Telecomanda nu funcționează

Verificare	Remediu
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor în timpul utilizării telecomenzii. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.19
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ 6 m. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.19
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă. ☛ Setări - Receptor dist. p.121
Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist. ?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.121
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Introduceți noile baterii în direcția corectă. ☛ "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" p.18

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Remediu
Schimbați setarea pentru Limbă.	Ajustați setarea Limbă din meniul Configurare. ☛ Extins - Limbă p.123

Mesajele nu sunt primite chiar dacă are loc o problemă la nivelul proiectorului

Verificare	Remediu
Este funcția Mod standby setată pe Comunicare act. ?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, setați Comunicare act. în Mod standby din meniul Configurare. ☛ ECO - Mod standby p.135
S-a produs o anomalie fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	Când proiectorul se oprește brusc, e-mailul nu poate fi trimis. Dacă starea anormală se menține, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.

Verificare	Remediu
Este funcția Notificare poștă setată corect în meniul Configurare?	Se trimite un e-mail de notificare a erorilor în conformitate cu setările Poștă din meniul Configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ☛ "Meniul Poștă" p.133

Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web

Verificare	Remediu
ID-ul de utilizator și parola sunt corecte?	Introduceți „EPSONWEB” ca ID de utilizator. Această valoare nu se poate modifica. Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea parolei este dezactivată. Introduceți parola setată în Parolă control web. Parola inițială este „admin”.

Probleme la funcțiile interactive (numai pentru EB-536Wi)

Nu se poate scrie pe ecranul proiectat

Verificare	Remediu
Calibrarea creionului a fost corect efectuată?	Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată creionul interactiv, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului. De asemenea, calibrați din nou creionul dacă detectați vreo discrepanță la poziționare. ☛ "Calibrarea creionului" p.70
Este Modul creion setat la Interactiv cu PC ?	Setați Modul creion la Adnotare PC Free din meniul Configurare. ☛ Extins - Easy Interactive Function - Modul creion p.125
Este instalat proiectorul într-o locație în care acesta este expus direct la lumina solară printr-o fereastră sau la lumină fluorescentă?	Lumina solară directă sau lumina fluorescentă în contact cu ecranul de proiecție sau cu proiectorul poate cauza funcționarea necorespunzătoare a funcțiilor interactive. Instalați proiectorul într-o locație în care nu este expus luminii solare directe sau luminii fluorescente.

După conectarea unui calculator, acesta nu se poate controla de pe ecranul proiectat

Verificare	Remediu
Opțiunea Extins este setată corect?	Efectuați următoarele setări: <ul style="list-style-type: none"> • Setati Modul creion la Interactiv cu PC din meniul Configurare. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Extins - Easy Interactive Function - Modul creion p.125 • Setati USB Type B la Easy Interactive Function sau la USB Display/Easy Interactive Function din meniul Configurare. Când se utilizează USB Display, setati USB Display/Easy Interactive Function. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Extins - USB Type B p.123
Parametrul Mod operare creion este setat corect?	Atunci când utilizați creioanele interactive pe post de mouse, setati opțiunea Mod operare creion la Doi util./Mouse sau la Un util./Mouse din meniul Configurare. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Extins - Easy Interactive Function - Mod operare creion p.125
Cablul USB este conectat corect?	Verificați conexiunile cablului USB. Este posibil să puteți rezolva problema prin deconectarea și reconectarea cablului USB.
Dacă utilizați un calculator portabil, când bateria devine slabă, este posibil ca portul USB să nu mai funcționeze și să nu mai puteți utiliza dispozitivele USB.	Conectați calculatorul la o sursă de alimentare.

Este afișat mesajul "În Easy Interactive Function s-a produs o eroare."

Verificare	Remediu
A survenit o eroare la funcțiile interactive.	Contactați cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson

Mouse-ul computerului nu funcționează corect

Verificare	Remediu
Este creionul interactiv plasat pe ecranul de proiecție?	Îndepărtați creionul interactiv de pe ecranul de proiecție.

Creionul interactiv nu funcționează

Verificare	Remediu
Există un obstacol pe traiectoria semnalului dintre creionul interactiv și proiector.	Îndepărtați obstacolul. De asemenea, nu blocați traiectoria semnalului atunci când stați în fața ecranului de proiectie.
Semnalul afectează elemente precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.	Nu utilizați o telecomandă cu infraroșii sau un microfon cu infraroșii în aceeași încăpere, deoarece este posibil ca creionul interactiv să funcționeze în mod defectuos. Opriți dispozitivul care cauzează interferențe, precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.
Bateria este slabă.	Apăsați pe butonul din partea laterală a creionului pentru a verifica nivelul rămas al bateriei. Dacă indicatorul luminos pentru baterie nu se aprinde, înlocuiți bateria. ☛ "Înlocuirea bateriei creionului interactiv" p.20
Zona înconjurătoare este prea luminoasă.	Nu permiteți contactul ecranului proiectat sau al Receptor Easy Interactive Function al proiectorului cu o lumină puternică.
Calibrarea creionului a fost corect efectuată?	Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată creionul interactiv, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului. De asemenea, calibrați din nou creionul dacă detectați vreo discrepanță la poziționare. ☛ "Calibrarea creionului" p.70
Sunt utilizate mai multe proiectoare în aceeași încăpere?	Atunci când utilizați creionul interactiv într-o încăpere în care se află mai multe proiectoare, este posibil ca operațiile realizate cu creionul interactiv să devină instabile. Conectați setul de cabluri pentru telecomandă opțional (ELPKC28). Dacă nu aveți un set de cabluri pentru telecomandă, schimbați setarea Distanță proiectoare din meniul Configurare. ☛ "Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-536Wi)" p.38 ☛ Extins - Easy Interactive Function - Setări generale - Avansat - Distanță proiectoare p.125

Timpul de răspuns pentru creionul interactiv este mare (numai când se proiectează USB Display)

Verificare	Remediu
Este activată caracteristica Windows Aero (numai pentru Windows 7 și Windows Vista)	Este posibil ca operațiile cu creionul interactiv să fie lente atunci când este activată caracteristica Windows Aero. Dezactivați caracteristica Windows Aero pe calculatorul utilizat. Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Ver.x.xx și apoi bifați caseta de selectare Dezactivați Windows Aero și îmbunătățiți monitorizarea creionului interactiv .

Punctul se deplasează automat sau nu se deplasează deloc către următoarea poziție în timpul calibrării manuale

Verificare	Remediu
Informațiile de la ecranul de proiecție nu sunt corect recepționate din alte cauze, precum o sursă de lumină care emite raze în infraroșu.	Mutați dispozitivul, de exemplu, sursa de lumină care emite raze în infraroșu, la distanță de proiector sau îndepărtați proiectorul de dispozitiv.
Este posibil ca informațiile de la ecranul de proiecție să nu fie corect recepționate dacă proiectorul este prea apropiat de ecran.	Definiți distanța de proiecție în funcție de recomandări. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" p.178
Creionul interactiv este dezactivat din cauza unor condiții instabile în zona înconjurătoare, de exemplu, o sursă de lumină care emite raze în infraroșu.	Mutați proiectorul sau opriți dispozitivul care cauzează interferențe, precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.

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	Remediu
0432 0435	Nu s-a reușit pornirea aplicației EasyMP Network Projection.	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 aplicația EasyMP Network Projection.
0481	Comunicarea s-a deconectat de la calculator.	
0483 04FE	Aplicația EasyMP Network Projection s-a închis neașteptat.	Verificați starea comunicării în rețea și apoi reporniți proiectorul.
0479 04FF	S-a produs o eroare de sistem la proiector.	Reporniți proiectorul.
0891	Imposibil de găsit un punct de acces cu același SSID.	Setați calculatorul, punctul de acces și proiectorul la același număr de identificare SSID.
0892	Tipul de autentificare WPA/WPA2 nu se potrivește.	Verificați ca setările de securitate pentru rețeaua LAN fără fir să fie corecte. ☛ Securitate p.132
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. ☛ Rețea locală fără fir - Setări IP p.130
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. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson



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

Înainte de curățare, opriți funcționarea proiectorului și deconectați cablul de alimentare. În caz contrar, acesta poate provoca un șoc electric.

Curățarea suprafeței proiectorului

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

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

Atenție

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

Curățarea 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 filtrului de aer

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

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

Atenție

- Praful colectat în filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului, producându-se defecțiuni sau deteriorarea timpurie a componentelor optice. Curățați filtrul de aer imediat ce acest mesaj este afișat.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.

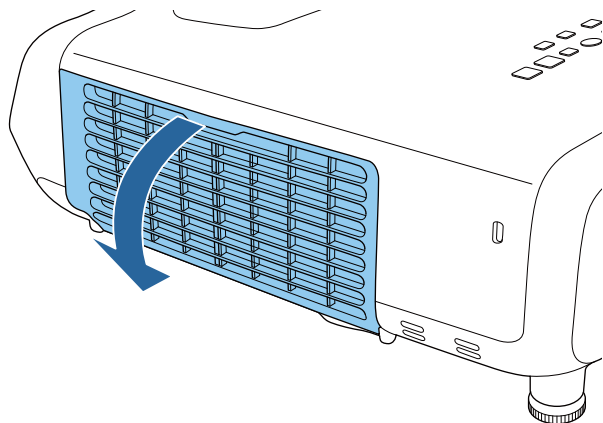
1

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

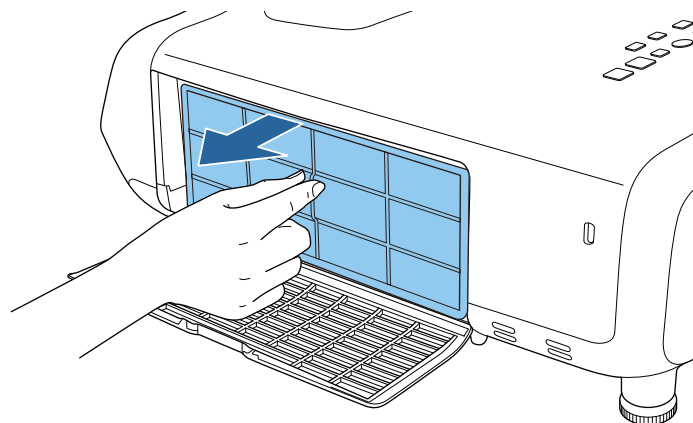
2

Deschideți capacul filtrului de aer.

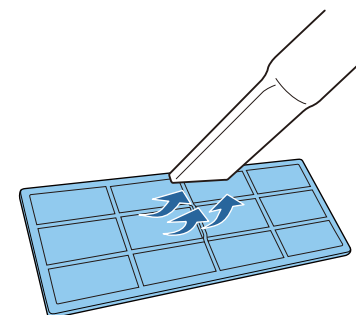
Introduceți degetul în canelura din partea superioară a capacului filtrului de aer și trageți în jos pentru a deschide capacul.



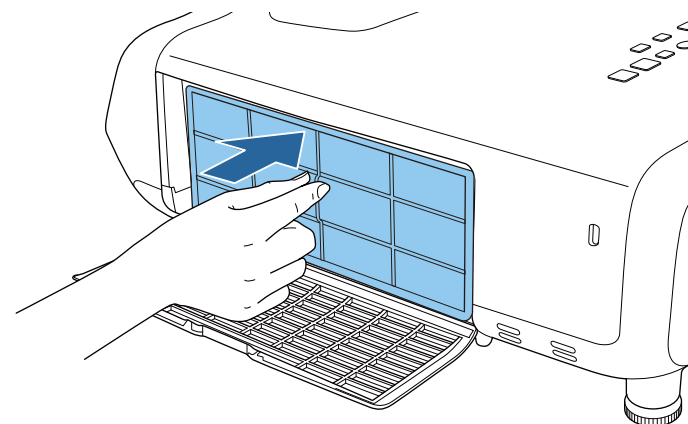
- 3** Scoateți filtrul de aer.
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



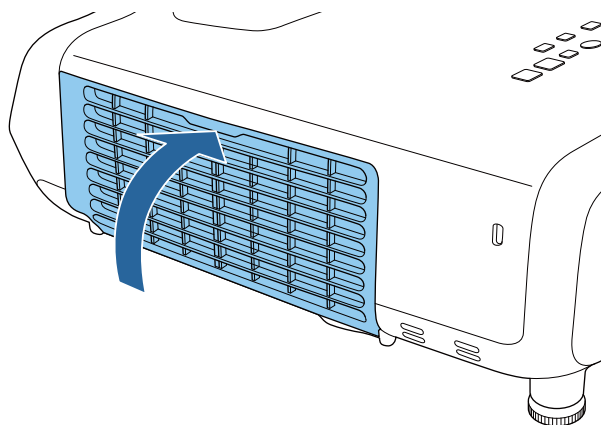
- 4** Îndepărtați toate urmele de praf de pe filtrul de aer folosind un aspirator acționat din partea din față.



- 5** Înlocuiți filtrul de aer.



- 6** Închideți capacul filtrului de aer.



- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.
☛ "Înlocuirea filtrului de aer" [p.173](#)
- Este recomandat să curățați aceste piese cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.

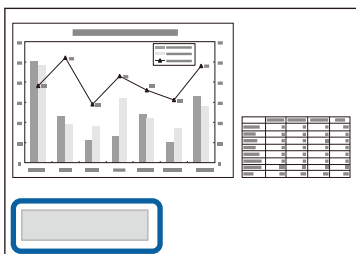
În această secțiune se explică modul de înlocuire a lămpii și a filtrului de aer.

Înlocuirea lămpii

Perioada de înlocuire a lămpii

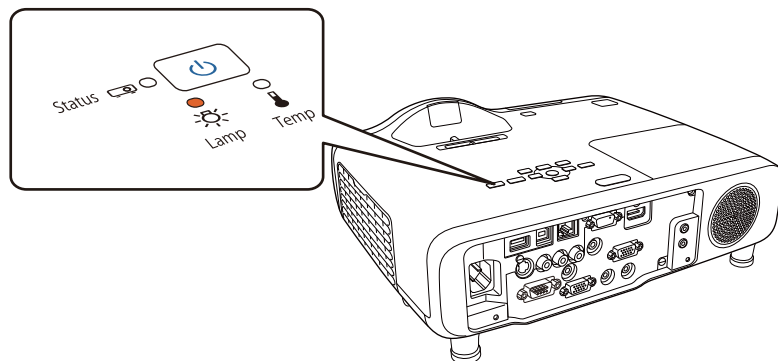
Lampa trebuie înlocuită când:

- Se va afișa următorul mesaj.
"Trebuie să înlocuiți lampa. Pentru cumpărare, vă rugăm să contactați distribuitorul proiectorului Epson sau să vizitați www.epson.com."



Mesajul se afișează timp de 30 de secunde.

- Indicatorul de alimentare luminează intermitent în albastru și indicatorul lămpii luminează intermitent în portocaliu.



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

Atenție

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

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: aproximativ 4,900 ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: aproximativ 9900 ore

☛ **ECO - Consum energie** [p.135](#)

- Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran este afișat mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- În funcție de caracteristicile individuale ale lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea, se poate închide la culoare sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să fie afișat pe ecran. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.
- Recomandăm utilizarea lămpilor opționale EPSON originale. Utilizarea lămpilor generice poate afecta calitatea proiecției și siguranța. Orice deteriorare sau defecțiune cauzată de utilizarea lămpilor generice ar putea să nu fie acoperită de garanția Epson.



Vă recomandăm să curățați filtrul de aer de fiecare dată când înlocuiți lampa.

☛ "Curățarea filtrului de aer" [p.167](#)

Cum se înlocuiește lampa

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

Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai funcționează, este posibil ca lampa să fie spartă. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe plafon sau pe perete, presupuneți că lampa este crăpată și stați în lateral față de capacul lămpii, nu sub acesta. De asemenea, aveți grijă atunci scoateți capacul lămpii, deoarece pot cădea cioburi de sticlă și acestea pot provoca un accident. Dacă vă pătrund cioburi de sticlă în ochi sau gură, contactați imediat medicul local.
- Nu dezasamblați și nu modificați niciodată lampa. Dacă instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată, aceasta poate constitui pericol de incendiu, de electrocutare sau de accident.

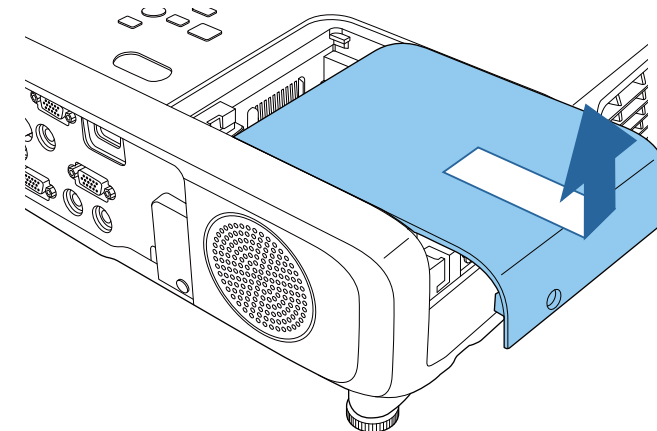
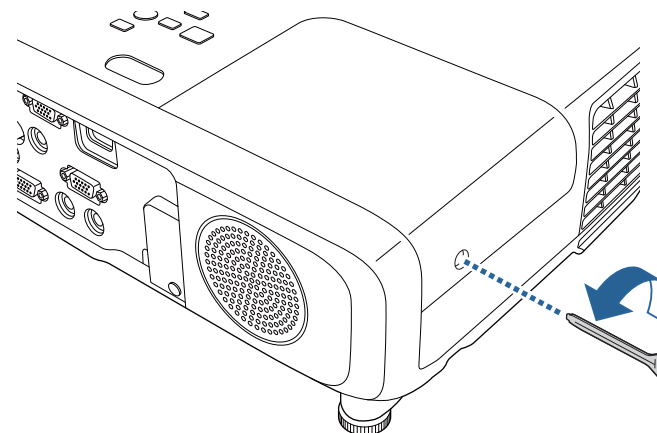
Atenție

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

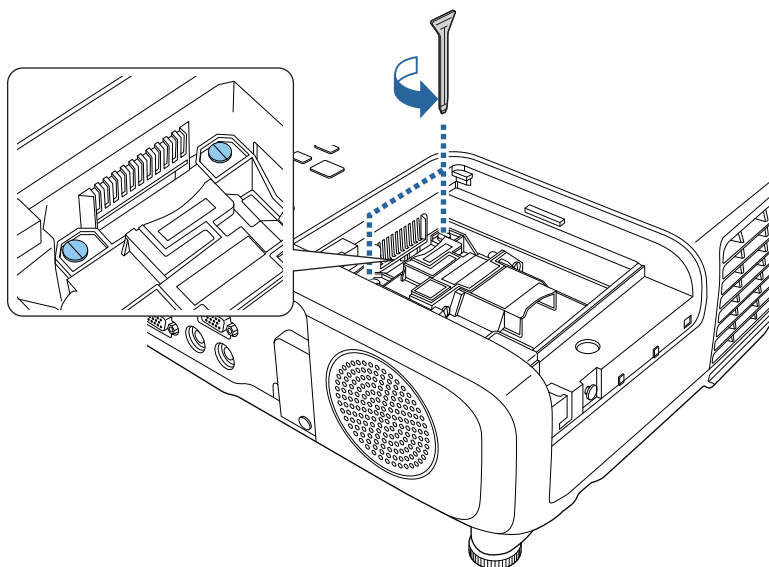
1 După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

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

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

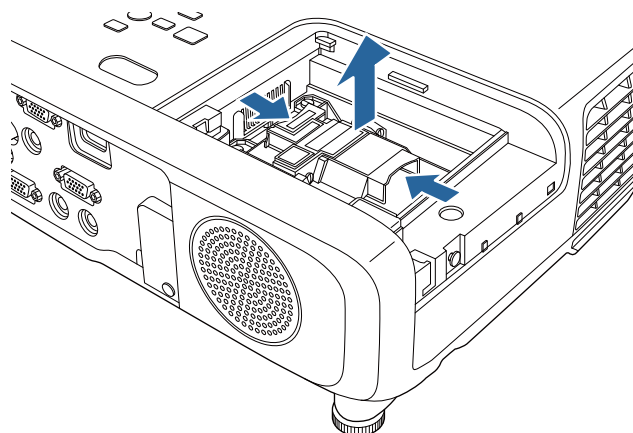


3 Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



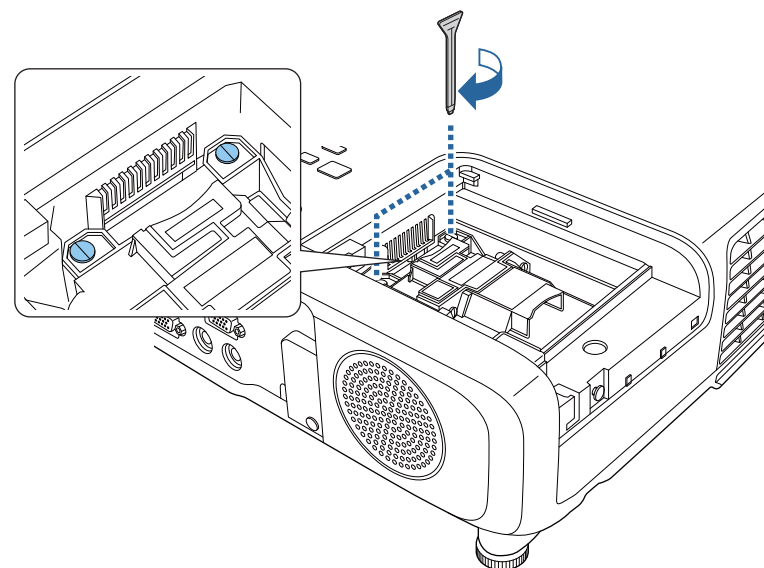
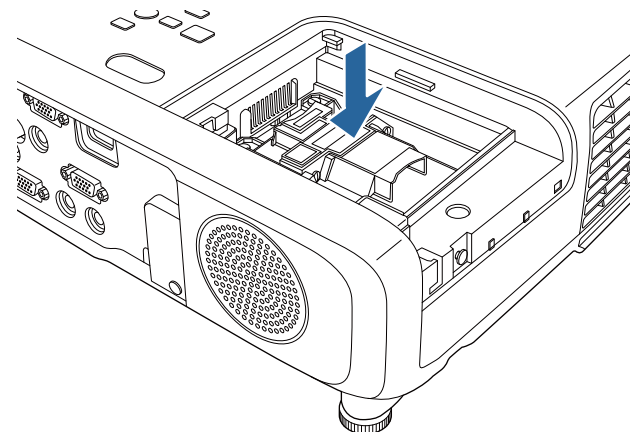
- 4** Prindeți secțiunea ridicată a lămpii vechi și scoateți-o.
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

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

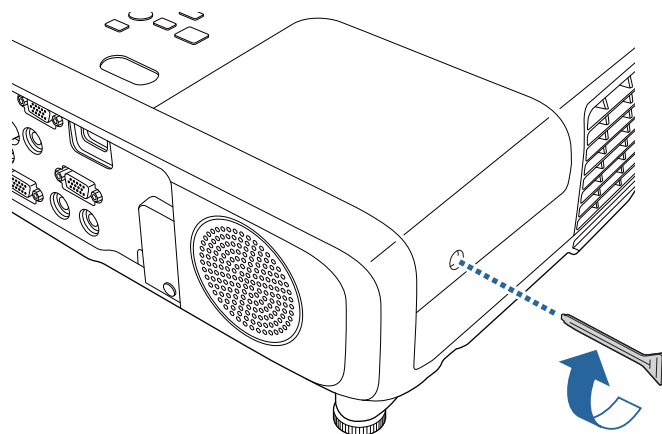


- 5** Montați noua lampă.

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



- 6** Așezați capacul de la compartimentul lămpii.



Atenție

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

Resetarea duratei lămpii

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul unui mesaj și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După înlocuirea lămpii, trebuie să reseați contorul Durată lampă din meniul Reset.

☛ **Reset - Resetați Durată Lampă** [p.137](#)



Reinițializați contorul de înregistrare a orelor de funcționare a lămpii numai după ce lampa a fost înlocuită. În caz contrar, perioada de înlocuire a lămpii nu va fi indicată corect.

Înlocuirea filtrului de aer

Perioada de înlocuire a filtrului de aer

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

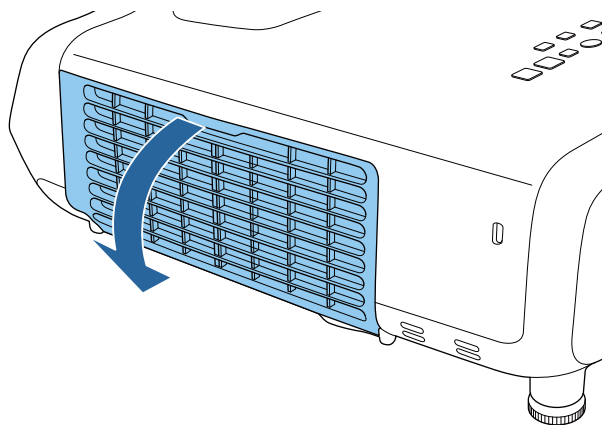
Cum se înlocuiește filtrul de aer

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

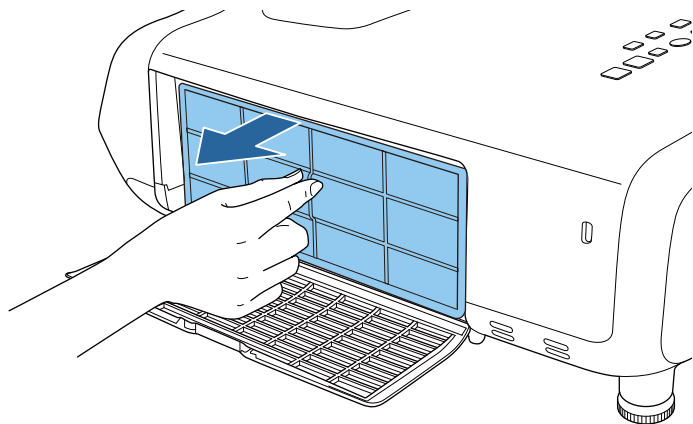
1

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

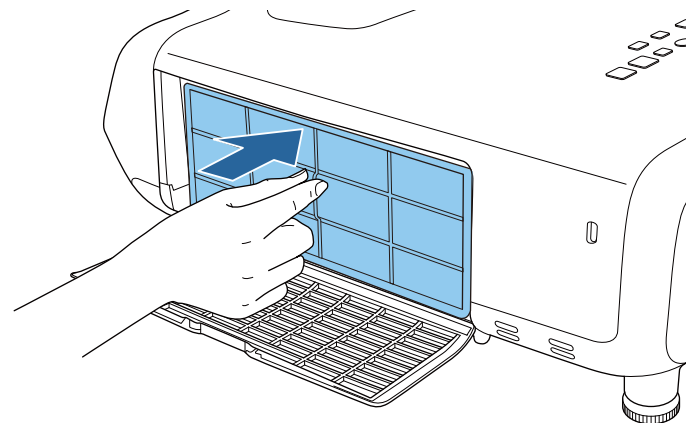
- 2** Deschideți capacul filtrului de aer.
Introduceți degetul în canelura din partea superioară a capacului filtrului de aer și trageți în jos pentru a deschide capacul.



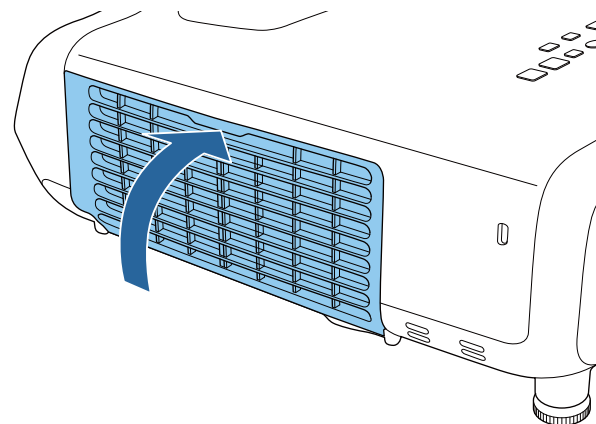
- 3** Scoateți filtrul de aer.
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



- 4** Instalați filtrul de aer nou.



- 5** Închideți capacul filtrului de aer.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.
Materialul din alcătuirea cadrului: ABS
Materialul din care este făcut filtrul: spumă poliuretanică



Anexă

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 luna august 2014. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Accesorii opționale

Unitatea de rețea fără fir ELPAP07

Utilizați-o pentru a proiecta imagini de la un calculator prin comunicare fără fir.

Quick Wireless Connection USB KeyELPAP09

Se utilizează dacă doriți să stabiliți rapid o conexiune unul-la-unul între proiector și un calculator cu sistem Windows instalat.

Cameră pentru documente ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20

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

Casetă de interfață ELPCB02

Atunci când proiectorul este montat pe un perete sau suspendat pe tavan, instalați telecomanda pentru a putea controla proiectorul manual.

Geantă de voiaj ELPKS66

O geantă din material moale pentru a transporta proiectorul.

Cablu pentru calculator ELPKC02

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

Cablu pentru calculator ELPKC09

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

Cablu pentru calculator ELPKC10

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

Set de cabluri pentru telecomandă*2 ELPKC28

Cabluri pentru conectarea mai multor proiectoare care acceptă funcțiile interactive.

Cablu de extensie USB ELPKC31

Conectați acest cablu în cazul în care cablul USB inițial este prea scurt.

Cablu pentru video compus ELPKC19

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

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

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm)*1 ELPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm)*1 ELPFP14

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.

Suport suspendare pe tavan*1 ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

Montare pe perete*1 ELPMB45

Utilizați această montură tip braț la instalarea proiectorului pe perete.

Easy Interactive Pen*2 ELPPN04A/ELPPN04B

Creioane pentru funcțiile interactive. Nu se pot utiliza simultan două dispozitive Easy Interactive Pen cu același număr de model.

Extensie creion interactiv*2 ELPPE02

Atașați dispozitivul Easy Interactive Pen pentru a extinde raza de acțiune a creionului și pentru a-l utiliza pe post de cursor.

Vârfuri de creion de schimb*2 ELPPS02

Vârfuri de rezervă pentru dispozitivul Easy Interactive Pen.

*1 Este necesară o expertiză specială pentru a suspenda proiectorul de plafon sau pentru a monta proiectorul pe un perete. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

*2 Numai pentru EB-536Wi.

Consumabile

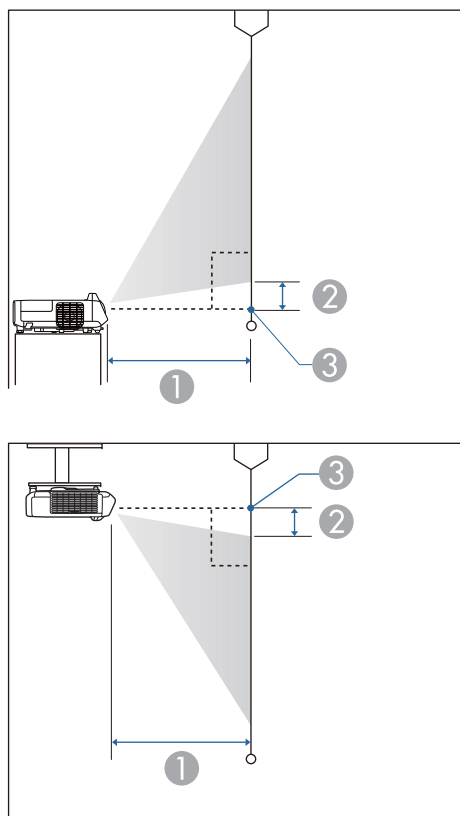
Lampă ELPLP87

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

Filtru de aer ELPAF47

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

Distanță de proiecție (pentru EB-536Wi/EB-535W/EB-525W)



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

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)
50"	100 x 76	58 - 79	9
60"	120 x 91	70 - 96	11
70"	140 x 105	82 - 112	13
80"	160 x 120	94*	14
90"	180 x 135	107*	16
102"	207 x 155	121*	18

* Proiectare folosind opțiunea Lat (zoom maxim).

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)
60"	130 x 75	63 - 87	14
70"	150 x 87	74 - 101	16
80"	180 x 100	85 - 116	19
90"	200 x 110	97*	21
100"	220 x 120	108*	23
113"	250 x 141	122*	26

* Proiectare folosind opțiunea Lat (zoom maxim).

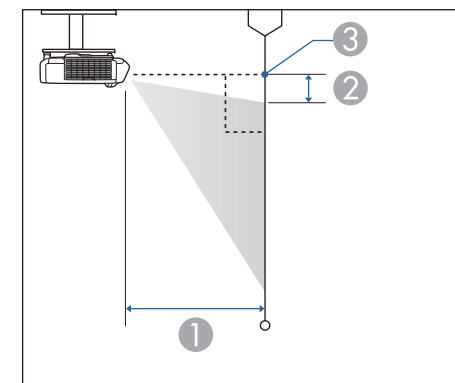
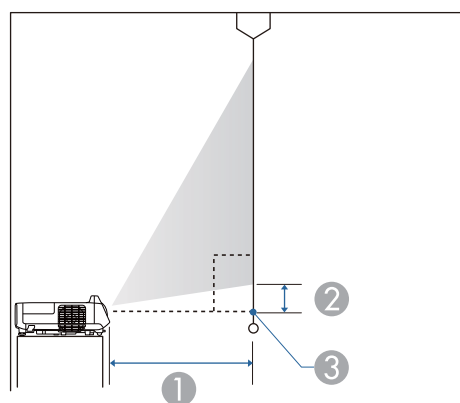
Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)
55"	115 x 72	56 - 77	9
60"	130 x 81	61 - 84	9
70"	150 x 94	72 - 99	11
80"	170 x 110	83 - 113	13

Dimensiunea ecranului 16:10		① Minim (Lat) - Maxim (Tele)	② Minimum (Lat)
90"	190 x 120	94*	14
100"	220 x 130	105*	16
116"	251 x 157	122*	18

* Proiectare folosind opțiunea Lat (zoom maxim).

Distanță de proiecție (pentru EB-530/EB-520)



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

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		① Minim (Lat) - Maxim (Tele)	② Minimum (Lat)
50"	100 x 76	55 - 75	6
60"	120 x 91	66 - 90	8
70"	140 x 105	78 - 106	9
80"	160 x 120	89 - 122	10
90"	180 x 135	101*	12
100"	200 x 150	112*	13
108"	219 x 165	122*	14

* Proiectare folosind opțiunea Lat (zoom maxim).

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)
50"	110 x 62	60 - 82	17
60"	130 x 75	72 - 99	21
70"	150 x 87	85 - 116	24
80"	180 x 100	98*	28
90"	200 x 110	110*	31
99"	219 x 123	121*	34

* Proiectare folosind opțiunea Lat (zoom maxim).

Rezoluții Acceptate

Semnale de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640 x 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 x 600
XGA	60/70/75/85	1024 x 768
WXGA	60	1280 x 768
	60	1366 x 768
	60/75/85	1280 x 800
WXGA+	60/75/85	1440 x 900
WXGA++	60	1600 x 900
SXGA	70/75/85	1152 x 864
	60/75/85	1280 x 1024
	60/75/85	1280 x 960
SXGA+	60/75	1400 x 1050
WSXGA+*1,2	60	1680 x 1050
UXGA	60	1600 x 1200
MAC13"	67	640 x 480
MAC16"	75	832 x 624
MAC19"	75	1024 x 768
	59	1024 x 768
MAC21"	75	1152 x 870

*1 Numai pentru EB-536Wi/EB-535W/EB-525W.

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

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

Video pe componente

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

Video compozit

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

Este redat semnalul de la portul HDMI

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

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
WXGA+	60	1440 x 900
WXGA++	60	1600 x 900
SXGA	60	1280 x 960
	60	1280 x 1024
SXGA+	60	1400 x 1050
UXGA	60	1600 x 1200
WSXGA+*	60	1680 x 1050
SDTV (480i/480p)	60	720 x 480
SDTV (576i/576p)	50	720 x 576
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 x 1080

* Numai pentru EB-536Wi/EB-535W/EB-525W.

Specificații Generale ale Proiectorului

Denumirea produsului		EB-536Wi	EB-535W	EB-525W	EB-530	EB-520
Dimensiuni		344 (lățime) x 94 (înălțime) x 314.5 (adâncime) mm (nu sunt incluse piciorușele)				
Dimensiune panou LCD		Lățime 0,59"			0,55"	
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă				
Rezoluție		1.024.000 XGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3			786.432 XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3	
Reglare focalizare		Manual				
Reglare zoom		Digital (1-1,35)				
Lampă		Lampă UHE, 215 W, nr. model: ELPLP87	Lampă UHE, 200 W, nr. model: ELPLP87	Lampă UHE, 215 W, nr. model: ELPLP87	Lampă UHE, 200 W, nr. model: ELPLP87	
Ieșire audio max.		16 W				
Boxă		1				
Sursă de alimentare		100 - 240 V c.a. ±10% 50/60 Hz 3,2 - 1,4 A	100 - 240 V c.a. ±10% 50/60 Hz 3,0 - 1,3 A	100 - 240 V c.a. ±10% 50/60 Hz 3,2 - 1,4 A	100 - 240 V c.a. ±10% 50/60 Hz 3,0 - 1,3 A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	În stare de funcționare: 315 W Consumul în standby (Comunicare act.): 1,90 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,22 W	În stare de funcționare: 315 W Consumul în standby (Comunicare act.): 1,90 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,22 W	În stare de funcționare: 293 W Consumul în standby (Comunicare act.): 1,90 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,22 W	În stare de funcționare: 315 W Consumul în standby (Comunicare act.): 1,90 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,22 W	În stare de funcționare: 293 W Consumul în standby (Comunicare act.): 1,90 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,22 W
	circa 220 până la 240 V	În stare de funcționare: 230 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,10 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,28 W	În stare de funcționare: 230 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,10 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,28 W	În stare de funcționare: 229 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,10 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,28 W	În stare de funcționare: 230 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,10 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,28 W	În stare de funcționare: 229 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,10 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,28 W

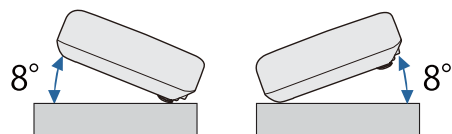
Altitudinea de funcționare	Altitudine de la 0 la 3.000 m				
Temperatura de funcționare	De la +5 la +35°C (fără condens) (altitudine de la 0 la 2.286 m) De la +5 la +30°C (fără condens) (altitudine de la 2.287 la 3.000 m)				
Temperatura de depozitare	de la -10 la +60°C (Fără condensare)				
Greutate	Aprox. 3,9 kg	Aprox. 3,7 kg	Aprox. 3,7 kg	Aprox. 3,7 kg	Aprox. 3,7 kg

Conectori	Port Computer1	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Port Computer2	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Portul Video	1	RCA pin jack
	Port S-Video	1	Mini DIN 4-pin
	Portul Audio1	1	Stereo mini jack
	Portul Audio2	1	Stereo mini jack
	Port Audio-L/R	1	Mufă RCA cu pini x 2 (S, D)
	Portul Mic	1	Stereo mini jack
	Portul Audio Out	1	Stereo mini jack
	Portul Monitor Out	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Portul HDMI	1	HDMI (sunetul este acceptat numai de PCM)
	Port USB-A*1	1	Conector USB (Tip A)
	Port USB-B *1	1	Conector USB (Tip B)
	Portul LAN	1	RJ-45
	Portul RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)
	Port SYNC*2	2	Stereo mini jack

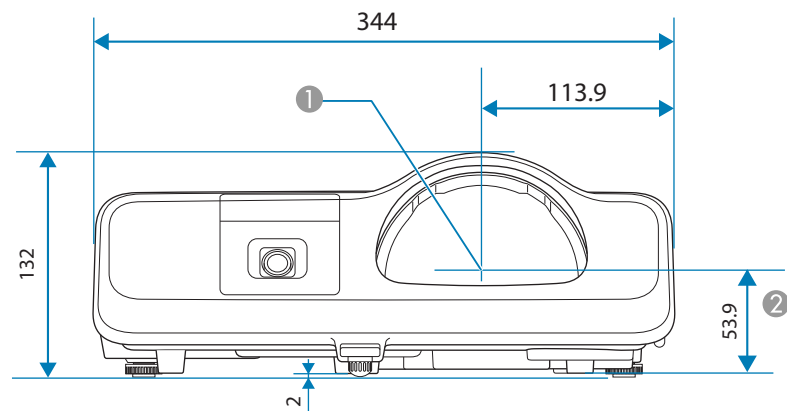
*1 Compatibil USB 2.0. Totuși, porturile USB nu sunt garantate să funcționeze pentru toate dispozitivele cu suport USB.

*2 Numai pentru EB-536Wi.

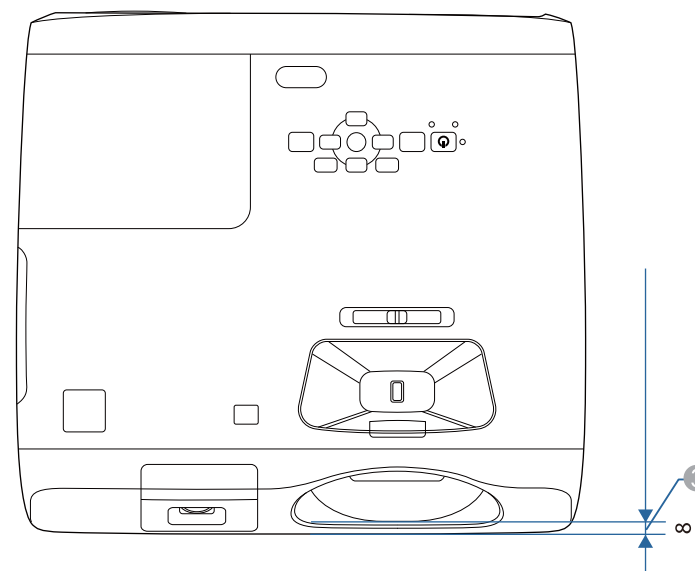
Unghi de înclinare



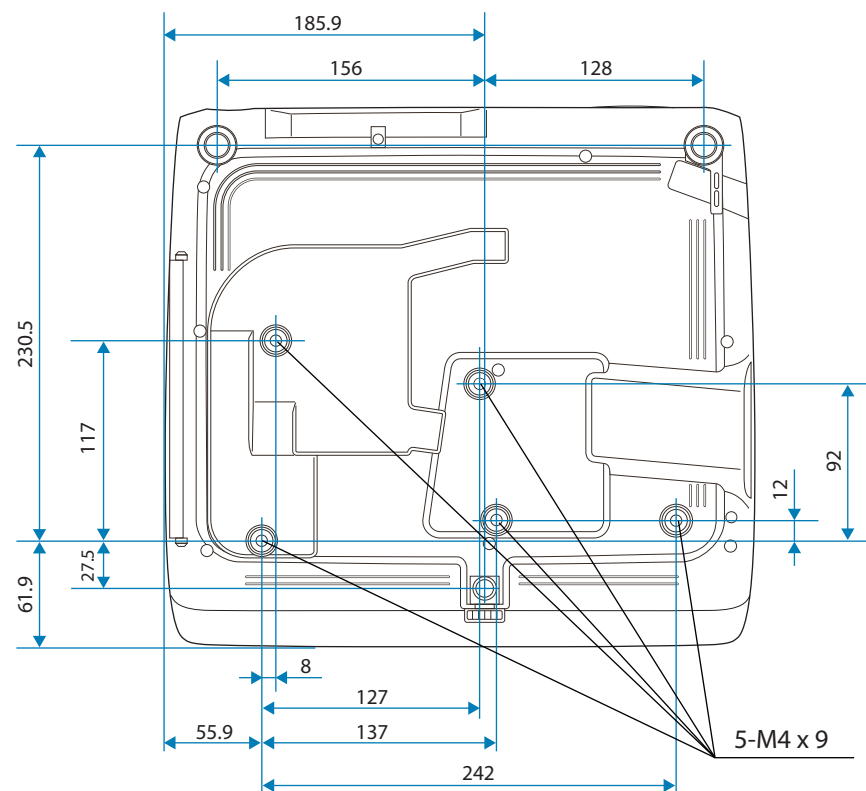
Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 8 ° , acesta se poate deteriora și se pot produce accidente.



- ① Centrul lentilei
- ② Distanțele de la centrul obiectivului la punctele de fixare de pe placa de fixare pe perete sau de pe placa de fixare pe tavan.








- ③ Măsurătorile au fost efectuate de la partea frontală a proiectorului la partea frontală a lentilelor.



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.

Adresă Gateway	Acesta este un server (router) pentru comunicarea din cadrul unei rețele (subrețea) divizate în funcție de <u>masca subrețea</u>  .
Adresă IP	Un număr de identificare a unui calculator conectat la o rețea.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a ușura funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii consultați pagina de internet AMX. URL http://www.amx.com/
Contrast	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Ajustarea acestei proprietăți a unei imagini se numește ajustarea contrastului.
DHCP	O abreviere a protocolului Dynamic Host Configuration Protocol, acest protocol atribuie în mod automat o <u>adresă IP</u>  echipamentului conectat la o rețea.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV și cele generale de calculator au un format de imagine de 4:3.
HDCP	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece 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.
HDTV	O prescurtare pentru High-Definition Television; se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> • Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> , i = <u>Întrețesere</u> ) • Ecran cu un <u>format imagine</u>  de 16:9
Întrețesere	Transmite informații necesare pentru a crea un ecran trimițând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispuse la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
Mască subrețea	Aceasta este o valoare numerică pentru definirea numărului de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele divizate (subrețea), din adresa IP.
Mod Ad hoc	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, care comunică cu clienți LAN fără fir fără a utiliza un punct de acces.
Mod Infrastructură	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, prin care dispozitivele comunică prin intermediul punctelor de acces.
Progresiv	Proiectează informații pentru a crea un ecran o dată, afișând imaginea pentru un cadru. Chiar dacă numărul de linii de scanare este același, nivelul de tremur al imaginilor scade, deoarece volumul de informații s-a dublat în comparație cu un sistem de întrețesere.
Rată refresh	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul de reîmprospătări pe secundă este numit frecvență de reîmprospătare și este exprimat în Hertz (Hz).

SDTV	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile standardului <u>HDTV</u> pentru televiziunea de înaltă definiție.
Sincro.	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
SNMP	O abreviere pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al dispozitivelor, cum ar fi routere și calculatoare conectate la o rețea TCP/IP.
sRGB	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată lucrează în modul sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa semnalului la modul sRGB.
SSID	SSID este un identificator pentru conectarea la un alt dispozitiv dintr-o rețea LAN fără fir. Comunicarea fără fir este posibilă între dispozitive care au SSID corespunzător.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
S-Video	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o componentă de culoare (C).
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
Trap IP Adresă	Aceasta este <u>adresa IP</u> pentru calculatorul de destinație utilizat pentru notificarea erorilor prin SNMP.
Urmărire	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
Video compozit	O metodă care combină semnalul video într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
Video pe componente	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o luminanță în minus de albastru (Cb sau Pb) și o luminanță în minus de roșu (Cr sau Pr).
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.

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

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

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

Restricție de utilizare

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

Reglementările Legii privind telegrafia fără fir

Următoarele acte sunt interzise în virtutea Legii privind telegrafia fără fir.

- Modificarea și demontarea (inclusiv antena)
- Îndepărtarea etichetei de conformitate

Referitor la notații

Sistem de operare Microsoft® Windows® 2000
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP
Sistem de operare Microsoft® Windows Vista®
Sistem de operare Microsoft® Windows® 7
Sistem de operare Microsoft® Windows® 8
Sistem 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 referiri la Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7 și 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.

Notificare generală:

EPSON este o marcă comercială înregistrată, EXCEED YOUR VISION, ELPLP și siglele acestora sunt mărci comerciale înregistrate sau mărci comerciale ale Seiko Epson Corporation.

Mac, Mac OS și OS X 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.

eneloop® este o marcă comercială înregistrată a Panasonic Group.

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

App Store este o marcă de servicii a Apple Inc.

Google play este o marcă comercială a Google Inc.

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 în alte țări și zone.

Crestron și Crestron RoomView sunt mărci comerciale înregistrate ale Crestron Electronics, Inc.

Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea deținătorilor respectivi și sunt utilizate numai în scop de identificare.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2014. All rights reserved.

Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of directive 2011/65/EU (RoHS)

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION

Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan

Telephone: 81-266-52-3131

Importer: SEIKO EUROPE B.V.

Address: Azië building, Atlas ArenA, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam Zuidoost
The Netherlands

Telephone: 31-20-314-5000

A

A/V Mute	12, 17, 92, 106
Accesorii opționale	176
Activ. clic dreapta	126
Actualizare	131
Adresă e-mail	134
Adresă Gateway	131, 133
Adresă IP	133
Afișaj ECO	136
Afișaj SSID	131
Afișare adresă IP	131, 133
Ajustarea culorilor	119
Ajustarea înclinării	54
Alimentare wireless	127
Amplasarea cablurilor	108
AMX Device Discovery	134
Aspect	16, 56, 120
Auto	16
Autocalibrare	71, 125
Avansat	126

B

Baleiaj în exces	120
Bara de instrumente pentru controlul proiectorului	79
.....	123
Blocare antifurt	103
Blocare funcționare	102, 121
Blocare totală	102
Bonjour	135
Boxă	13
Buton	20
Buton utilizator	122

C

Cablu de extensie USB	176
Cablu pentru calculator	176
Cablu pentru video compus	176
Cablu USB	142
Calculator	16, 106
Calibrare manuală	71, 125
Calibrarea creionului	70
Cameră pentru documente	176
Canal	130
Când începe proiecția	158
Capac de protecție pentru lentilă	12
Capacul compartimentului pentru baterii	20
Capacul lămpii	11
Casetă de interfață	176
Căutare punct de acces	130, 131
Căutare sursă	43
Căutarea surselor la pornire	124
Cerințe de sistem	45
Citirea e-mailurilor	107
Claritate	118
Comutarea imaginilor	44
Conectarea dispozitivelor USB	30
Conectarea echipamentelor externe	33
Conectarea mai multor proiectoare	38
Conectarea surselor de imagini	28
Conectarea unui cablu LAN	35
Conectarea unui calculator	26
Conectarea unui microfon	32
Conexiune serială	108
Configurare automată	119
Configurare proiector	104
Configurare rețea	127

Consumabile	176
Continuu	91
Contrast	118
Control Web	105
Control web	104
Corecție auto T.vert	53
Corecție automată	53
Corecție T-H/V	50
Corecție trapez	121
Corecție trapez orizontal	11
Corecții manuale	50
Creion	78
Creion electronic	69
Crestron RoomView	110, 111, 135
Cronom. dezact. A/V	136
Crucea	95
Cum se înlocuiește filtrul de aer	173
Cum se înlocuiește lampa	170
Curățarea	167
Curățarea filtrului de aer	167
Curățarea lentilelor	167
Curățarea suprafeței proiectorului	167
Cursor	93
Cuvânt cheie proiector	129

D

Denumirea și funcțiile componentelor	11
Dezinstalarea	47
Diafragmă automată	119
Diafragmei automate	55
Difuzarea mesajelor	104
Dimensiune ecran	178
Dimensiunea imaginii	53

Dinamic 55
 Direcția de sortare 91
 Distanța de proiecție 178
 Distanță de funcționare 19
 Distanță proiecție 178, 179
 Distorsiunea trapezoidală 49
 Durată lampă 136

E

Easy Interactive Driver 67, 68
 Easy Interactive Function 123, 125
 Easy Interactive Pen 19, 176
 EasyMP Monitor 104
 EasyMP Network Projection 82
 Ecran 23, 123
 Ecran de retroproiecție 23
 Ecran pornire 123
 Ecrane 181
 Ecrane acceptate 181
 Efect 91
 Enter 15, 17
 Esc 15, 18
 ESC/VP21 108
 Extensie creion interactiv 176
 E-Zoom 17, 94

F

Față 23, 124
 Filtru de aer 11, 177
 Fir de blocare 103
 Focalizarea 54
 Formă pointer 122
 Frază de acces 132

Freeze 93
 Funcția Ajutor 146
 Funcția de introducere cu cerneală 84, 85
 Funcția de mouse fără fir 95
 Funcția Interactiv cu calc. 64
 Funcția interactivă 10, 24, 76, 161
 Funcționare 124
 Fundal 79
 Fundal Ecran 123

G

Gateway prioritar 134
 Geantă de voiaj 176
 Glisor pentru corecția trapezului orizontal
 52
 Gură de admisie a aerului 11
 Gură de evacuare a aerului 12

H

HDMI 181
 Help 15, 17

I

Ieșirea A/V 124
 Ieșirea audio 124
 Imagini 151, 152
 Indicatoare 15, 147
 Indicator 18
 Indicator de alimentare 147
 Indicator de stare 147
 Indicator lampă 147
 Indicator temperatură 147
 Indicatorul mouse-ului 95

Inel de focalizare 11
 Info Sincro 137
 Informații proiector 137
 Informații rețea 127
 Instalarea 23, 24, 46
 Interval video HDMI 120
 Introducerea cu ajutorul creionului 84, 85

Î

Înălțimea imaginii 53
 Îngheț 17, 106
 Înlocuirea bateriilor 18, 20
 Înlocuirea filtrului de aer 173
 Înlocuirea lămpii 170
 Înlocuirea vârfului 21

L

Lampă 176
 LAN 18, 106
 Lat 15
 Lentilă de proiecție 11
 Limbă 125
 Lista comenzilor 108
 Logo utilizator 97, 123
 Lumină baterie 20

M

Maneta de reglare a piciorului 11
 Mască subrețea 131, 133
 Memorie USB 139
 Meniu MHL 18
 Meniul Configurare 116
 Meniul ECO 135

Meniul Extins	123
Meniul Imagine	118
Meniul Informații	137
Meniul LAN fără fir	130
Meniul LAN prin cablu	133
Meniul Notificare poștă	133
Meniul principal	129
Meniul Reset	135, 138
Meniul Rețea	126
Meniul Securitate	132
Meniul Semnal	119
Meniul Setări	121
Meniului Configurare	115
Menu	15, 16
Mesaj Protejat Prin Parolă	101
Mesaje	123
Message Broadcasting	135
Mod adnotare	62
Mod altitudine mare	124
Mod conectare	130
Mod culoare	18, 55, 118
Mod inactivare	136
Mod operare creion	126
Mod standby	136
Mod tablă albă	63
Modul Adnotare	77
Modul creion	18, 125
Modul Tablă albă	77
Montare pe perete	176
Mouse fără fir/USB Display	125
Mufă de alimentare	12

N

Notificare poștă	107, 133
Num	16
Număr port	134
Nume proiector	129

O

Optimizator lumină	136
Ordine de afișare	91
Orificiu de atașare a curelei	17

P

Pagină	17, 106
Panou de control	11, 15
Panou negru	55
Parolă control web	129
Parolă PJLink	129
PC Free	8, 87, 88
Perioada de înlocuire a filtrului de aer ...	173
Perioada de înlocuire a lămpii	170
Picioare din spate	14
Picior reglabil din față	11, 14
PJLink	109
Plafon	124
Pornire automată	124
Pornire directă	124
Port Audio 1	13
Port Audio 2	13
Port Audio-L/R	12
Port calculator	13
Port Computer	13
Port de intrare microfon	12

Port HDMI	13
Port ieșire monitor	12
Port LAN	13
Port S-video	12
Port SYNC IN/OUT	13
Port USB-A	13
Port USB-B	13
Port video	12
Power	15, 16, 106
Poziție	120
Prezentare	55
Procesare imagine	120
Progresiv	120
Proiecție	124
Projector	41, 42
Protecție la pornire	100
Protej.logo utilizator	100
Protejat de parolă	100
Protocol de comunicare	109
Punct de instalare a cablului de securitate	14
Puncte de fixare a plăcii de montare pe perete	14
Puncte de fixare a suportului pe tavan	14

Q

Quick Corner	51, 121
Quick Wireless Connection USB Key	37, 176

R

Rată refresh	137
Receptor dist.	122
Receptor Easy Interactive Function	11
Receptor la distanță	11, 13

Reducere zgomot	120
Regl. trapez oriz.	52
Reset	119, 121, 123, 125, 135, 137
Reset toate	138
Resetarea duratei de funcționare a lămpii	138, 173
Rezoluție	119, 137
Rezoluții Acceptate	181
Rezolvarea problemelor	147
Rotire pe orizontală	8, 92
Rotirea imaginilor	89
RS-232C	12
Rularea diapozitivelor	90

S

Saturare culoare	118
Scoaterea dispozitivelor USB	31
Securitate	132
Selectare unitate	88
Semnal intrare	120, 137
Semnal video	120, 137
Semnale de la calculator	181
Server SMTP	133
Set de cabluri pentru telecomandă	176
Setare auto. SSID	130
Setări	141
Setări audio	13
Setări de afișare	91
Setări IP	131, 133
Setările A/V	124
Sincro.	120
SNMP	107, 134
Source Search	15, 18, 106

Spată	124
Specificații	183
Specificații Generale ale Proiectorului	183
sRGB	55
SSID	130
Stocare USB	87
Strălucire	118
Suport suspendare pe tavan	176
Supraîncălzirea	149

Ș

Șablon	122
Șablon utilizator	98
Șurub de fixare a unității de rețea fără fir .	13

T

Tastatură numerică	16
Tastatură virtuală	128
Teatru	55
Tele	15
Telecomandă	16
Telecomandă Web	105
Temp. Culoare	119
Temperatura de depozitare	184
Temperatura de funcționare	184
Tentă	118
Timp mod inact.	136
Timp modificare ecran	91
Trap IP Adresă	134
Trecere cu mausul	125

Ț

Țeavă de fixare pe tavan	176
--------------------------------	-----

U

Unitate de rețea fără fir	36, 176
Urmărire	120
USB	18, 106
USB Display	45
USB Display/Easy Interactive Function .	125
USB Type B	125
Utilizator	17

V

Vârf creion	20
Vârfuri de creion de schimb	176
Versiune	137
Video	16, 106
Video compozit	181
Video pe componente	181
Volum	17, 54, 106, 122
Volum intrare mic.	122

Z

Zona de emiterie a semnalului de la telecomandă	18
Zona de operare a creionului	73
Zonă pentru atașarea unei benzi opționale sau unui cablu opțional	20
Zoom	121