



Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector

EB-436Wi

EB-431i

EB-426Wi



EB-421i

Notatii Utilizate în Acest Ghid





• Măsuri de siguranță

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

Indicațiile și înțelesul acestora sunt următoarele. Trebuie să le înțelegeți corect înainte de a citi acest ghid.

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

• Indicații referitoare la informațiile generale

Atenție	Indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  "Glosar" p.153
[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

Funcții de proiectie	8
Activarea proiecțiilor de la mică distanță	8
Funcție interactivă (Easy Interactive Function)	8
Conectarea la o rețea și proiectarea imaginilor de pe ecranul calculatorului	8
Funcții avansate de securitate	8
Funcții opționale	8
Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente	8
Conectarea simplă la un calculator utilizând Quick Wireless	8

Denumirea și funcțiile componentelor 9

În Față/pe Carcasă	9
Spate	10
La bază	11
Panou de control	12
Telecomandă	13
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	16
Distanța de funcționare a telecomenzii	17
Easy Interactive Pen	17
Înlocuirea bateriilor pentru Easy Interactive Pen	18
Înlocuirea vârfului dispozitivului Easy Interactive Pen	19

Pregătirea proiecteurului

Instalarea proiecteurului 21

Metode de Instalare	21
Condiții de instalare	22

Conectarea echipamentului 23

Conectarea unui calculator	23
Conectarea surselor de imagini	24

Conectarea dispozitivelor USB	27
Conectarea unui microfon	28
Conectarea echipamentelor externe	29
Conectarea unui Cablu LAN	29
Instalarea unității opționale LAN fără fir	31

Metode de proiectie de bază

Proiectarea imaginilor 33

Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)	33
Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda	34
Proiectarea cu USB Display	34
Cerințe de sistem	34
La prima conectare	35
Dezinstalarea	36

Ajustarea imaginilor proiectate 38

Corectarea distorsiunilor trapezoidale	38
Corecție T-H/V	38
Quick Corner	39
Ajustarea dimensiunii imaginii	41
Ajustarea poziției imaginii	41
Ajustarea înclinării orizontale	41
Corectarea focalizării	42
Ajustarea volumului	42
Selectarea calității de proiectie (Selectarea Mod culoare)	42
Setarea Diafragmă automată	43
Modificarea formatului imaginii proiectate	44
Metodele de modificare	44
Schimbarea modului de aspect (doar pentru EB-436Wi/EB-426Wi)	44
Schimbarea modului de aspect (doar pentru EB-431i/EB-421i)	46

Funcția interactivă

Înainte de a utiliza funcția interactivă	49
Autocalibrare	49
Calibrare manuală	50
Când este necesară calibrarea creionului	52
Pregătirea de utilizare a calculatorului	52
Instalați Easy Interactive Driver (numai Mac OS X)	53
Reglarea zonei de operare a creionului	53
Reglarea manuală a zonei de operare a creionului	53
Desenarea	55
Pornirea funcției de desenare	55
Utilizarea creionului	55
Operarea unui calculator cu ajutorul imaginii proiectate	56
Utilizarea ca tablă albă	57
Funcțiile barei de instrumente	58

Funcții utile

Funcții de proiecție	62
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)	62
Înghețarea imaginii (Înghet)	62
Funcția indicator (Pointer)	63
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)	64
Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)	65
Salvarea unui logo utilizator	66
Salvare șablon utilizator	68
Funcții de securitate	70
Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	70
Tipuri de Protejat de parolă	70
Definirea Protejat de parolă	70
Introducerea parolei	71
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)	72
Blocare antifurt	74

Instalarea firului de blocare	74
-------------------------------	----

Meniul Configurare

Utilizarea Meniul Configurare	76
Lista cu Funcții	77
Tabelul meniului Configurare	77
Meniul Rețea	78
Meniul Imagine	79
Meniul Semnal	80
Meniul Setări	82
Meniul Extins	83
Elemente de setare pentru Easy Interactive Function	86
Meniul Rețea	86
Observații privind utilizarea meniului Rețea	87
Utilizarea tastaturii virtuale	88
Meniul Principal	89
Meniul LAN fără fir	89
Meniul Securitate	91
Meniul LANprin cablu	92
Meniul Poștă	93
Meniul Altele	94
Meniul Reset	95
Meniul Informații (numai afișare)	95
Meniul Reset	97

Depanarea

Utilizarea funcției Ajutor	99
Rezolvarea problemelor	100
Citirea indicatoarelor	100
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	103
Probleme cu imaginile	104
Imaginile nu apar	104

Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)	105
Proiecția se oprește automat	105
Este afișat mesajul Nu e acceptat.	105
Este afișat mesajul Fără semnal.	105
Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate	106
În imagini apar interferențe sau distorsiuni	107
Cursorul mouse-ului este afișat cu intermitență (numai când se proiectează USB Display)	107
Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit	107
Culorile din imagine nu sunt corecte	108
Imaginile sunt închise	109
Probleme la pornirea proiecției	109
Proiectorul nu pornește	109
Probleme referitoare la funcția Easy Interactive Function	110
Nu se poate utiliza funcția de desenare a proiectorului	110
Nu poate opera ca mouse și nu se poate desena prin conectarea la un calculator	110
Este afișat mesajul A survenit o eroare în Easy Interactive Function.	111
Mouse-ul computerului nu funcționează corect	111
Dispozitivul Easy Interactive Pen nu funcționează	111
Durata de reacție a dispozitivului Easy Interactive Pen este mare (numai când se proiectează USB Display)	112
Punctul nu se deplasează în poziția următoare	112
Punctul se deplasează automat	112
Alte probleme	113
Sunetul nu se aude sau este slab	113
Nu se aude nici un sunet de la microfon	113
Telecomanda nu funcționează	114
Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri	114
În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens	114
Nu se pot modifica setările utilizând un browser Web	115
Despre Event ID	116

Întreținerea

Curățarea	118
Curățarea suprafeței proiectorului	118
Curățarea lentilelor	118
Curățarea filtrului de aer	118
Înlocuirea Consumabilelor	120
Înlocuirea lămpii	120
Perioada de înlocuire a lămpii	120
Cum se înlocuiește lampa	120
Resetarea duratei lămpii	123
Înlocuirea filtrului de aer	123
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	123
Cum se înlocuiește filtrul de aer	123

Apendice

Rulare diap.	126
Proiectarea fără calculator (Rulare diap.)	126
Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției Rulare diap.	126
Exemple de Rulare diap.	126
Metode de operare pentru Rulare diap.	126
Proiectarea imaginii selectate	128
Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)	129
Setări de afișare a fișierelor de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.	130
Monitorizarea și controlul	132
Despre EasyMP Monitor	132
Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)	132
Configurare proiector	132
Afișarea funcției Ecranul Control Web	133
Afișarea ecranului Web Remote	133
Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor	135
Mail de notificare cu privire la o eroare de citire	135
Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP	135

Comenzi ESC/VP21	136
Lista comenzilor	136
Amplasarea cablurilor	136
Despre PJLink	137
Despre Crestron RoomView®	138
Utilizarea unui proiector de pe calculator	138
Accesorii Opționale și Consumabile	142
Accesorii opționale	142
Consumabile	142
Dimensiune ecran și Distanța de proiecție	143
Tabel distanță de proiecție pentru EB-431i/EB-421i	143
Tabel distanță de proiecție pentru EB-436Wi/EB-426Wi	144
Standarde de ecran	146
Rezoluții Acceptate	146
Semnale de la calculator (RGB analogic)	146
Video pe componente	146
Video compozit	146
Semnal de intrare de la portul HDMI	146
Specificații	148
Specificații Generale ale Proiectorului	148
Aspect	151
Glosar	153
Informații Generale	155
Referitor la notații	155
Notificare generală:	156
Index	157



Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

Funcții de proiecție

Activarea proiecțiilor de la mică distanță

Puteți proiecta imagini mari de la mică distanță fără a fi nevoie să mutați proiectorul mai departe de ecran.

☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" [p.143](#)

Funcție interactivă (Easy Interactive Function)

Puteți realiza următoarele operații cu ajutorul creionului electronic (Easy Interactive Pen).

- Desenarea pe ecrane goale, cum ar fi table albe
 - Desenarea pe documente proiectate
 - Efectuarea operațiilor unui mouse de calculator cu ajutorul creionului
- ☛ "Funcția interactivă" [p.48](#)

Conectarea la o rețea și proiectarea imaginilor de pe ecranul calculatorului

Puteți conecta proiectorul la un calculator în rețea și proiecta ecranul calculatorului utilizând programul EasyMP Network Projection furnizat (software de aplicație).

☛ *Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection*

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.70](#)

- **Operation Lock (blocarea funcționării) limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de control**

Puteți folosi această opțiune pentru a împiedica modificarea fără permisiune a configurațiilor proiectorului la evenimente, în școli șamd.
☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.72](#)

- **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.74](#)

Funcții opționale

Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente

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

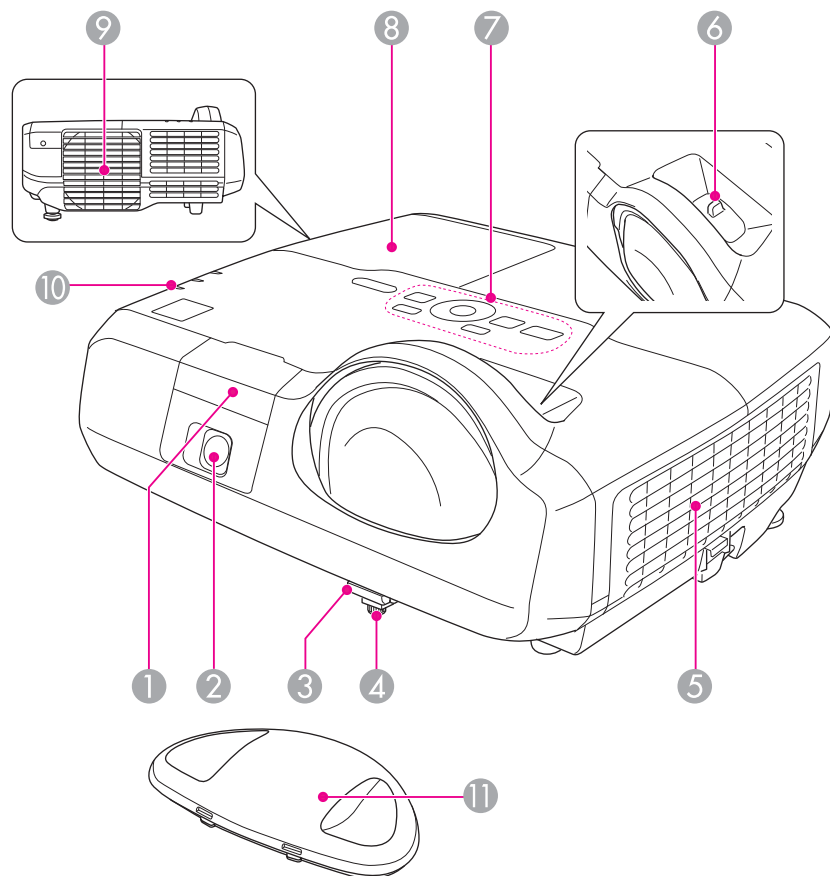
☛ "Accesorii opționale" [p.142](#)

Conectarea simplă la un calculator utilizând Quick Wireless

Prin simpla conectare la un calculator a componentei opționale Quick Wireless Connection USB Key, puteți proiecta ecranul calculatorului. (numai pentru calculatoarele cu Windows)

☛ "Accesorii opționale" [p.142](#)

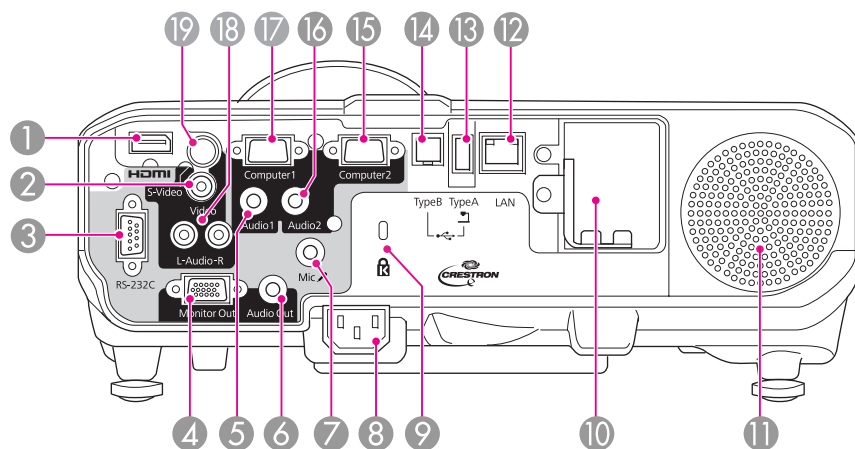
În Față/pe Carcasă



Nume	Funcție
① Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
② Receptor Easy Interactive Function	Primește semnale de la creionul Easy Interactive Pen. ☛ "Funcția interactivă" p.48
③ Manetă de reglare a piciorului	Apăsați pe maneta piciorului pentru a extinde și a retrage piciorul din față. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.41

Nume	Funcție
④ Picior frontal reglabil	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.41
⑤ Gură de ventilare (filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.118 ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.123
⑥ Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. ☛ "Corectarea focalizării" p.42
⑦ Panou de control	Operează proiectorul. ☛ "Panou de control" p.12
⑧ Capacul lămpii	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiecteurului. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.120
⑨ Gură de evacuare a aerului	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>⚠ Atenție</p> <p>În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii.</p> </div>
⑩ Indicatoare	Indică starea proiecteurului. ☛ "Citirea indicatoarelor" p.100
⑪ Capac obiectiv	Montați capacul obiectivului dacă nu utilizați proiectorul pentru a preveni murdărirea sau avariarea obiectivului.

Spate

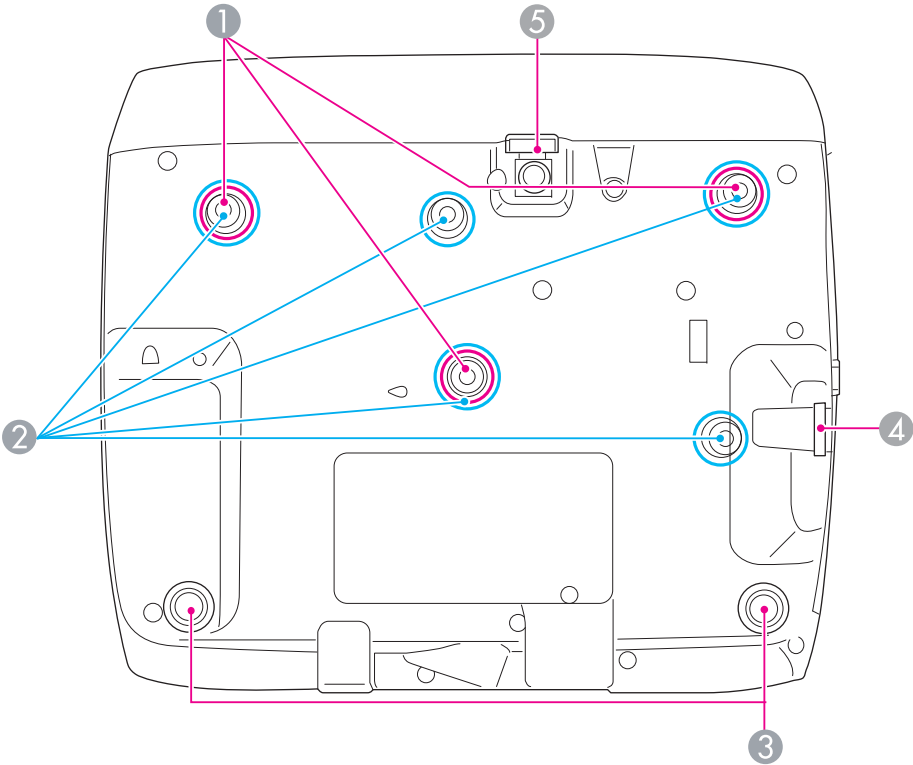


Nume	Funcție
1 Port HDMI	Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP . ☛ "Conectarea echipamentului" p.23
2 Port Video	Introduce semnale video compozite de la surse video.
3 Portul RS-232C	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul 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.136
4 Portul 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.
5 Portul Audio1	Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer1.
6 Portul Audio Out	Transmite semnalul audio de la imaginea proiectată în mod curent sau de la portul Mic la o boxă externă.

Nume	Funcție
7 Portul Mic	Primește semnal audio de la microfon. ☛ "Conectarea unui microfon" p.28
8 Mufă de alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiector.
9 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. ☛ "Blocare antifurt" p.74
10 Secțiunea pentru instalarea unității LAN fără fir	Instalați aici unitatea opțională LAN fără fir. La instalare, scoateți opritorul. ☛ "Instalarea unității opționale LAN fără fir" p.31
11 Boxă	Ieșire audio.
12 Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.
13 Port USB(TypeA)	<ul style="list-style-type: none"> Realizează conectarea unui dispozitiv de memorie USB sau a unei camere digitale și proiectarea imaginilor ca Rulare diap. ☛ "Proiectarea fără calculator (Rulare diap.)" p.126 Conectează camera pentru documente opțională.
14 Port USB(TypeB)	<ul style="list-style-type: none"> Conectează proiectorul la un calculator prin cablul USB furnizat pentru a utiliza dispozitivul Easy Interactive Pen ca mouse sau ca un creion pentru a desena pe ecranul proiectat. Conectează proiectorul la un calculator prin cablu USB furnizat și proiectează imaginile de pe calculator. ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.34 Conectează proiectorul la un calculator prin cablul USB furnizat pentru a utiliza funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.65
15 Port Computer2	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
16 Portul Audio2	Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer2.

Nume		Funcție
17	Port Computer1	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
18	Port Audio-L/R	Primește intrare audio de la echipamente conectate la porturile S-Video sau Video.
19	Port S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.

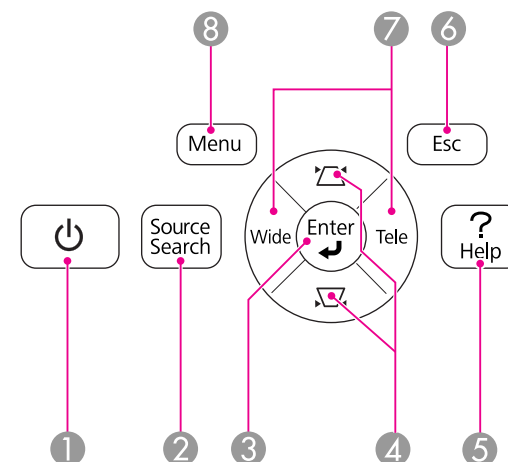
La bază



Nume		Funcție
1	Puncte de fixare a suportului pe tavan (trei puncte)	Dacă suspențați proiectorul de tavan, fixați în aceste puncte Suportul de suspendare pe tavan opțional. ☛ "Instalarea proiectorului" p.21 ☛ "Accesorii opționale" p.142
2	Puncte de fixare a plăcii de montare pe perete (cinci puncte)	Dacă suspențați proiectorul de un perete, montați suportul de fixare pe perete în aceste puncte. ☛ "Accesorii opționale" p.142

Nume	Funcție
3 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.41
4 Punct de instalare a cablului de securitate	Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul. ☞ "Instalarea firului de blocare" p.74
5 Picior frontal reglabil	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii. ☞ "Ajustarea poziției imaginii " p.41

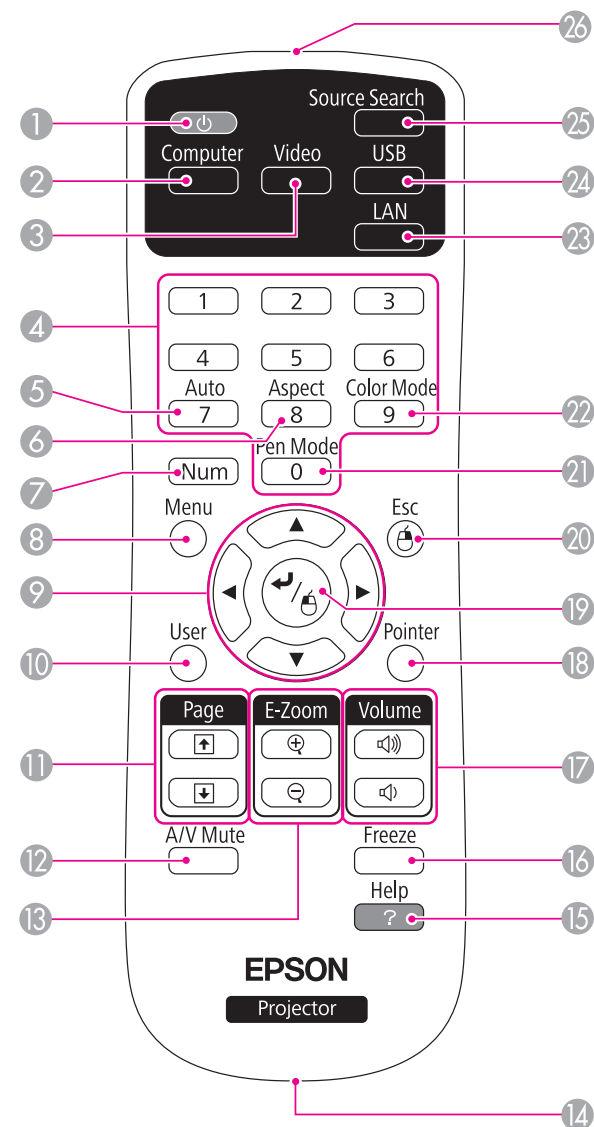
Panou de control



Nume	Funcție
1 Butonul [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.
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.33
3 Butonul [↵]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.

Nume	Funcție
4 Butonul [Trapez]/[Trapez]	<ul style="list-style-type: none"> Afișează ecranul Corecție Trapez pentru a permite corectarea distorsiunilor trapezoidale pe direcție verticală și orizontală. ☛ "Corecție T-H/V" p.38 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.76 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.99
5 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.99
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.76
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.38 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.76 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.99
8 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.76

Telecomandă



Nume	Funcție
1 Butonul [Power]	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului.
2 Butonul [Computer]	La fiecare apăsare a butonului, semnalul de intrare se comută între imaginile de la porturile Computer1 și Computer2.
3 Butonul [Video]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea se comută între porturile S-Video, Video și HDMI.
4 Butoane numerice	<ul style="list-style-type: none"> Introduceți parola. <ul style="list-style-type: none"> "Definirea Protejat de parolă" p.70 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. <ul style="list-style-type: none"> "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.44
7 Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere. <ul style="list-style-type: none"> "Definirea Protejat de parolă" p.70
8 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea Meniul Configurare" p.76
9 Butonul [E-Zoom]	<ul style="list-style-type: none"> La afișarea meniului Configurare sau a ecranului Ajutor, apăsând pe aceste butoane veți selecta elementele din meniu și veți defini valorile. <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea Meniul Configurare" p.76 Când se proiectează o Rulare diap., apăsarea pe aceste butoane afișează imaginea anterioară/următoare, rotește imaginea și multe altele. <ul style="list-style-type: none"> "Metode de operare pentru Rulare diap." p.126 În timpul funcției Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se mută în direcția butonului apăsat. <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.65

Nume	Funcție
10 Butonul [User]	<p>Selectați orice element utilizat frecvent dintre cele opt elemente disponibile aferente meniului Configurare și atribuiți-l acestui buton. Apăsând pe butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton.</p> <p>☛ "Meniul Setări" p.82</p> <p>Opțiunea Autocalibrare este atribuită ca setare implicită.</p>
11 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 <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.65 Când se utilizează USB Display <ul style="list-style-type: none"> "Proiectarea cu USB Display" p.34 Când se conectează la o rețea <p>Când se proiectează imagini utilizând Rulare diap., apăsând pe aceste butoane se va afișa fișierul imagine anterior/următor.</p>
12 Butonul [A/V Mute]	<p>Pornește sau oprește semnalul audio și video.</p> <p>☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.62</p>
13 Butoanele [E-Zoom]	<p>Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiectiei.</p> <p>☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.64</p> <p>(Acest buton nu poate fi utilizat în Mod tablă albă al funcției Easy Interactive Function.)</p>
14 Orificiu de atașare a curelei	Permite montarea la telecomandă a unei curele achiziționate din comerț.
15 Butonul [Help]	<p>Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.</p> <p>☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.99</p>

Nume		Funcție
16	Butonul [Freeze]	Întrerupe și reia redarea imaginilor. ☛ "Închegarea imaginii (Închet)" p.62
17	Butoanele [Volume] [<] [>]	[<] Reduce volumul. [>] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.42
18	Butonul [Pointer]	Afișează indicatorul de pe ecran. ☛ "Funcția indicator (Pointer)" p.63
19	Butonul [↵]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.76 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.65
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.76 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.65
21	Butonul [Pen Mode]	Schimbă între utilizarea unui calculator și desenarea cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen. (Acest buton nu poate fi utilizat în Mod tablă albă.) ☛ "Desenarea" p.55
22	Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, modul culoare se schimbă. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.42

Nume		Funcție
23	Butonul [LAN]	Trece la imaginile proiectate cu EasyMP Network Projection. Când se proiectează utilizând componenta opțională Quick Wireless Connection USB Key, acest buton comută la imaginea respectivă.
24	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(TypeA)
25	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.33
26	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.

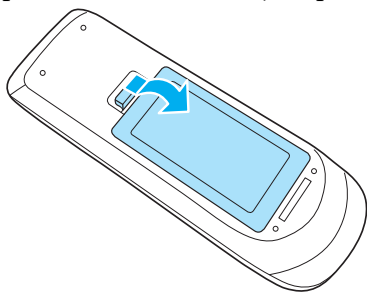
Atenție

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

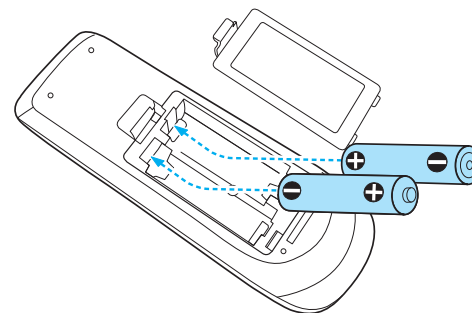
 [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

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

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



- 2** Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.



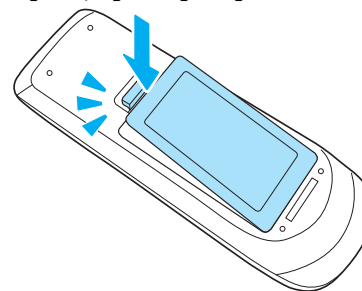
Atenție

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

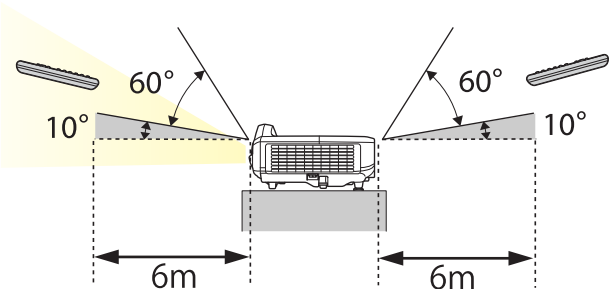
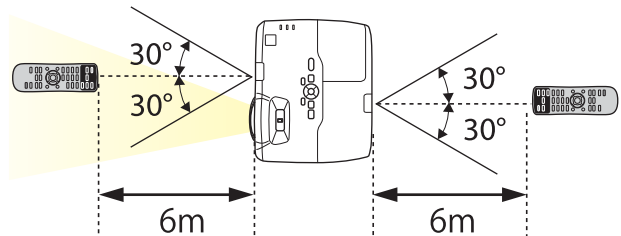
3

- Fixați la loc capacul compartimentului pentru baterii.

Apăsați pe capac până când acesta se închide pe poziție.



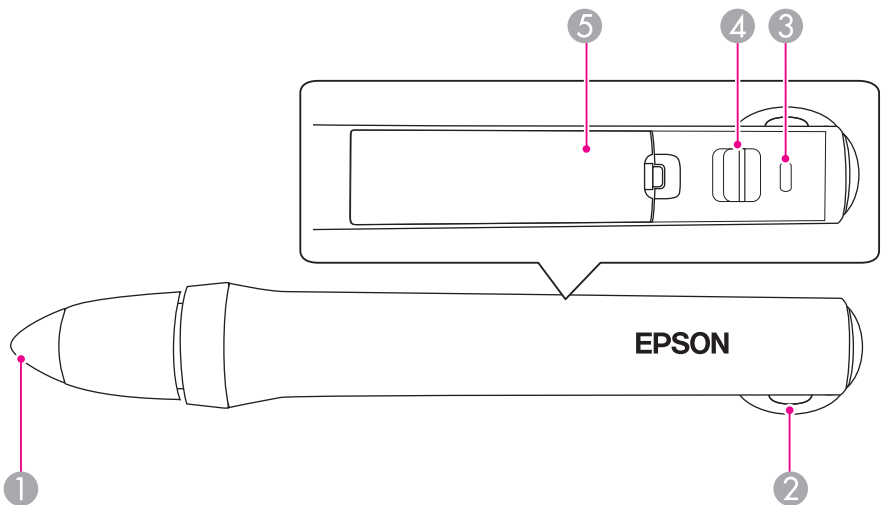
Distanța de funcționare a telecomenzii



Easy Interactive Pen

Există două tipuri de dispozitive Easy Interactive Pen cu secțiuni de bază colorate diferit. Nu se pot utiliza simultan două dispozitive Easy Interactive Pen cu secțiuni de bază colorate similar.

☛ "Accesorii opționale" [p.142](#)



Nume		Funcție
1	Buton vârf creion	Țineți creionul aproape de ecranul proiectat și apăsați pentru a-l utiliza. ☛ "Funcția interactivă" p.48 ☛ "Accesorii opționale" p.142
2	Orificiu de atașare a curelei	Permite atașarea unei curele achiziționate din comerț.

Nume	Funcție
3 Indicator de baterie	Indică puterea disponibilă a bateriei la pornire. <ul style="list-style-type: none"> Luminează în verde, timp de câteva secunde, când bateria este încărcată. Luminează intermitent în verde, timp de câteva secunde, când bateria este slabă. Nu luminează când bateria este consumată. Schimbați bateria. <p>☛ "Înlocuirea bateriilor pentru Easy Interactive Pen" p.18</p>
4 Comutator glisant	Pornește, respectiv oprește Easy Interactive Pen. După pornire, sunt necesare câteva secunde pentru ca Easy Interactive Pen să devină operațional.
5 Capacul compartimentului pentru baterii	Deschideți acest capac când înlocuiți bateria. <p>☛ "Înlocuirea bateriilor pentru Easy Interactive Pen" p.18</p>



Dispozitivul Easy Interactive Pen se va dezactiva automat dacă nu este utilizat o perioadă lungă de timp.

Activați dispozitivul Easy Interactive Pen la loc folosind comutatorul lateral pentru a utiliza creionul.

Înlocuirea bateriilor pentru Easy Interactive Pen

Indicatorul de baterie al dispozitivului Easy Interactive Pen luminează continuu sau intermitent la pornire. 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
- SANYO eneloop® (HR-3UTG/HR-3UTGA/HR-3UTGB)

Atenție

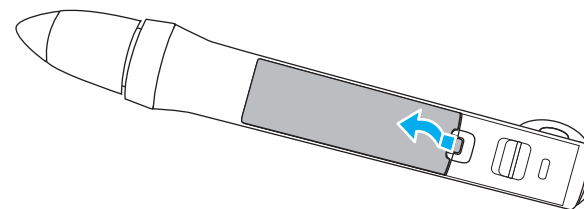
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

☛ *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță*

1

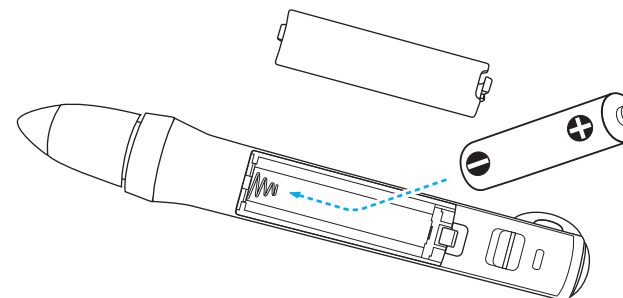
Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

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



2

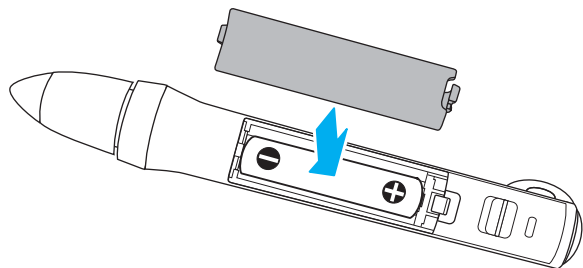
Înlocuiți vechea baterie cu o baterie nouă.



Atenție

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

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

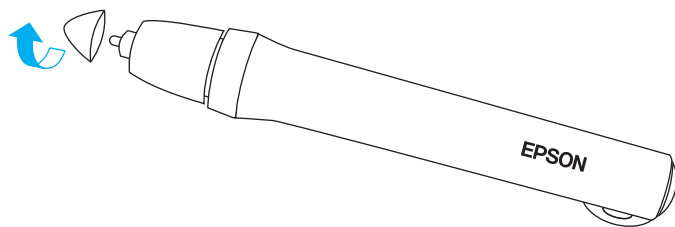


Înlocuirea vârfului dispozitivului Easy Interactive Pen

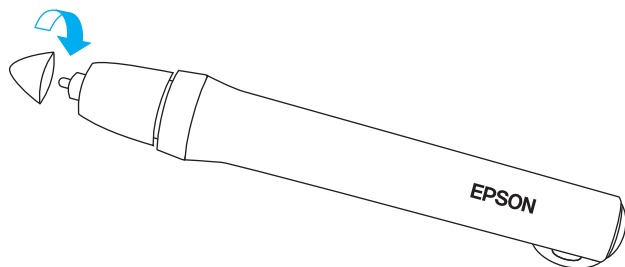
Înlocuiți vârful dispozitivului Easy Interactive Pen când acesta s-a uzat.

☞ "Accesorii opționale" [p.142](#)

- 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

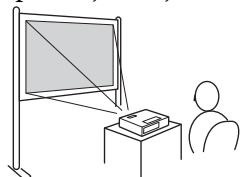
Proiectorul suportă următoarele patru metode de proiecție. Instalați proiectorul în conformitate cu condițiile din locul de instalare.



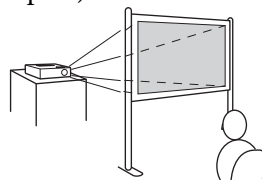
Nu se poate utiliza funcția Easy Interactive Function atunci când setarea pentru Proiecție este **Spate/Plafon** sau **Spate**.

☛ "Funcția interactivă" [p.48](#)

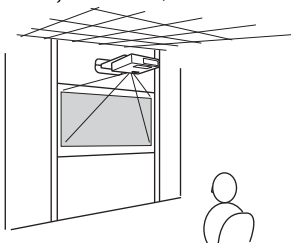
- Proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față)



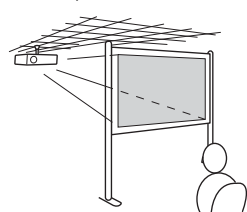
- Proiectați imagini din spatele unui translucid din spate. (proiecție Spate)



- 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 suportului pe tavan sau în punctele de fixare ale suportului pe perete, 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.

Atenție

- Nu folosiți proiectorul dacă acesta este așezat pe una din părțile laterale. În acest caz proiectorul se poate defecta.
- Nu acoperiți gura de ventilare sau gura de evacuare a aerului de pe proiector. Dacă oricare din guri este acoperită, este posibil ca temperatura internă să crească și să provoace un incendiu.

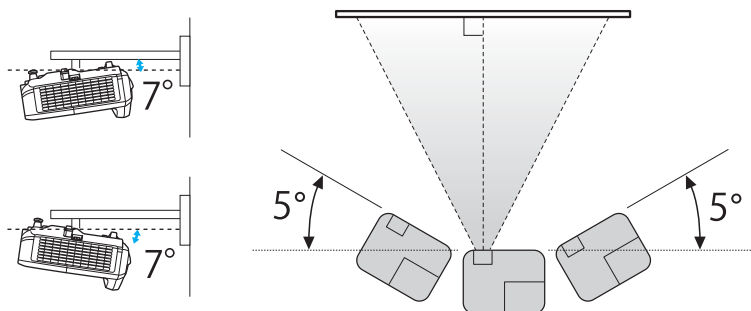


- La instalarea proiectorului pe un perete sau pe tavan, trebuie să utilizați instrumentele corecte conform metodei de instalare.
☛ "Accesorii opționale" [p.142](#)
- Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.
Față ↔ Față/Plafon
Spate ↔ Spate/Plafon
- Selectați **Spate** sau **Spate/Plafon** din meniul de configurare.
☛ **Extins - Proiecție** [p.83](#)


Condiții de instalare

Pentru a utiliza în mod corect funcția interactivă a proiectorului, realizați instalarea în următoarele condiții.

- Ecranul de proiecție are o formă dreptunghiulară fără nicio distorsiune.
- Proiectorul este înclinat la un unghi de maximum $\pm 7^\circ$ pe verticală și de maximum $\pm 5^\circ$ pe orizontală față de ecranul proiectat.



Când se instalează mai multe proiectoare în aceeași încăpere, setați parametrul **Distanță proiectoare** în concordanță cu distanța dintre proiectoare.

 Extins - Easy Interactive Function - Distanță proiectoare [p.83](#)

Atenție

Funcția interactivă operează prin intermediul comunicațiilor prin infraroșii. Rețineți următoarele aspecte când realizați instalarea.

- Asigurați-vă că pe Receptor Easy Interactive Function și pe ecranul de proiecție nu există lumină puternică sau lumină solară.
- 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.
- 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.

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 2 Când se utilizează cablul opțional pentru calculator

Conectați portul de ieșire a 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.

3 Când se utilizează cablul USB furnizat

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

Puteți trimite semnalul audio împreună cu imaginea proiectată.

☛ "Proiectarea cu USB Display" [p.34](#)

4 Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

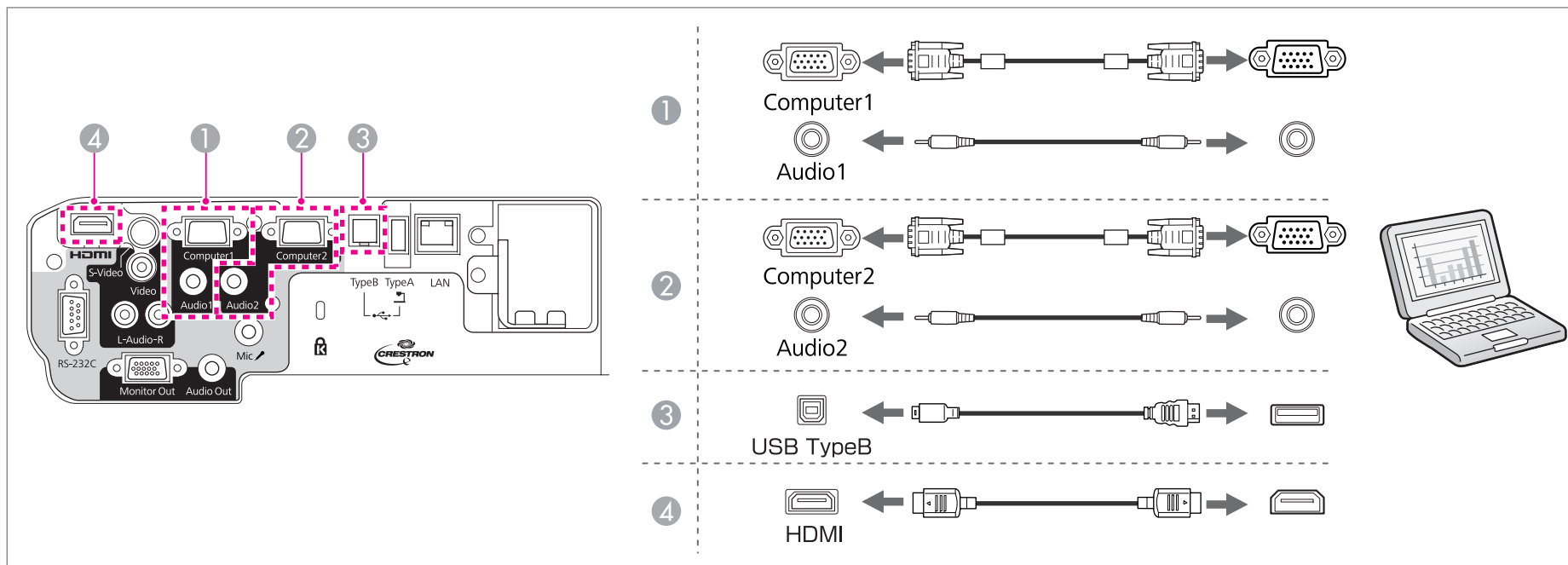
Conectați portul HDMI de pe calculator la portul HDMI de pe proiector.

Puteți trimite semnalul audio împreună cu imaginea proiectată.



Puteți schimba intrarea audio folosind **Intrare audio**.

☛ **Extins - Funcționare - Intrare audio** [p.83](#)



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 utilizează un cablu video disponibil în comerț**
Conectați portul ieșirii video a dispozitivului de la care provine imaginea la portul de intrare Video al proiectorului utilizând un cablu video disponibil în comerț.
Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio a sursei de imagine la portul Audio-L/R de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.
- 2 Când se utilizează un cablu S-video disponibil în comerț**
Conectați portul ieșirii video a dispozitivului de la care provine imaginea la portul de intrare S-Video al proiectorului utilizând un cablu video disponibil în comerț.
Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio a sursei de imagine la portul Audio-L/R de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.
- 3 4 Când se utilizează un cablu video pe componente opțional**
☛ "Accesorii Opționale și Consumabile" [p.142](#)

Conectați portul de ieșire a semnalului component de la sursa de imagine la portul Computer1 sau Computer2 al proiectorului.

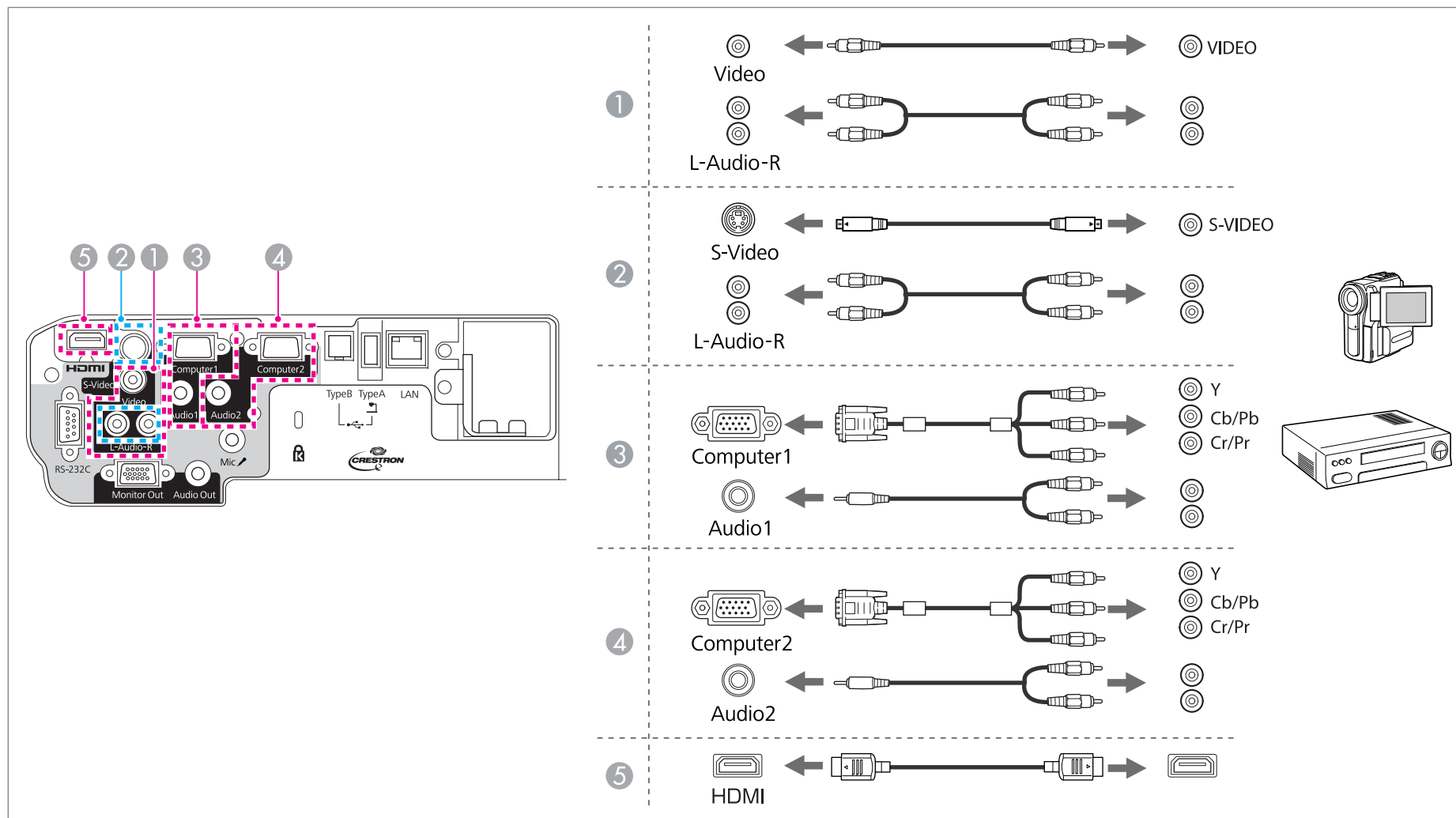
Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio al sursei imaginii la portul Audio1 sau Audio2 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

- 5 **Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț**
- Conectați portul HDMI de pe dispozitivul sursă de imagine la portul de intrare HDMI de pe proiector utilizând un cablu HDMI disponibil în comerț.
- Puteți trimite semnalul audio împreună cu imaginea proiectată.



Puteți schimba intrarea audio folosind **Intrare audio**.

☛ **Extins - Funcționare - Intrare audio** [p.83](#)



Atenție

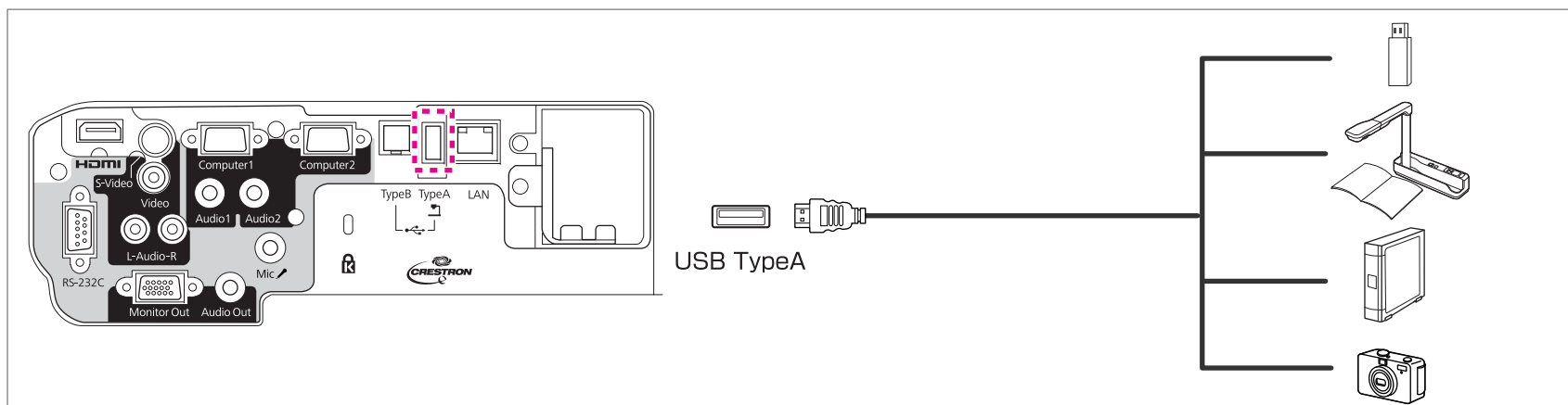
- Dacă sursa de intrare este pornită când o conectați la proiector, acest lucru poate determina o funcționare necorespunzătoare.
- Dacă orientarea sau forma fișei diferă, nu încercați să forțați conectarea. Este posibil ca dispozitivul să fie deteriorat sau să funcționeze necorespunzător.



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

Conectarea dispozitivelor USB

Puteți conecta dispozitive, cum ar fi dispozitive de memorie USB, camera 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(TypeA) de pe proiector.



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

☛ "Rulare diap." [p.126](#)

În cazul în care Camera 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 Camera pentru documente.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.33](#)



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.

Atenție

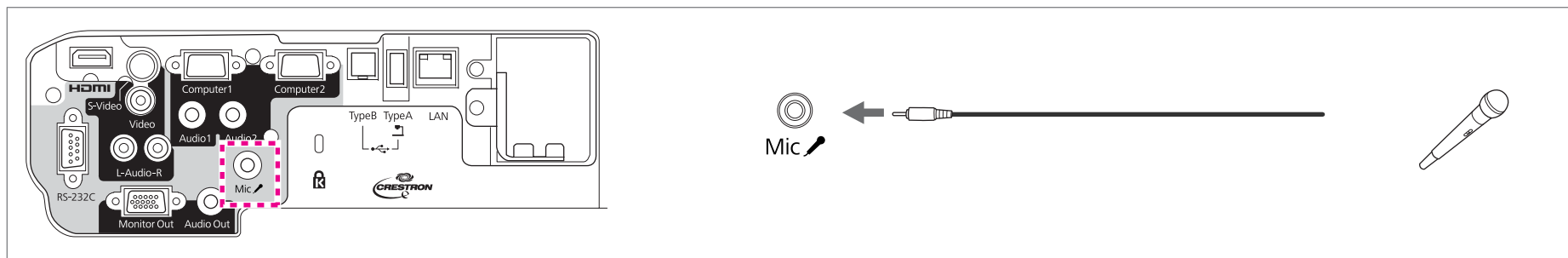
- Dacă utilizați un hub USB, s-ar putea ca operația să nu se realizeze corespunzător. Dispozitivele, cum ar fi camere digitale și dispozitive USB, trebuie conectate direct la proiector.
- Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard diskul.
- Conectați o cameră digitală sau un hard disk la proiector utilizând un cablu USB furnizat sau destinat pentru utilizare împreună cu dispozitivul.

Deconectarea dispozitivelor USB

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

Conectarea 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.82](#)
- Definiți următoarele setări pentru ieșirea audio a microfonului în timp ce proiectorul este închis.
Setați **Mod standby** la **Așteptare A/V.** ☛ **Extins - Configurare standby - Mod standby** [p.83](#)
Selectați pentru **Microfon standby** opțiunea **Pornit.** ☛ **Extins - Configurare standby - Microfon standby** [p.83](#)

Conectarea echipamentelor externe

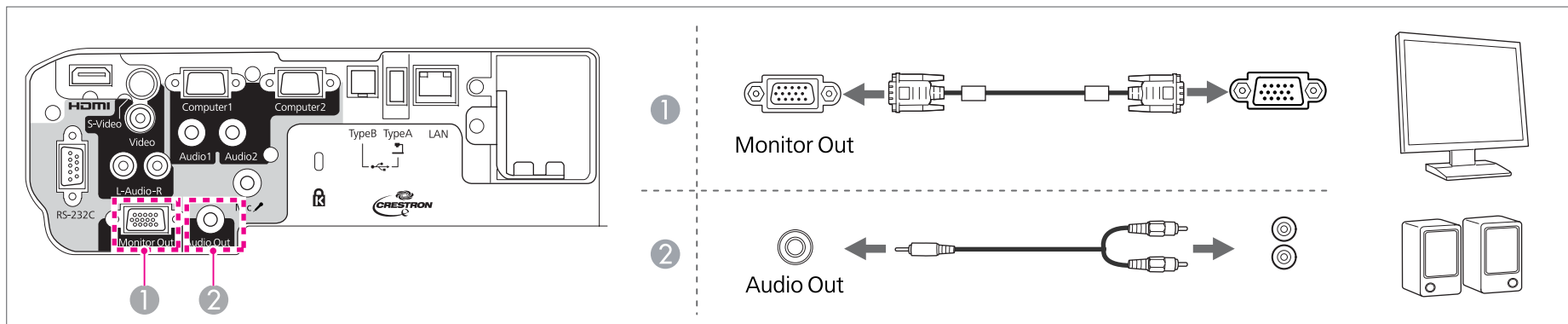
Puteți reda imagini și sunete conectând un monitor extern sau un difuzor.

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.



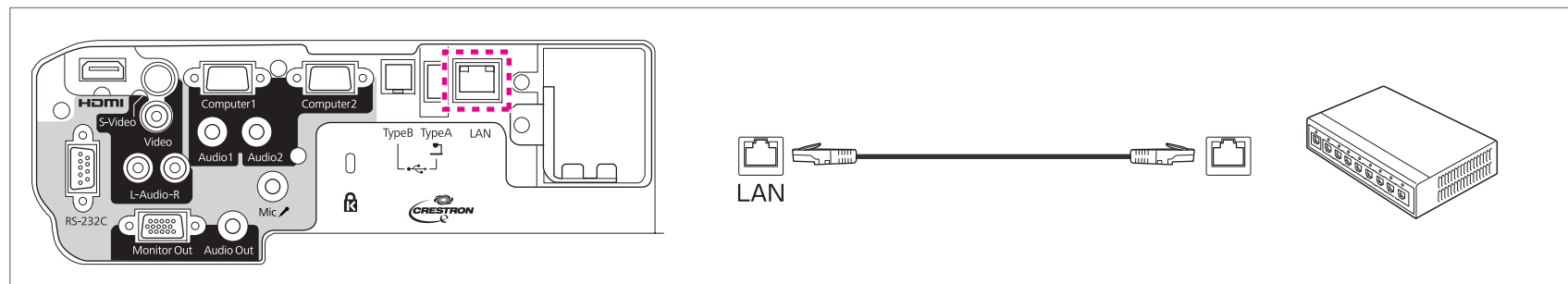
• Dacă setați **Mod standby** la **Așteptare A/V**, puteți reda imagini sau conținut audio pe un dispozitiv extern chiar dacă proiectorul este în modul standby. Pentru mai multe informații, consultați următoarele.

☛ **Extins - Configurare standby - Mod standby** [p.83](#)

- 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 a unor funcții precum Keystone, meniul Configurare sau ecranele de ajutor nu sunt transmise către monitorul extern.
- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în difuzoarele proiectorului, ci în dispozitivul extern.

Conectarea unui Cablu LAN

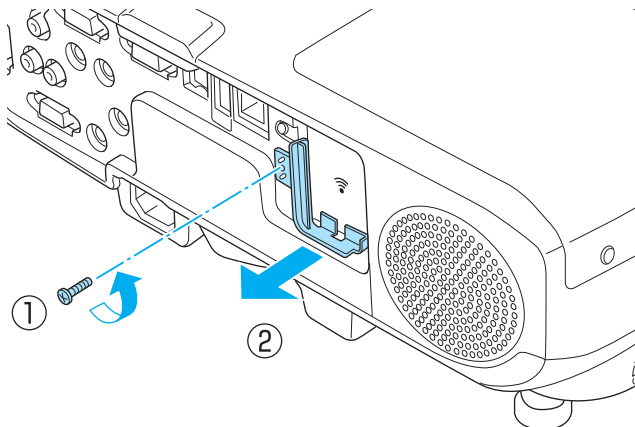
Conectați un port LAN de la hub-urile de rețea sau de la alt echipament la portul LAN al proiectorului printr-un cablu LAN 100BASE-TX sau 10BASE-T disponibil în comerț.



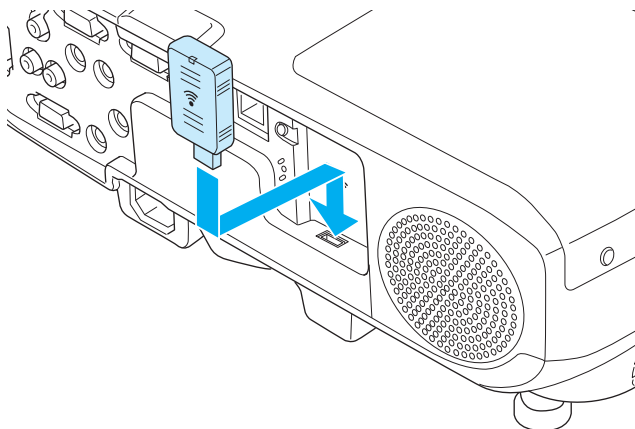
Pentru a preveni defectarea, utilizați un cablu de rețea blindat de categoria 5.

Instalarea unității opționale LAN fără fir

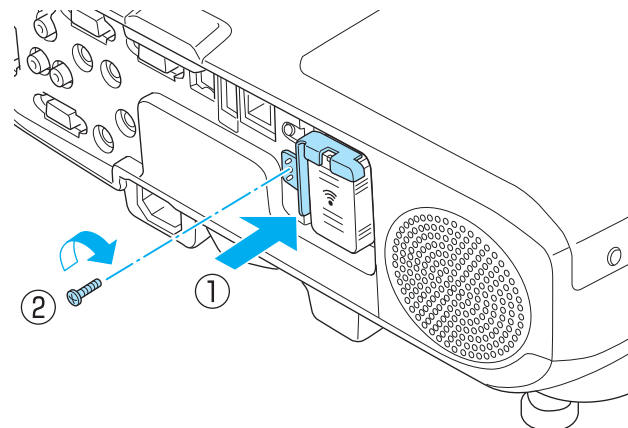
- 1** Scoateți șurubul de fixare a opritorului și apoi scoateți opritorul unității LAN fără fir.



- 2** Wireless LAN unit este instalată.



- 3** Pentru a evita pierderea unității LAN fără fir, fixați opritorul folosind șurubul de fixare al acestuia.





Metode de proiecție de bază

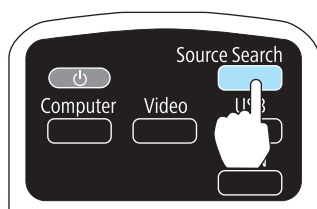
Acest capitol explică modul de proiecție și de reglare a imaginilor.

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

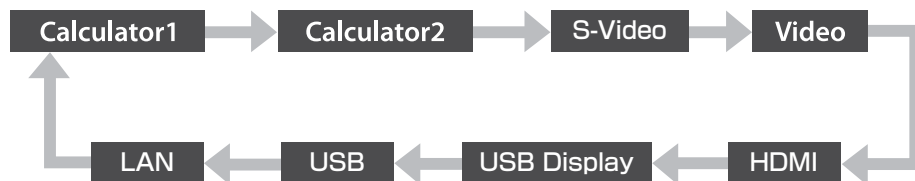
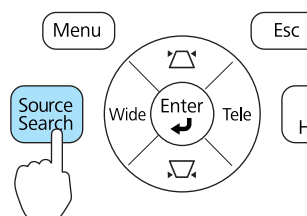
Apăsați pe butonul [Source Search] pentru a proiecta imagini de pe portul care primește o imagine în prezent.

Deoarece se proiectează numai imagini de pe porturi care primesc o imagine, puteți proiecta rapid imaginea dorită.

Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control

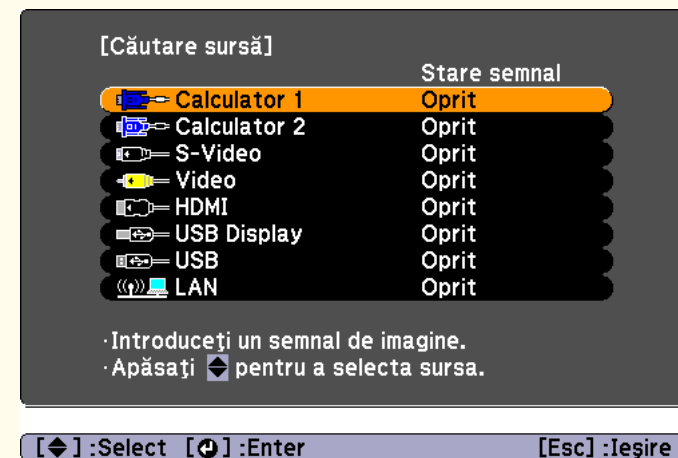


Când sunt conectate două sau mai multe surse de imagini, apăsați pe butonul [Source Search] până când se proiectează imaginea țintă.

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



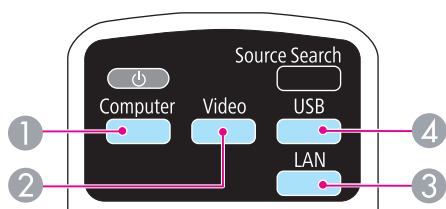
Ecranul următor se afișează atunci când nu se transmit semnale de imagine.



Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda

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

Telecomanda



- ① De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:
 - Port Computer1
 - Port Computer2
- ② De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:
 - Port S-Video
 - Portul Video
 - Portul HDMI
- ③ Trece la imaginile proiectate cu EasyMP Network Projection. Când se proiectează utilizând componenta opțională Quick Wireless Connection USB Key, acest buton comută la imaginea respectivă.
- ④ De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:
 - USB Display
 - Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB(TypeA)

Proiectarea cu USB Display

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

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

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.83](#)

Cerințe de sistem

Pentru Windows

SO	Windows 2000*1	
	Windows XP*2	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 biți, Enterprise pe 32/64 biți, Professional pe 32/64 biți, Home Premium pe 32/64 biți, Home Basic pe 32 biți, Starter pe 32 de biți
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau superior Recomandat: Pentium M 1,6 GHz sau mai rapid	
Cantitatea de memorie	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau superior	
Spațiu liber pe hard disc	20 MB sau mai mult	

Ecran	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.600x1.200. Afișaj color cu culori pe 16 biți sau superior
--------------	--

*1 numai Service Pack 4

*2 Cu excepția Service Pack 1

Pentru SO Mac

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

La prima conectare

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



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

Pentru Windows

1

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



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

Pentru Windows 2000

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

Pentru Windows XP

Instalarea driverului pornește automat.

Pentru Windows Vista/Windows 7

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

2

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

3 Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze mai mult timp până când imaginile de la calculator sunt proiectate. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul în starea în care este fără să deconectați cablul USB sau să 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, indiferent de motiv, nu se proiectează nimic, faceți clic pe **Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** pe calculator.
- Când se utilizează un calculator care execută Windows 2000 pe baza autorității de utilizare, se afișează un mesaj de eroare Windows și este posibil să nu puteți utiliza software-ul. În acest caz, încercați să actualizați sistemul Windows la versiunea cea mai recentă, reporniți și încercați să vă conectați din nou.
Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în documentul următor.
[☞ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Pentru SO Mac

1 Conectați portul USB de pe calculator la portul USB(TypeB) de pe proiector utilizând cablul USB furnizat.

Folderul Setup al USB Display se afișează în Finder.

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

3 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.

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

Introduceți parola de administrator și începeți operațiunea de instalare.

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

5 Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze mai mult timp până când imaginile de la calculator sunt proiectate. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul în starea în care este fără să deconectați cablul USB sau să opriți alimentarea proiectorului.

6 Dacă ați terminat, 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 - Program de instalare USB Display** pe calculator.
- Dacă, din anumite motive, nu este proiectată nicio imagine, faceți clic pe pictograma **USB Display** din Dock.
- Dacă nu există nicio pictogramă **USB Display** în Dock, faceți dublu clic pe **USB Display** din folderul Aplicații.
- Dacă selectați **Exit** din meniul pictogramei **USB Display** pe Dock, USB Display nu pornește automat când conectați cablul USB.

Dezinstalarea

Pentru Windows 2000

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

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

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

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

Pentru Windows XP

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

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

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

Pentru Windows Vista/Windows 7

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

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

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

Pentru SO Mac

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

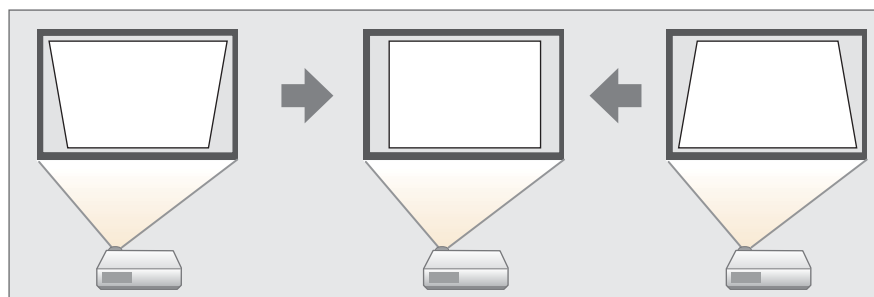
2 Executați **Programul de dezinstalare USB Display**.

Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Puteți corecta distorsiunile trapezoidale utilizând una din următoarele metode.

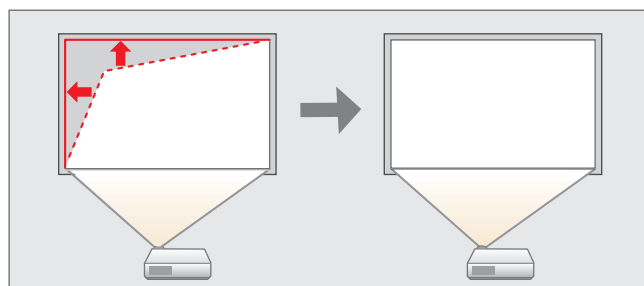
- Corecție T-H/V

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



- Quick Corner

Corecți manual cele patru colțuri în mod independent.



- Verificați condițiile de instalare pentru a utiliza funcția interactivă în mod corect.

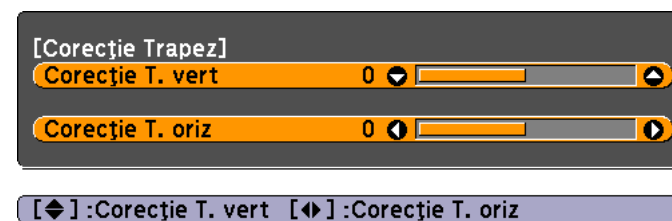
- ☛ "Condiții de instalare" [p.22](#)

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

Corecție T-H/V

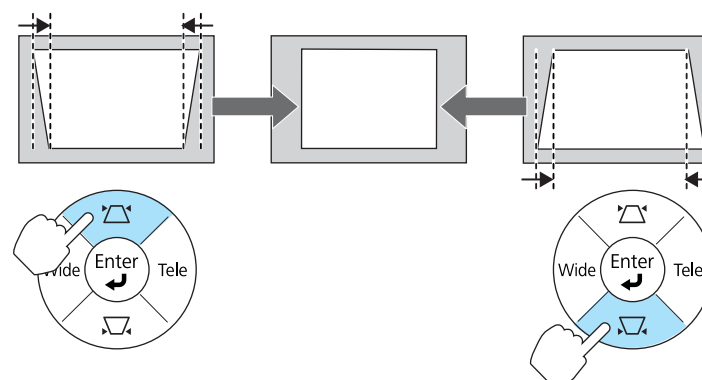
Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent. Corecția T-H/V este ideală pentru reglarea fină a distorsiunilor trapezoidale.

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

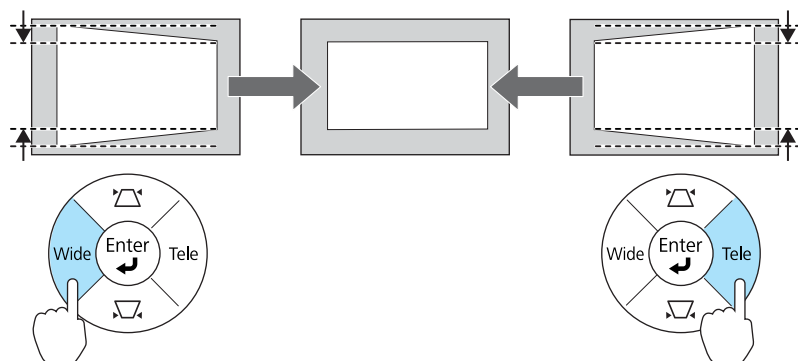


- 2 Apăsați pe butoanele următoare pentru a corecta distorsiunile trapezoidale.

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



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



Puteți seta funcția Corecție T-H/V din meniul Configurare.

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.82](#)

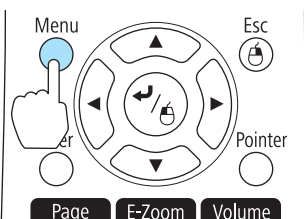
Quick Corner

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

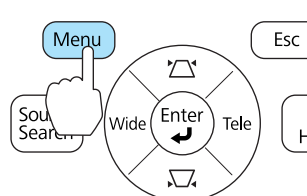
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.76](#)

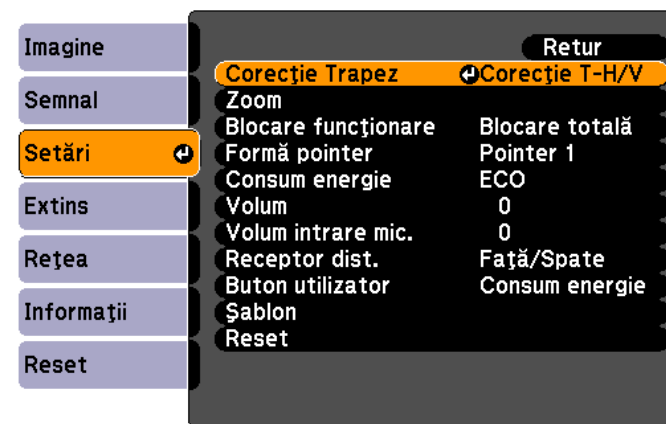
Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control



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



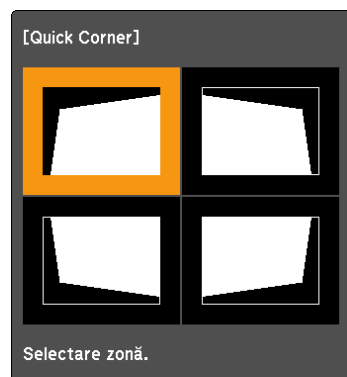
[Esc] :Retur [◀▶] :Select [↵] :Enter [Menu]:Ieșire

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



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

4 Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe telecomandă, sau butoanele [↶], [↷], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control, selectați colțul care trebuie corectat și apoi apăsați pe butonul [↵].

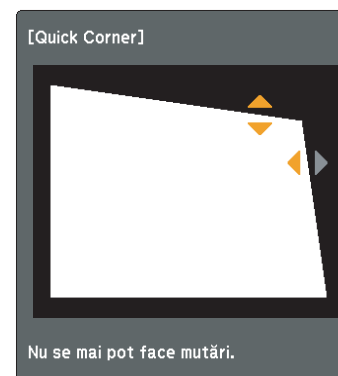


[◀ / ▶] : Select
[Enter] : Enter
[Esc] : Return (apăsăți timp de 2 secunde pentru a face reset/comutare)

- 5** Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control, corectați poziția colțului.

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

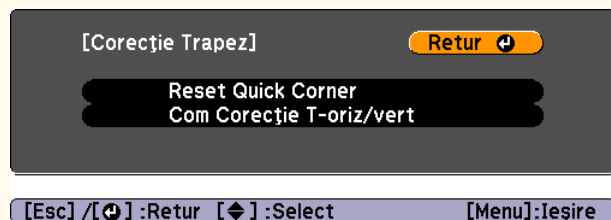
Deoarece funcția **Corecție Trapez** a fost înlocuită cu **Quick Corner**, ecranul de selecție a colțurilor de la pasul 4 va fi afișat când apăsați din nou pe butoanele [↶] și [↷] de pe panoul de control.

Înlocuiți funcția **Corecție Trapez** cu **Corecție T-H/V** dacă doriți să executați corecția pe orizontală și pe verticală utilizând butonul [↶] și [↷] de pe panoul de control.

🔑 **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.82](#)



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



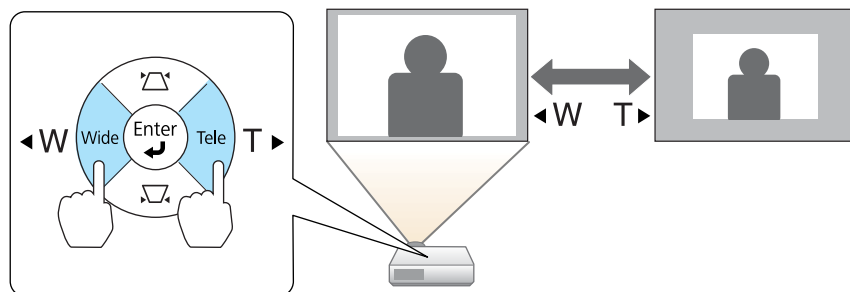
Reset Quick Corner: Resetează rezultatul corecturilor efectuate cu Quick Corner.

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

☞ "Meniul Setări" [p.82](#)

Ajustarea dimensiunii imaginii

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

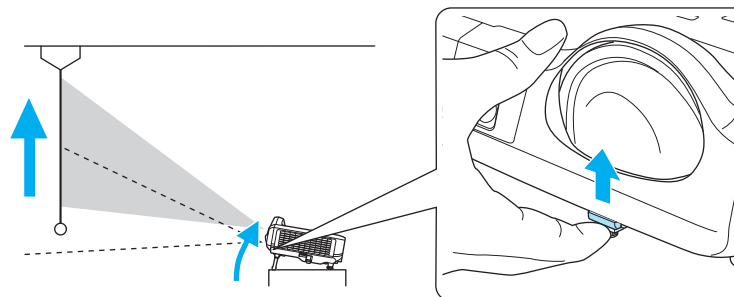


De asemenea, puteți efectua reglarea dimensiunilor din meniul de configurare.

☞ Setări - Zoom [p.82](#)

Ajustarea poziției imaginii

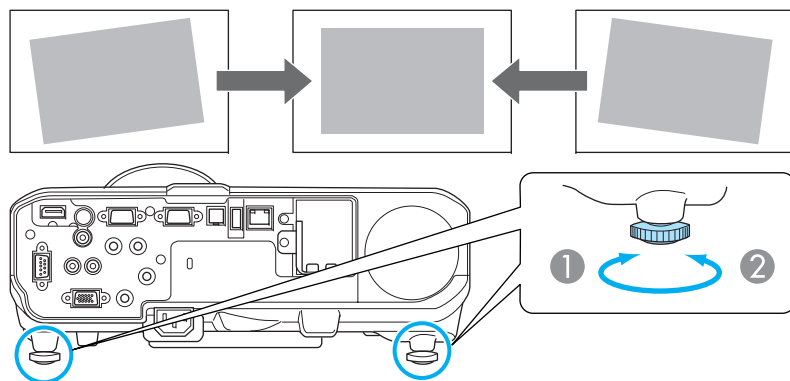
Apăsați pe maneta piciorului pentru a extinde și a retrage piciorul din față.



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

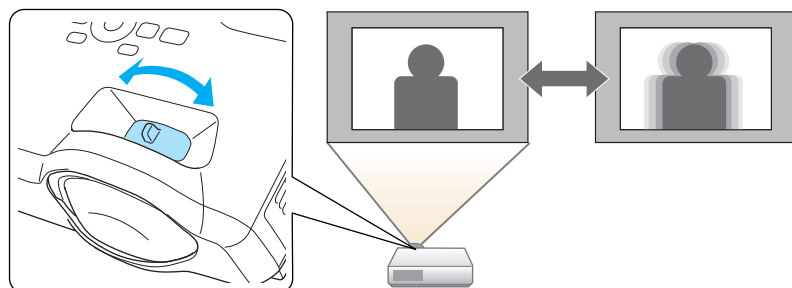
Extindeți și retrageți piciorul din spate pentru a ajusta înclinarea orizontală a proiectorului.



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

Corectarea focalizării

Puteți regla focalizarea utilizând inelul de focalizare.



Ajustarea volumului

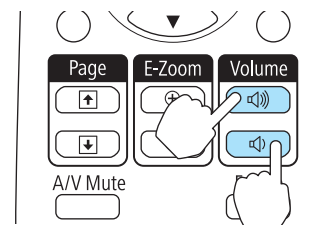
Puteți ajusta volumul utilizând una din următoarele metode.

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

[<] Reduce volumul.

[>] Crește volumul.

Telecomanda



- Ajustați volumul din meniul Configurare.

☛ **Setări - Volum** [p.82](#)



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 proiectorului 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	Aplicație
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.

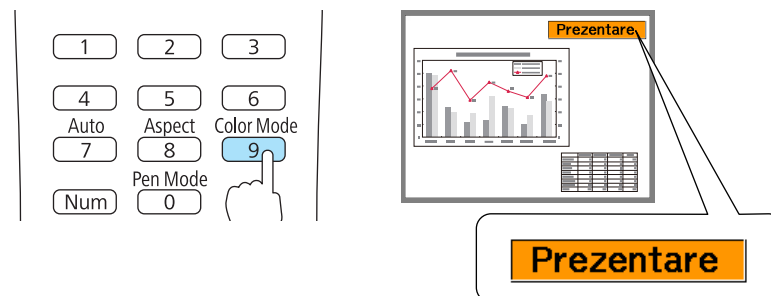
Mod	Aplicație
Prezentare	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
Teatru	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
Foto*1	Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile,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

*1 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este RGB sau când sursa este USB Display, USB sau LAN.

*2 Această opțiune poate fi selectată când la intrare sunt preluate semnale video pe componente, semnale S-video sau semnale video compozit.

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.79

Setarea Diafragmă automată

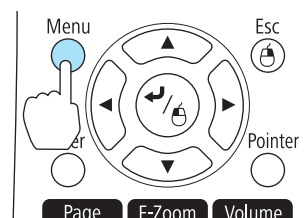
Setând automat luminanța în funcție de luminozitatea imaginii afișate, această funcție vă permite să vă bucurați de imagini profunde și bogate.

1

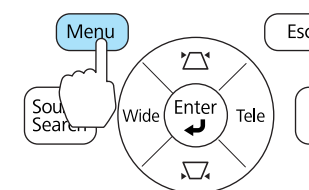
Apăsați pe butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.76

Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control



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



3 Selectați **Pornit**.

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**.

Modificarea formatului imaginii proiectate

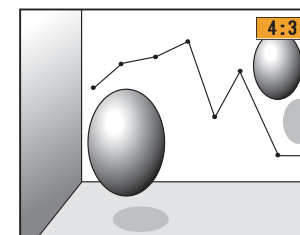
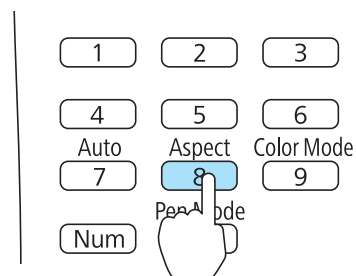
Puteți modifica opțiunea Format imagine pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare.

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

Metodele de modificare

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

Telecomanda



Puteți seta formatul de imagine din meniul Configurare.

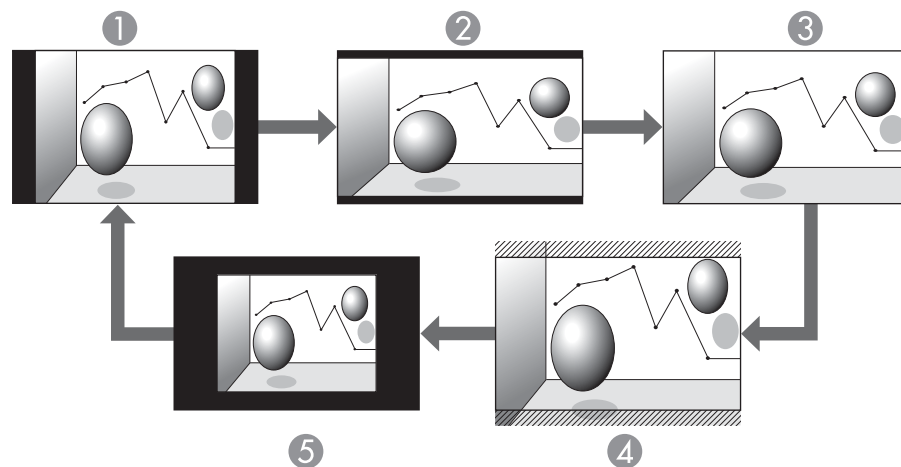
Semnal - Aspect [p.80](#)

Schimbarea modului de aspect (doar pentru EB-436Wi/EB-426Wi)

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**.

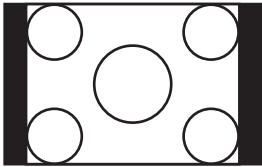
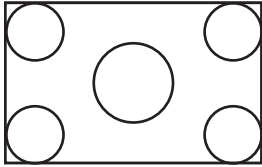
Exemplu: intrare semnal 1080p (rezoluție: 1920x1080, format imagine: 16:9)

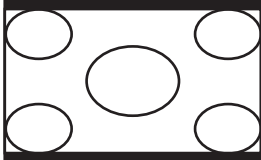
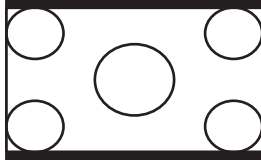
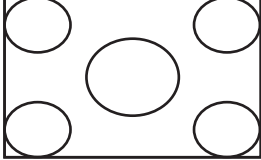
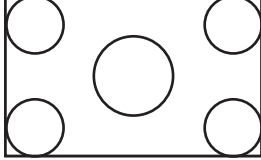
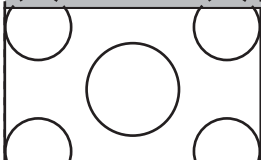
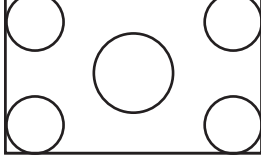
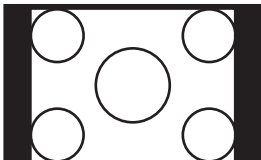
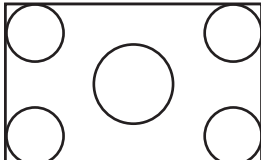


- ① Normal sau Auto
- ② 16:9
- ③ Plin
- ④ Zoom
- ⑤ Nativ

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 setarea **Rezoluție** la **Lat** sau **Normal** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunea panoului calculatorului.

 **Semnal - Rezoluție** [p.80](#)

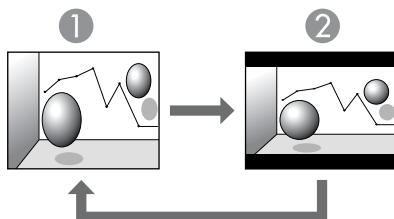
Schimbarea modului de aspect (doar pentru EB-431i/EB-421i)

Proiecția imaginilor de la un echipament video

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect] de pe telecomandă, 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)

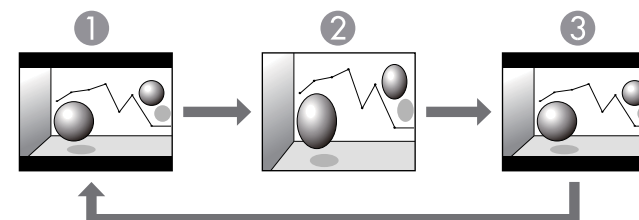


- ① 4:3
- ② 16:9

Proiecția imaginilor de la un port HDMI

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

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

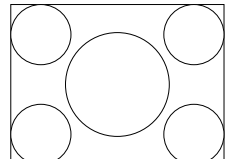
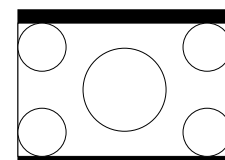
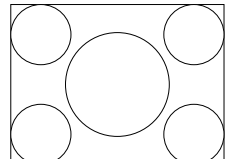
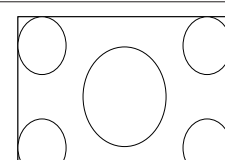


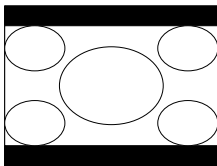
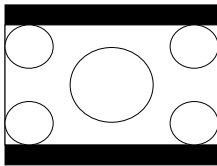
- ① Auto
- ② 4:3
- ③ 16:9

Proiecția imaginilor de pe un calculator

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect] de pe telecomandă, 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 Aspect	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 setarea **Rezoluție** la **Lat** sau **Normal** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunea panoului calculatorului.

☛ Semnal - Rezoluție [p.80](#)



Funcția interactivă

Acest capitol explică modul de utilizare a funcției interactive încorporate a proiectorului în cadrul cursurilor sau ședințelor.

Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată dispozitivul Easy Interactive Pen, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului.

Funcțiile Autocalibrare și Calibrare manuală sunt, de asemenea, disponibile.



Dezactivați dispozitivul Easy Interactive Pen când nu este folosit sau îndepărtați-l de ecranul de proiecție când calibrați un creion.

Autocalibrare

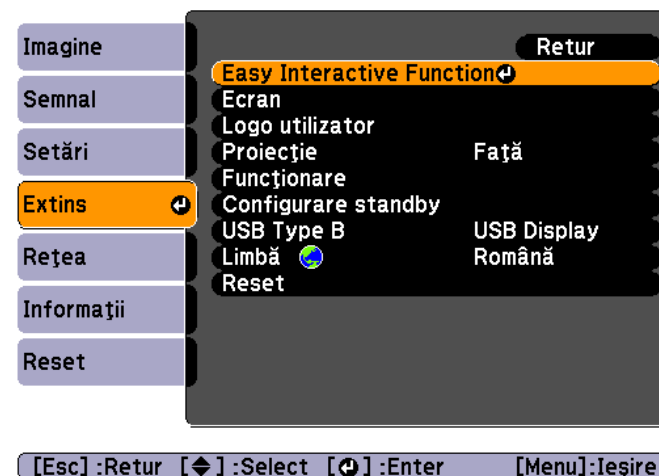
Această funcție calibrează creionul în mod automat.



În momentul achiziționării, funcția Autocalibrare este atribuită butonului [User] de pe telecomandă. Prin apăsarea butonului [User] de pe telecomandă, puteți începe de la pasul 2.

🖱 "Telecomandă" [p.13](#)

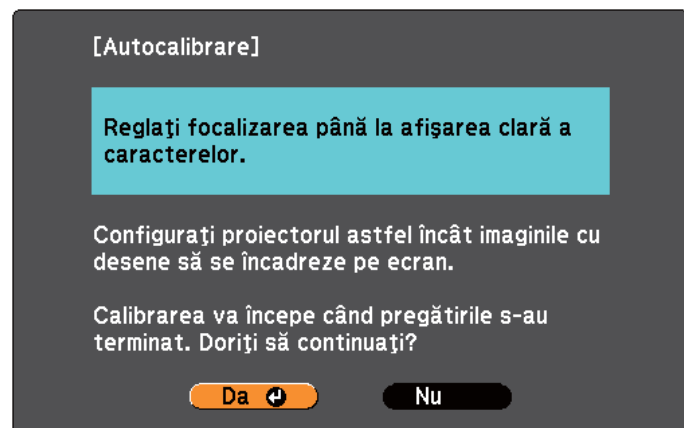
- 1 Selectați opțiunea **Easy Interactive Function** din meniul **Extins** al meniului de configurare.



- 2 Selectați **Autocalibrare** din Setări generale.



- 3 Reglați focalizarea urmărind instrucțiunile de pe ecran.



☞ "Corectarea focalizării" p.42

- 4** Selectați "Da".
Utilizați butonul [↵] de la telecomandă sau de la panoul de control pentru a selecta "Da".



Când se realizează procedura de Autocalibrare din bara de instrumente, utilizați dispozitivul Easy Interactive Pen pentru a selecta "Da".

- 5** Imaginea șablon este proiectată și calibrarea începe.
Așteptați până la încheierea calibrării.
Nu obstrucționați lumina proiectată în timpul proiecției imaginii șablon.

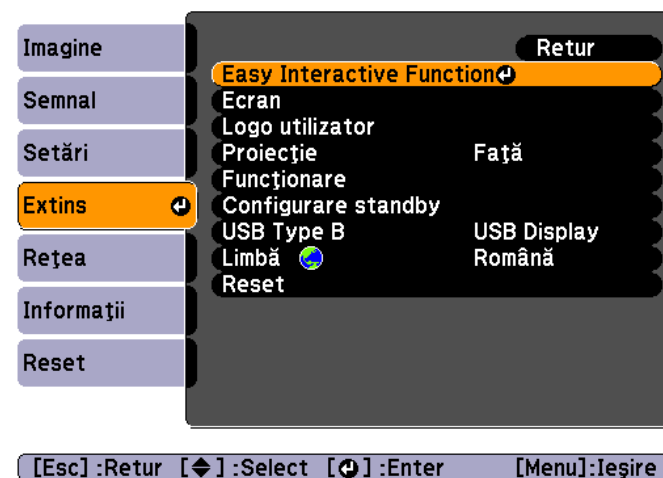
Dacă Autocalibrarea nu reușește, încercați Calibrarea manuală.

☞ "Calibrare manuală" p.50

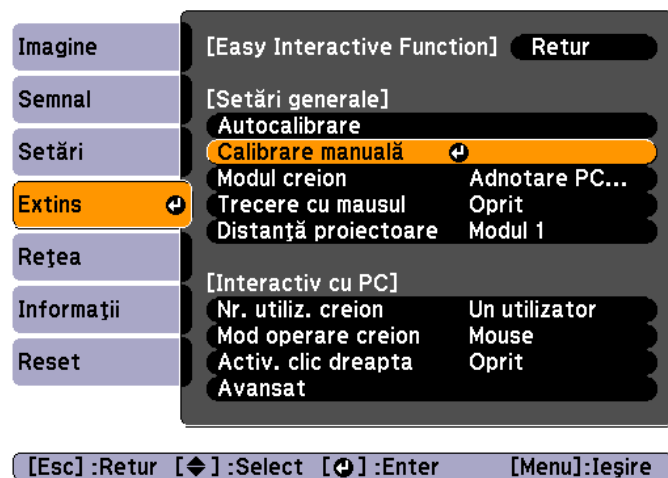
Calibrare manuală

Această funcție permite calibrarea manuală a creionului.

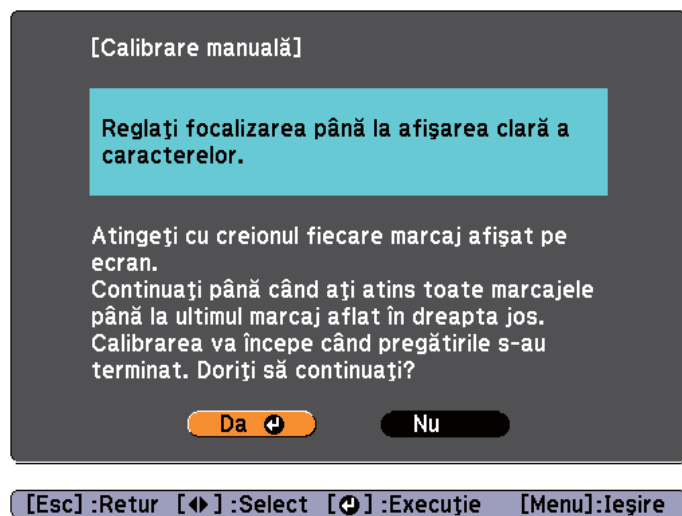
- 1** Selectați opțiunea **Easy Interactive Function** din meniul **Extins** al meniului de configurare.



- 2** Selectați **Calibrare manuală** din Setări generale.

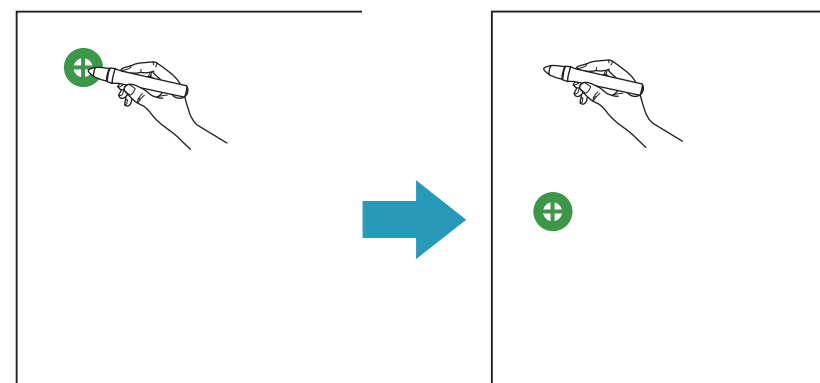



- 3** Reglați focalizarea urmărind instrucțiunile de pe ecran.

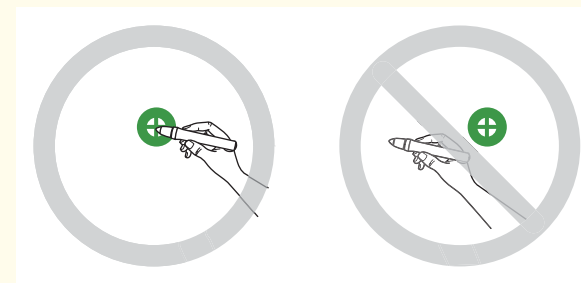


- 4** Utilizați butonul [↵] de la telecomandă sau de la panoul de control pentru a selecta "Da".

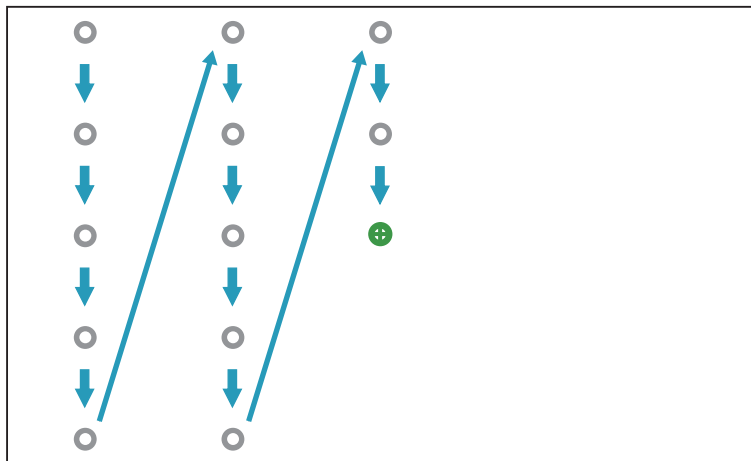
- 5** Se afișează un punct pe ecranul proiectat.
Verificați ca bateria să fie introdusă și apoi porniți dispozitivul Easy Interactive Pen. [p.17](#)
Atingeți centrul punctului cu vârful dispozitivului Easy Interactive Pen. Punctul dispare și reapare în poziția următoare.



 Asigurați-vă că atingeți centrul punctului. În caz contrar, este posibil ca poziționarea să se realizeze incorect.



- 6** Punctul apare mai întâi în stânga-sus, apoi se deplasează către dreapta-jos.
Repetăți pasul 5 până la dispariția tuturor punctelor.



- Dacă atingeți o poziție eronată, apăsați pe butonul [Esc] de la telecomandă sau de la panoul de control, pentru a reveni la punctul anterior. Nu vă puteți întoarce înapoi cu mai mult de un punct.
- Țineți apăsat butonul [Esc] pentru a anula calibrarea.
- Pentru finalizarea calibrării, pot fi necesare câteva secunde după dispariția tuturor punctelor.

Când este necesară calibrarea creionului

În următoarele situații, este posibil să existe o neconcordanță între poziția în care desenați cu Easy Interactive Pen și cea în care este afișat desenul.

- După efectuarea corecției Corecție Trapez.
- După reglarea dimensiunilor imaginii.
- După modificarea poziției proiectorului.

Calibrați din nou creionul, dacă detectați vreo discrepantă la poziționare.

Pregătirea de utilizare a calculatorului

Efectuați pregătirile următoare pentru a utiliza un calculator cu ajutorul imaginii proiectate, utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen.

- Pentru sistemul de operare Mac OS X, instalați driverul Easy Interactive Driver în calculator.
 - ☛ "Instalați Easy Interactive Driver (numai Mac OS X)" [p.53](#)
- Conectați proiectorul la calculator utilizând un cablu USB.
 - ☛ "Conectarea unui calculator" [p.23](#)



- Dacă nu ați conectat cablul USB nu veți putea efectua operații de calculator cu ajutorul ecranului proiectat utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen. Puteți doar să desenați pe ecranul proiectat.
- Funcția **Utilizați creionul interactiv** a software-ului EasyMP Network Projection (software de aplicație) furnizat nu este disponibilă.

- Setati **Extins - USB Type B** la **Easy Interactive Function** din meniul Configurare.
Când realizați proiecția în USB Display, setati **USB Type B** la **USB Display/Easy Interactive Function**.
 - ☛ **Extins - USB TypeB** [p.83](#)

Atenție

- Când realizați proiecția în USB Display, poate avea loc un decalaj în ceea ce privește reacția de răspuns a dispozitivului Easy Interactive Pen.
- Utilizarea simultană a două dispozitive Easy Interactive Pen poate provoca interferențe în unele aplicații software.
Dezactivați dispozitivul Easy Interactive Pen când nu este folosit sau îndepărtați-l de ecranul de proiecție.

Instalați Easy Interactive Driver (numai Mac OS X)

Cerințe de sistem

SO	Mac OS X 10.3.9 sau o versiune ulterioară SO Mac X 10.4.x SO Mac X 10.5.x SO Mac X 10.6.x SO Mac X 10.7.x
CPU	Power PC G3 la 900 MHz sau mai rapid Recomandat: Intel Core Duo 1,5 GHz sau mai rapid
Cantitatea de memorie	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau superior
Spațiu disponibil pe hard-disc	100 MB sau mai mult
Ecran	Rezoluție nu mai mică de XGA (1024 x 768), și nu mai mare de WUXGA (1920 x 1200) Afișaj color cu culori pe 16 biți sau superior

Instalarea



Puteți omite procedura următoare dacă ați instalat Easy Interactive Tools utilizând opțiunea Instalare simplificată, deoarece aceasta instalează Easy Interactive Driver.

 [Ghid de utilizare Easy Interactive Tools Ver.2.1](#)

- 1 Porniți calculatorul.
- 2 Introduceți CD-ROM-ul „EPSON Projector Software for Easy Interactive Function” în calculator.
- 3 Faceți dublu clic pe pictograma Install Navi din fereastra EPSON.

- 4 Selectați **Instalare personalizată**, apoi urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a instala.


- 5 Reporniți calculatorul.

Reglarea zonei de operare a creionului


La utilizarea funcției interactive prin conectarea la un calculator, zona de operare a creionului este reglată automat dacă rezoluția calculatorului se modifică. Nu este necesar să refaceți alinierea creionului.



Puteți Activa sau Dezactiva această funcție în **Autoregl. zonă creion** din meniul de configurare. Setarea implicită este Activare.

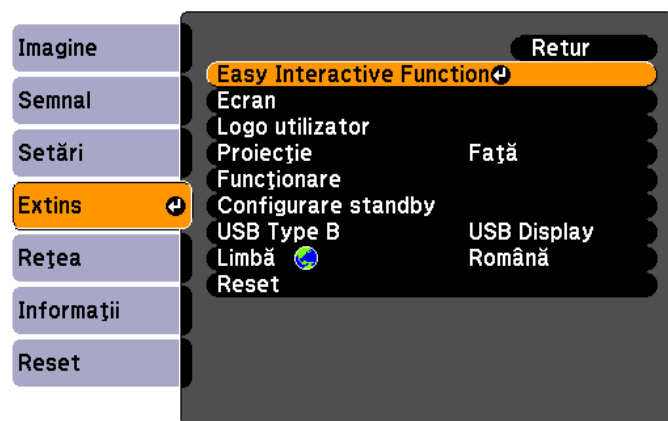
 **Extins - Easy Interactive Function - Avansat** [p.83](#)

Dacă observați că dispozitivul Easy Interactive Pen nu ocupă poziția corectă chiar și atunci când **Autoregl. zonă creion** este setată la Activare, puteți încerca Regl. man. zonă creion.

 "Reglarea manuală a zonei de operare a creionului" [p.53](#)

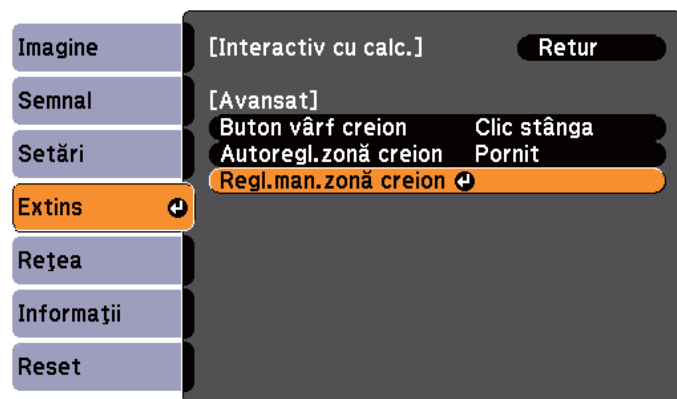
Reglarea manuală a zonei de operare a creionului

- 1 Selectați opțiunea **Easy Interactive Function** din meniul **Extins** al meniului de configurare.



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

- 2** Selectați opțiunea **Avansat** din Interactiv cu PC, după care selectați **Regl. man. zonă creion**.

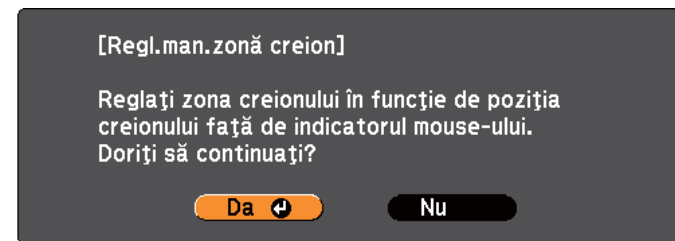


[Esc]:Retur [↩]:Select [⏏]:Enter [Menu]:Ieșire



- Reglați pentru a potrivi imaginea proiectată pe ecran.
- Afișează ecranul desktopului calculatorului, pentru a putea verifica ușor poziția cursorului mouse-ului.

- 3** Utilizați butonul [↩] de la telecomandă pentru a selecta "Da".



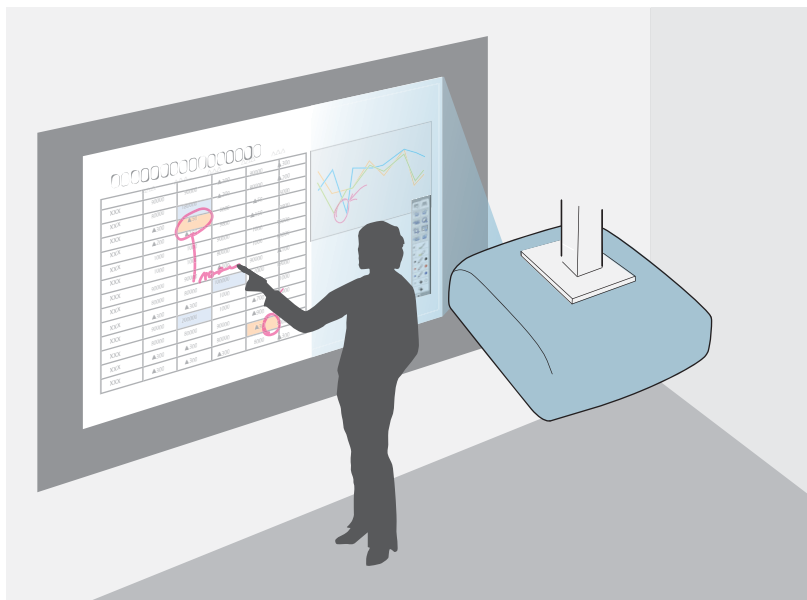
[Esc]:Retur [↩]:Select [⏏]:Execuție [Menu]:Ieșire

Cursorul mouse-ului se deplasează spre stânga sus.

- 4** Când cursorul mouse-ului se oprește în stânga-sus, atingeți vârful cursorului mouse-ului cu dispozitivul Easy Interactive Pen. Cursorul mouse-ului se deplasează spre dreapta jos.

- 5** Când cursorul mouse-ului se oprește în dreapta-jos, atingeți vârful cursorului mouse-ului cu dispozitivul Easy Interactive Pen.

Utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen, veți putea desena litere și forme pe ecran. Puteți să utilizați două dispozitive Easy Interactive Pen simultan.




Pornirea funcției de desenare

- 1 Apăsați pe butonul [Source Search] de pe telecomandă sau de pe panoul de control și apoi selectați sursa pe care doriți să o proiectați.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.33](#)

- 2 Porniți dispozitivul Easy Interactive Pen și mențineți-l în apropierea ecranului proiectat.

Fila [] a barei de instrumente este afișată în părțile laterale ale ecranului.

- 3 Faceți clic pe una dintre filele barelor de instrumente [].

Este afișată bara de instrumente.



Când barele de instrumente sunt afișate, puteți scrie pe imaginea proiectată utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen.

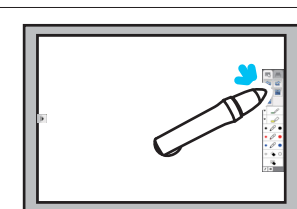
☛ "Funcțiile barei de instrumente" [p.58](#)

Utilizarea creionului

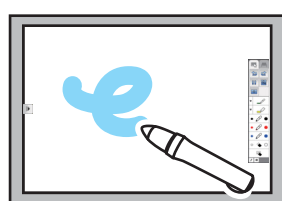
Verificați ca bateriile să fie introduse și apoi porniți dispozitivul Easy Interactive Pen.

☛ "Easy Interactive Pen" [p.17](#)

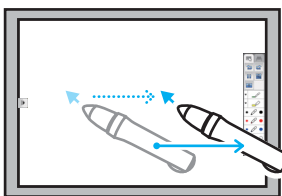
Atingeți ecranul cu butonul din vârful creionului pentru a selecta un element, de exemplu, o pictogramă.



Atingeți ecranul și deplasați creionul, pentru a desena pe ecranul proiectat.

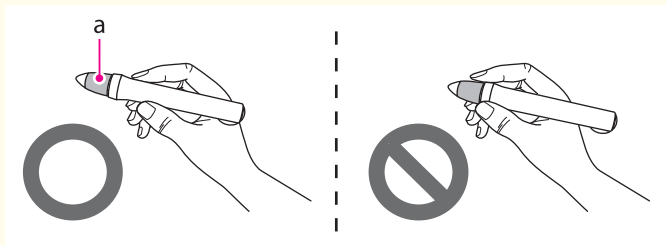


Deplasați creionul pe ecran, fără a-l atinge, pentru a muta indicatorul. Această operație este cunoscută sub numele de „trecere cu mausul”.



Atenție

- Nu utilizați o telecomandă cu infraroșii sau un microfon cu infraroșii în aceeași cameră, deoarece este posibil ca dispozitivul Easy Interactive Pen să funcționeze în mod defectuos.
- Este posibil ca funcția Easy Interactive Function să fie întreruptă de interferențe electromagnetice de la echipamentele din apropiere (precum motoare electrice sau transformatoare).
- Dispozitivul Easy Interactive Pen nu este etanș. Nu îl utilizați cu mâinile ude sau în locații unde s-ar putea umezi.
- Nu apucați creionul Easy Interactive Pen de porțiunea (a) a vârfului și asigurați-vă că această porțiune nu este deteriorată sau murdărită. În caz contrar, este posibil ca dispozitivul Easy Interactive Pen să nu funcționeze.





Operarea unui calculator cu ajutorul imaginii proiectate

Efectuați următoarele operații pentru a efectua operații de calculator, cum ar fi deschiderea fișierelor, cu ajutorul ecranului proiectat.

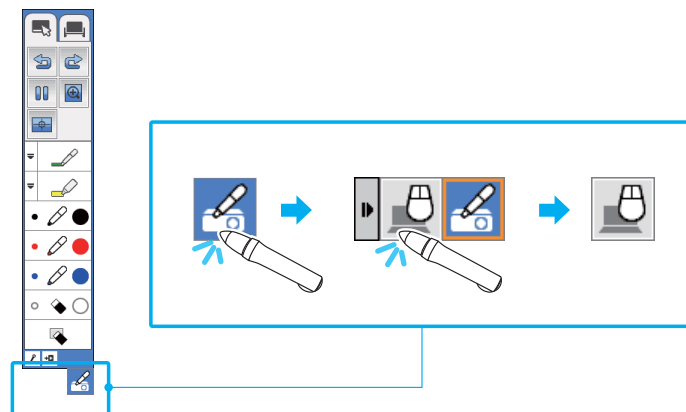


Parcurgeți pasul 1 atunci când utilizați software-ul Easy Interactive Tools furnizat.

1

Atingeți Pict. mod creion [] cu dispozitivul Easy Interactive Pen, după care atingeți [] afișat.

Va fi afișat ecranul funcției **Interactiv cu PC**. Puteți utiliza calculatorul cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen.





Clic	Atingeți vârful creionului de ecranul proiectat.
Clic dreapta	Țineți vârful creionului pe ecran pentru câteva secunde, după care mutați creionul de pe ecran.

Glisare și fixare

Mențineți vârful creionului pe pictogramă sau pe obiectul pe care doriți să îl mutați, după care trageți vârful creionului pe ecranul proiectat până la locația în care doriți mutarea pictogramei sau a obiectului selectat. În final, îndepărtați vârful creionului de pe ecranul proiectat.



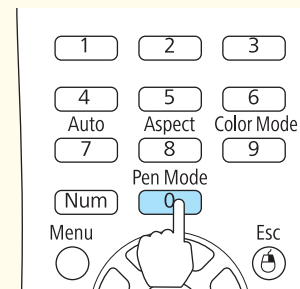
- Dacă Pict. mod creion nu este afișată, setați **Pict. mod creion** la **Dreapta** sau **Stânga** în meniul de configurare.
☛ Extins - Afișaj - Pict. mod creion [p.83](#)
- Pentru a utiliza două dispozitive Easy Interactive Pen, setați **Nr. utiliz. creion** la **Doi utilizatori** din meniul de configurare.
☛ Extins - Easy Interactive Function - Nr. utiliz. creion [p.83](#)



2 Când desenați pe ecranul proiectat cu un creion, atingeți [] cu creionul, după care atingeți [] afișat.

Va fi afișat ecranul funcției **Adnotare PC Free**. Acum puteți desena pe imaginea proiectată utilizând creionul interactiv.




- Cu ajutorul butonului [Pen Mode] de pe telecomandă puteți comuta între funcția de utilizare a unui calculator cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen și funcția de desenare pe un ecran proiectat.




- Dacă sursa este S-Video, Video sau USB, [] și [] nu vor fi afișate.
- Puteți comuta între opțiunile de clic dreapta și clic stânga în **Avansat - Buton vârf creion**.
☛ Extins - Easy Interactive Function - Interactiv cu PC - Avansat [p.83](#)
- Setati **Interactiv cu PC - Mod operare creion** la **Creion** pentru a activa funcția creion în Windows Vista/7.
☛ Extins - Easy Interactive Function - Interactiv cu PC [p.83](#)

Utilizarea ca tablă albă

Puteți proiecta o imagine goală și o puteți utiliza ca tablă albă.

Faceți clic pe [] de pe bara de instrumente pentru a comuta la ecranul tablă albă.

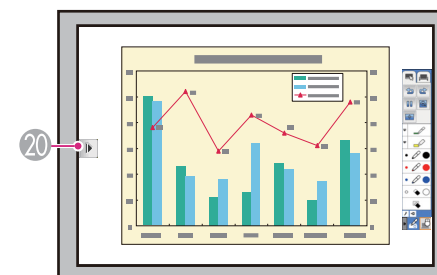
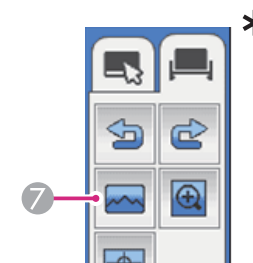
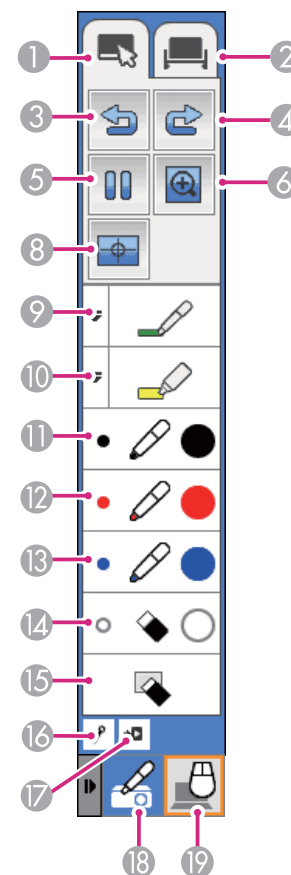


Faceți clic pe [] când desenați pe imaginile proiectate de la un calculator sau de la un alt dispozitiv conectat.



Când se utilizează imaginea proiectată ca tablă albă, nu veți putea utiliza calculatorul cu ajutorul imaginii proiectate prin utilizarea dispozitivului Easy Interactive Pen.

Funcțiile barei de instrumente



* Când imaginea proiectată se utilizează ca tablă albă

1



Mod adnotare

Desenarea pe imaginea proiectată.

2



Mod tablă albă

Proiectează un ecran gol, pe care îl puteți utiliza ca o tablă albă.

**Anulare**

Anulează operațiunea anterioară.

**Refacere**

Anulează o operațiune de revocare și restabilește starea anterioară.

**Înghet**

Fixează imaginea proiectată. La fiecare atingere a pictogramei, funcția Înghet se activează sau se dezactivează.



De asemenea, puteți utiliza butonul [Freeze] (Înghet) de la telecomandă.

☛ "Înghetarea imaginii (Înghet)" [p.62](#)

**E-Zoom**

Afișează o țintă, permițându-vă să măriți imaginea în centrul țintei. Puteți muta ținta cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen. Când ecranul este mărit nu veți putea desena pe acesta.



- Puteți derula imaginea mărită prin glisare cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen.
- Nu puteți utiliza E-Zoom de la telecomandă, camera pentru documente sau Crestron RoomView® în timpul operării dispozitivului Easy Interactive Pen în modul E-Zoom.

☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.64](#)

☛ "Despre Crestron RoomView®" [p.138](#)

**Selectare fundal**

Puteți alege fundalul pentru Mod tablă albă dintr-un set de șabloane disponibile.

**Autocalibrare**


Execută Autocalibrarea.




Când calibrați pentru prima dată creionul, apăsați pe butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, după care realizați calibrarea din meniul Configurare.

☛ "Autocalibrare" [p.49](#)

**Creion**

Comută la creion pentru a desena liber. Executați clic pe butonul [] din stânga pictogramei pentru a schimba culoarea și grosimea liniei creionului.

**Evidențiator**

Comută la un evidențiator care poate trasa linii transparente. Executați clic pe butonul [] din stânga pictogramei pentru a schimba culoarea și grosimea evidențiatorului.

**Creion negru**

Comută la creionul negru pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.

**Creion roșu**

Comută la creionul roșu pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.

**Creion albastru**

Comută la creionul albastru pentru a desena liber. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a trasa linii groase și în stânga pictogramei pentru a trasa linii subțiri.

**Radieră**

Comută la radieră. Executați clic în dreapta pictogramei pentru a șterge porțiuni mai mari și în stânga pictogramei pentru a șterge porțiuni mai mici.

15

**Ștergere ecran**

Șterge tot ce este desenat pe pagina afișată.

16

**Afișează întotdeauna bara de instrumente**

Faceți clic pentru a ascunde bara de instrumente de fiecare dată când desenați ceva. În mod implicit, bara de instrumente este afișată întotdeauna.

17

**Închidere**

Ascunde bara de instrumente.







18

**Pict. mod creion**

Această pictogramă vă permite să comutați între desenarea cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen sau utilizarea acestui dispozitiv pentru a opera un calculator.

19



- Când este afișat [], veți putea opera calculatorul cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen. Faceți clic pentru a afișa [] în partea stângă a pictogramei curente. Faceți clic pe [] pentru a desena utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen.
- Când este afișat [], veți putea desena cu ajutorul dispozitivului Easy Interactive Pen. Faceți clic pentru a afișa [] în partea stângă a pictogramei curente. Faceți clic pe [] pentru a opera calculatorul utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen.



Puteți să selectați dacă doriți să afișați sau să ascundeți Pict. mod creion și să selectați poziția în care va fi afișată pictograma.

☛ Extins - Afișaj - Pict. mod creion [p.83](#)

20

**Fila cu instrumente**

Afișează sau ascunde bara de instrumente.

Fila poate fi deplasată în sus și în jos.

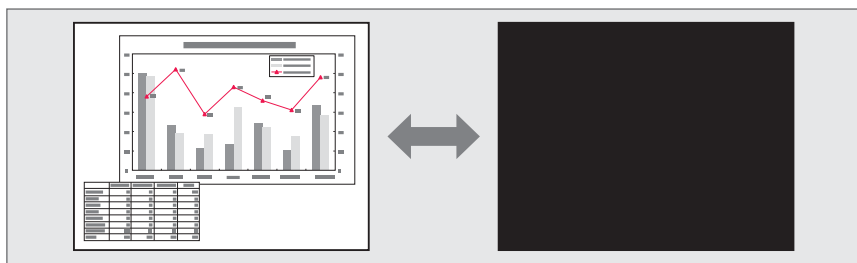


Funcții utile

În acest capitol sunt prezentate funcții utile pentru realizarea prezentărilor, etc. și funcțiile de securitate.

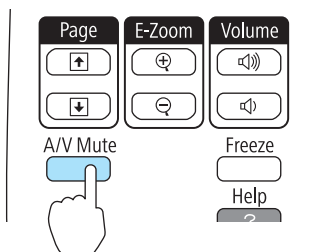
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)

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



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

Telecomanda



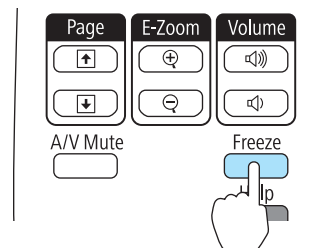
- Dacă utilizați această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul continuă să fie redade de către sursă și nu puteți reveni la punctul în care funcția A/V Mute s-a activat.
- Microfonul audio este, de asemenea, o ieșire atunci când funcția A/V Mute este activată.
- Puteți selecta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] în meniul Configurare.
 - Extins - Ecran - A/V Mute [p.83](#)
- Becul este în continuare aprins în modul A/V Mute, astfel numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

Înghețarea imaginii (Îngheț)

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

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

Telecomanda

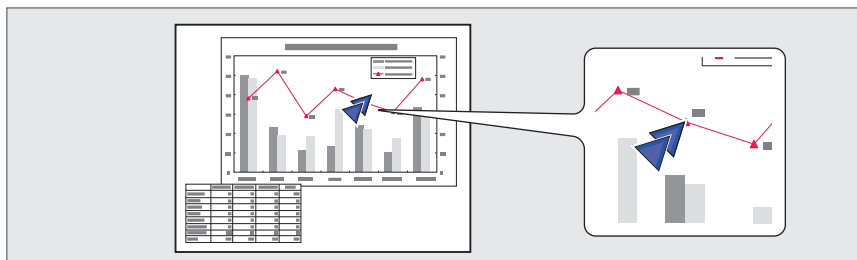




- Semnalul audio nu se oprește.
- Pentru imaginile în mișcare, imaginea continuă să fie redată în timp ce redarea pe ecran este blocată, de aceea nu este posibilă revenirea la proiecție din momentul anterior blocării.
- Dacă se apasă butonul [Freeze] în timp ce se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, meniul sau ecranul Ajutor se închide.
- Îngheț funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

Funcția indicator (Pointer)

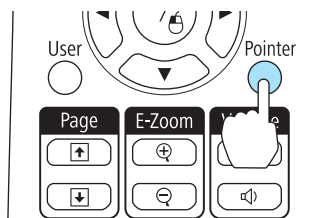
Vă permite să deplasați pictograma indicatorului mouse-ului pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.



1 Afișați Pointer-ul.

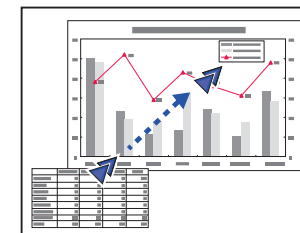
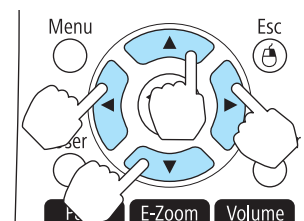
De fiecare dată când apăsați pe butonul [Pointer], indicatorul apare sau dispare.





Telecomanda



2 Deplasați pictograma Pointer (↗).

Telecomanda



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

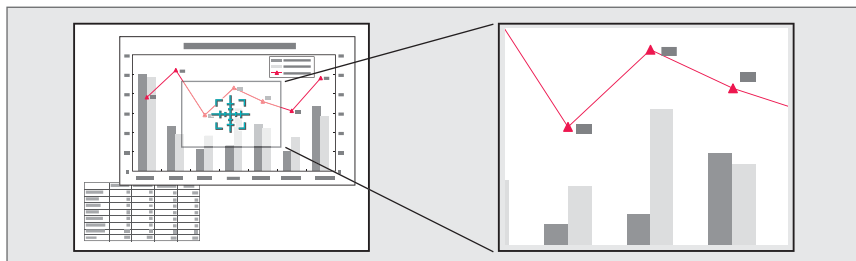


Puteți selecta forma pictogramei pointerului din meniul Configurare.

☛ Setări - Formă pointer [p.82](#)

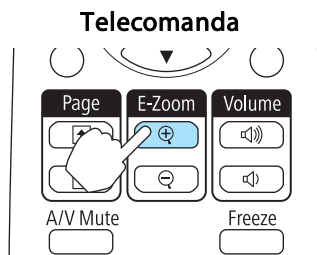
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)

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

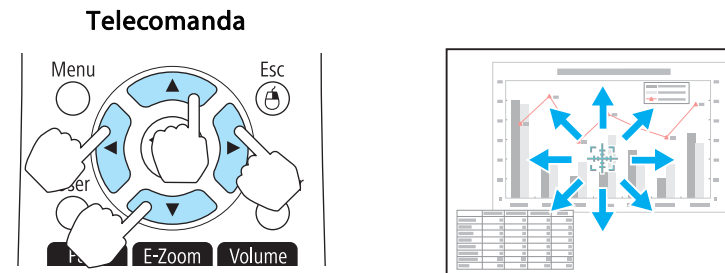


1 Porniți E-Zoom.

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

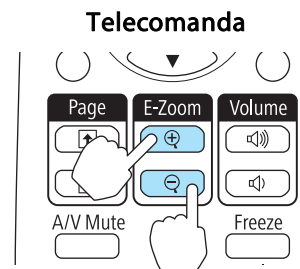


2 Mutați Crucea (⊕) în zona imaginii pe care doriți să o măriți.



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

3 Mărirea.



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.

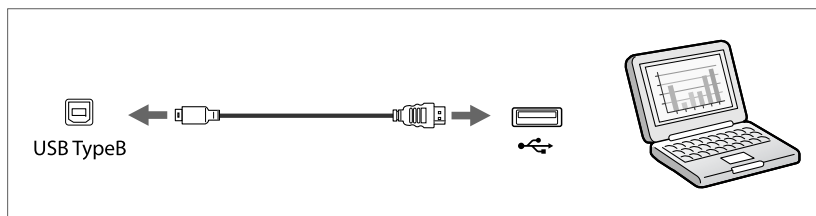
Butonul [Esc]: Revocă funcția E-Zoom.



- 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)

Când portul USB de la un calculator și portul USB(TypeB) de la proiector sunt conectate cu ajutorul cablului USB furnizat, veți putea utiliza telecomanda pentru a controla cursorul mouse-ului de la calculator.



Această opțiune este disponibilă când se proiectează imagini de la un calculator conectat la portul Computer1, Computer2 sau HDMI. Opțiunea este disponibilă și când proiecția se realizează în USB Display.

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

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

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

Utilizați următoarea procedură pentru a activa funcția Mouse fără fir.

1 Setați **USB Type B** la **Mouse fără fir/USB Display** din meniul de configurare.

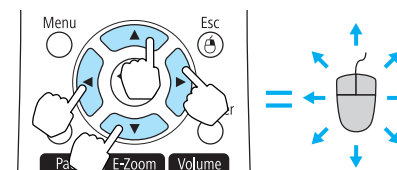
☛ Extins - USB Type B [p.83](#)

2 Conectați proiectorul la calculator utilizând cablul USB furnizat.

☛ "Conectarea unui calculator" [p.23](#)

Odată ce conexiunea a fost făcută, cursorul mausului poate fi acționat astfel.

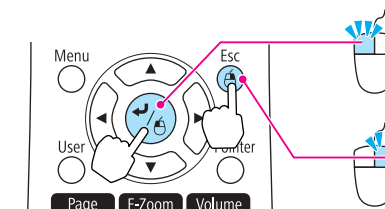
Deplasarea cursorului mouse-ului



Butoanele [▲] [▼] [◀] [▶]:

Mută indicatorul mouse-ului.

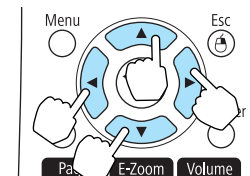
Clicuri cu mausul



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

Butonul [Esc]: Clic dreapta.

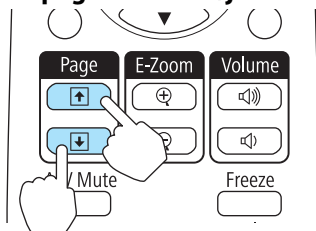
Glisare și fixare



În timp ce țineți apăsat butonul [↵], apăsați pe butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶].

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

Cu o pagină mai sus/jos



Butonul [↑]: Mută la pagina anterioară.

Butonul [↓]: Mută la pagina următoare.



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

☛ Extins - Ecran [p.83](#)

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.83](#)



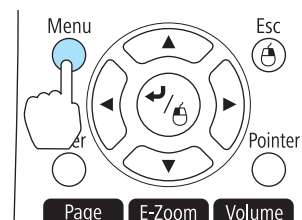
După ce sigla utilizatorului a fost salvată, aceasta nu mai poate fi schimbată pentru a utiliza sigla implicită.

1

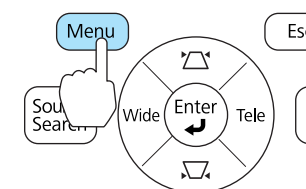
Proiectați imaginea pe care doriți să o salvați ca logo de utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.76](#)

Utilizarea Telecomenzii

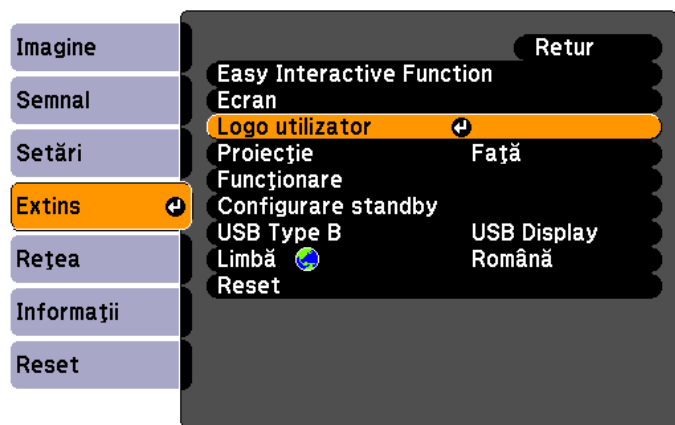


Folosind panoul de control



2

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



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



- 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 numai după ce ați selectat pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.70](#)

- Dacă opțiunea **Logo 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.

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

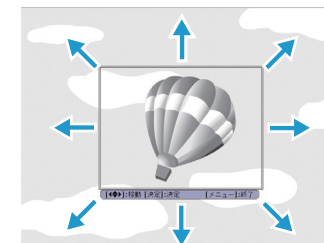
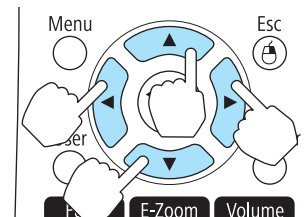


Dacă apăsați butonul [↩] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a fi compatibilă cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.

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

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

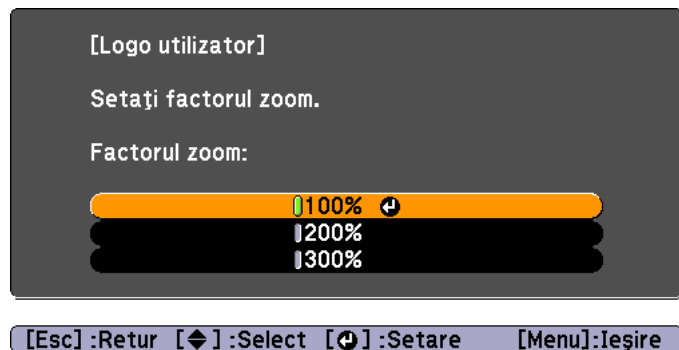
Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

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

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



- 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.
- Salvarea durează ceva timp. Nu utilizați proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce se salvează sigla de utilizator, deoarece pot apărea defecțiuni.

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.82](#)

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

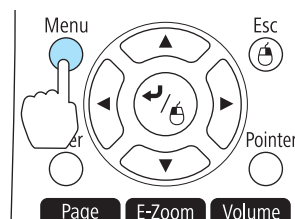


În momentul salvării Șablon utilizator, vechiul Șablon utilizator va fi șters.

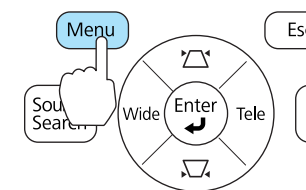
- 1** Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați drept Șablon utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.76](#)

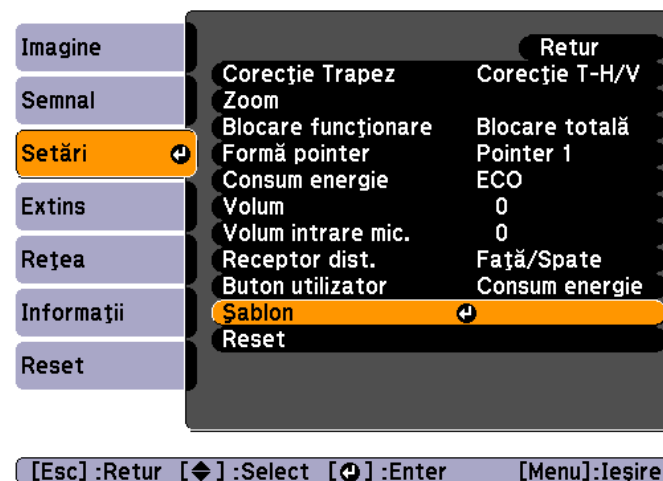
Utilizarea Telecomenzii



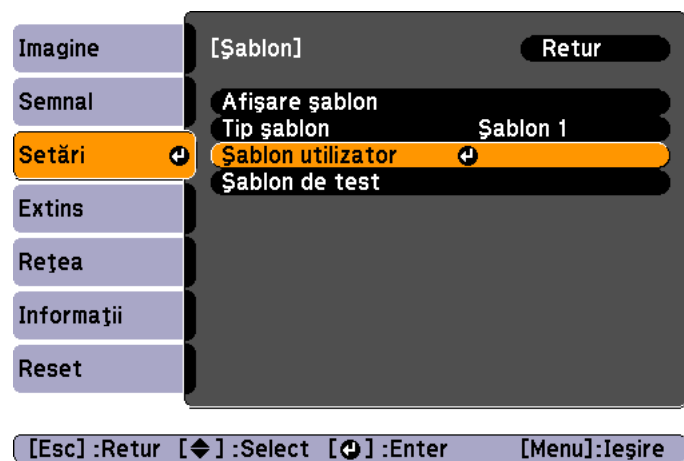
Folosind panoul de control



- 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 Dacă apăsați pe butonul [**↵**], va fi afișat mesajul "Doriți să utilizați imaginea proiectată în acest moment ca Șablon utilizator?". Apoi, 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.
- Salvarea unui Șablon utilizator durează ceva timp. Nu utilizați proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce se salvează șablonul de utilizator, deoarece pot apărea defecțiuni.

Proiectorul are următoarele funcții avansate de securitate.

- Protejat de parolă
Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare
Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune.
☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.72](#)
- Blocare antifurt
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.
☛ "Blocare antifurt" [p.74](#)

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. La data achiziționării produsului, funcția Protejat de parolă nu este activată.

Tipuri de Protejat de parolă

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

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

- **Protej.logo utilizator**

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

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setarea opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** sau **A/V Mute** din meniul **Ecran**
☛ **Extins - Ecran** [p.83](#)

- **Protecție rețea**

Când **Protecție rețea** se setează la **Pornit**, modificarea setărilor pentru **Rețea** este interzisă.

☛ "Meniul Rețea" [p.78](#)

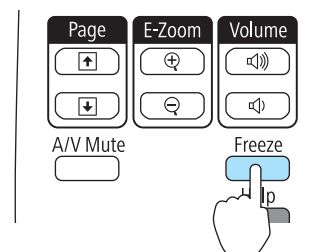
Definirea Protejat de parolă

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

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

Este afișat meniul pentru definirea Protejat de parolă.

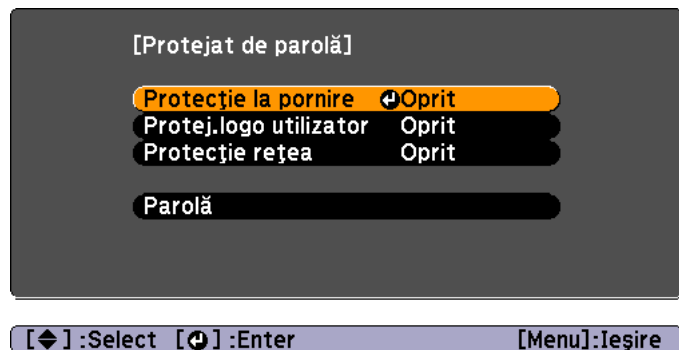
Telecomanda





- Dacă 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.71
- După definirea parolei, lipiți eticheta cu mesajul într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat.

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



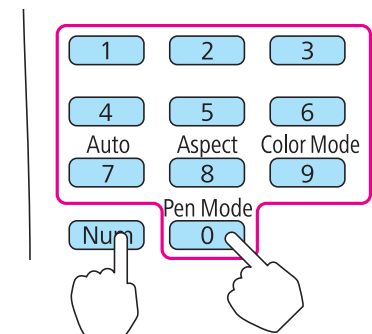
- 3** Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Apăsați pe butonul [Esc], ecranul afișat în pasul 2 se afișează din nou.

- 4** Definiți parola.

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

- (3) În timp ce țineți 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

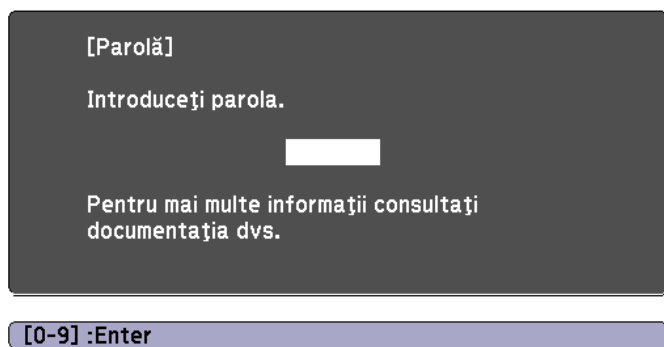


- (4) Reintroduceți parola.
Este afișat mesajul "Parolă acceptată."
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

Introducerea parolei

Când ecranul pentru introducerea parolei a fost afișat, introduceți parola utilizând butoanele numerice ale telecomenzii.

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.

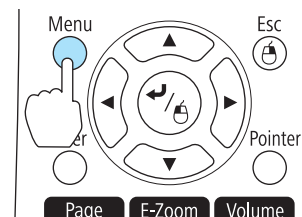
- **Blocare totală**
Toate butoanele panoului de control sunt blocate. De la panoul de control nu veți putea efectua nicio operație, inclusiv deschiderea sau închiderea aparatului.
- **Blocare parțială**
Toate butoanele de pe panoul de control, cu excepția butonului [⏻], sunt blocate.

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.

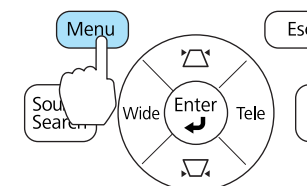
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☞ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.76](#)

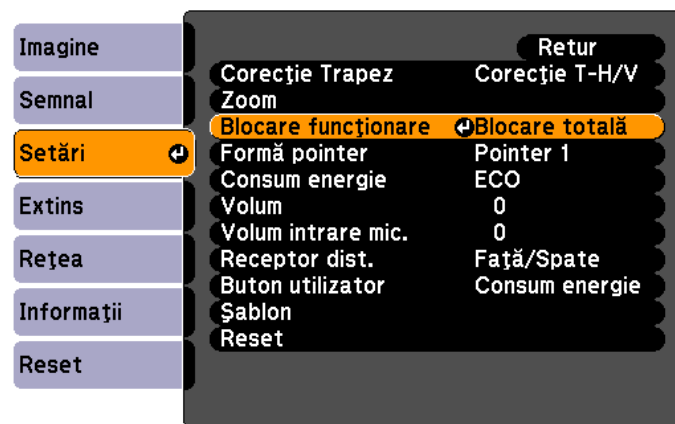
Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control

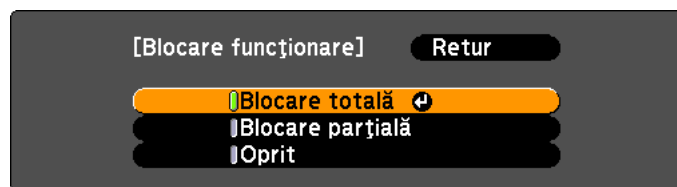


2 Selectați **Blocare funcționare** din meniul **Setări**.



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

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



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

- 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.82](#)
- Apăsați și țineți apăsat butonul [↵] de pe panoul de control pentru câteva secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

Blocare antifurt

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

- Slot de securitate

Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington.

Consultați secțiunea următoare pentru mai multe detalii despre sistemul Microsaver Security System.

☞ <http://www.kensington.com/>

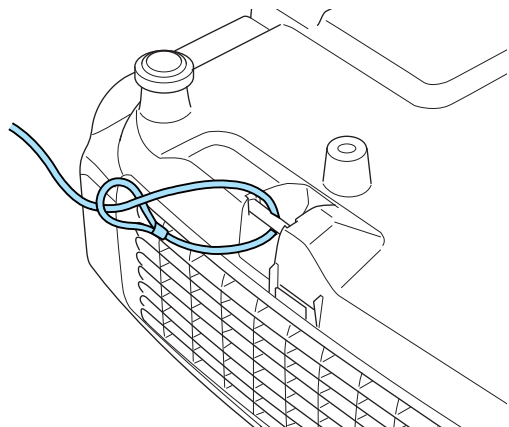
- Punct de instalare a cablului de securitate

Puteți introduce un fir de blocare din comerț prin punctul de instalare pentru a securiza proiectorul de un birou sau de un stâlp.

Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare prin punctul de instalare.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.





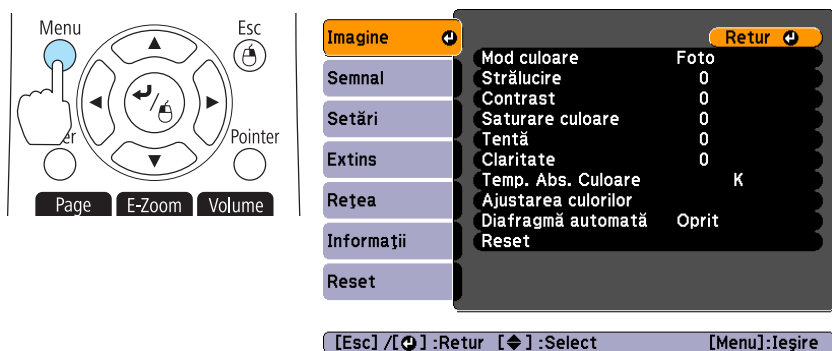
Meniul Configurare

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

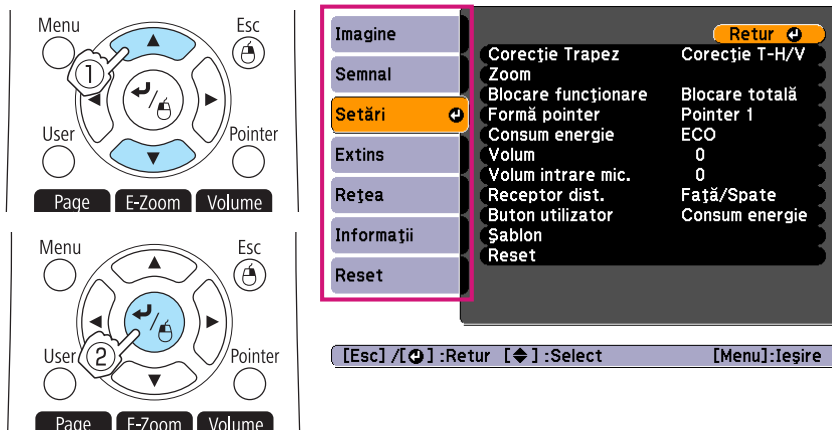
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

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

1 Afișați ecranul meniului Configurare.



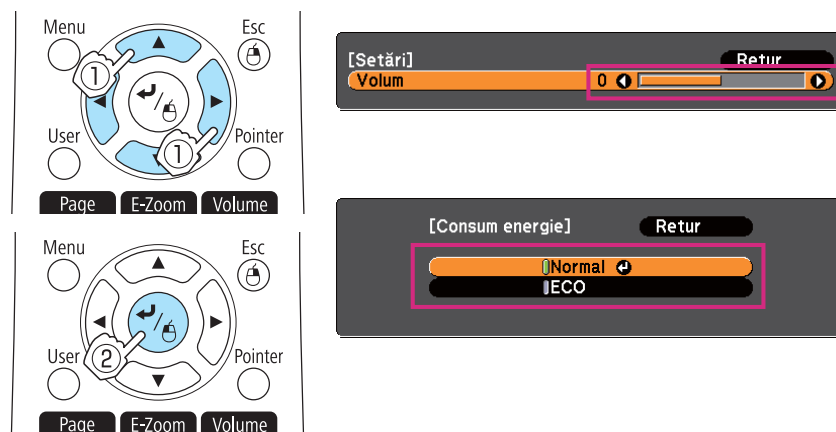
2 Selectați un element din meniul superior.



3 Selectați un element din submeniu.





4 Modificați setări.







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.79	Mod culoare	Dinamic, Prezentare, Teatru, Foto, Sporturi, sRGB, Panou negru și Tablă albă
	Strălucire	-24 - 24
	Contrast	-24 - 24
	Saturare culoare	-32 - 32
	Tentă	-32 - 32
	Claritate	-5 - 5
	Temp. Abs. Culoare	De la 5000K la 10000K
	Ajustarea culorilor	Roșu: de la -16 la 16 Verde: de la -16 la 16 Albastru: de la -16 la 16
	Diafragmă automată	Pornit și Oprit
Meniul Semnal  p.80	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%
Meniul Setări  p.82	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
	Putere consumată	Normal și ECO
	Volum	0 - 20
	Volum intrare mic.	0 - 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
	Șablon	Afișare șablon, Tip șablon, Șablon utilizator și Șablon de test
Meniul Extins  p.83	Easy Interactive Function	Autocalibrare, Calibrare manuală, Modul creion, Trecere cu mausul, Nr. utiliz. creion, Mod operare creion, Activ. clic dreapta și Avansat
	Ecran	Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire și A/V Mute, Fila instr. creion și Pict. mod creion

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon
	Funcționare	Pornire directă, Mod inactivare, Timp mod inact., Mod altitudine mare și Intrare audio
	Configurare standby	Mod standby, Microfon standby, Audio standby
	USB Type B	Easy Interactive Function, USB Display/Easy Interactive Function, Mouse fără fir/USB Display
	Limbă	15 sau 35 de limbi*1
Meniul Informații  p.95	Durată lampă	-
	Sursă	-
	Semnal intrare	-
	Rezoluție	-
	Semnal video	-
	Rată refresh	-
	Info Sincro	-
	Stare	-
	Număr de serie	-
	Event ID	-
Meniul Reset  p.97	Reset toate	-
	Resetați Durată Lampă	-

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


Meniul Rețea

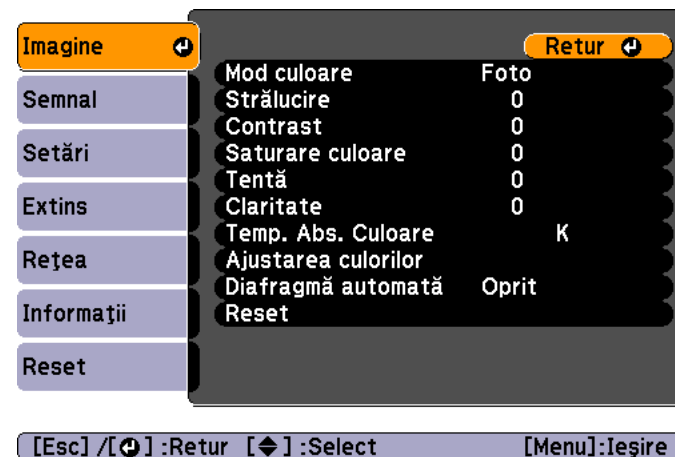
Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Principal  p.89	Nume proiector	-
	Parolă PLink	-
	Parolă control web	-
	Cuvânt cheie proiector	Pornit și Oprit
Meniul LAN fără fir  p.89	Alim. rețea fără fir	Pornit și Oprit
	Mod conectare	Rapid și Avansat
	Canal	1ch, 6ch și 11ch
	Rețea LAN fără fir	802.11b/g și 802.11b/g/n
	Setare auto. SSID	Pornit și Oprit
	SSID	-
	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea și Adresă Gateway
	Afișaj SSID	Pornit și Oprit
Meniul Securitate  p.91	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
	Securitate	Nu, WEP, WPA-PSK și WPA2-PSK
	Criptare WEP	128Bit și 64Bit
	Format	ASCII și HEX
	ID cheie	1, 2, 3, 4
	Cheie criptare 1, Cheie criptare 2, Cheie criptare 3 și Cheie criptare 4	-
	Tip autentificare	Open și Shared
	Frază de acces	-
Meniul LAN prin cablu	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea și Adresă Gateway


Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
 p.92	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
Meniul Poștă  p.93	Notificare poștă	Pornit și Oprit
	Server SMTP	-
	Număr port	-
	Setare adresă 1, Setare adresă 2 și Setare adresă 3	-
Meniul Altele  p.94	SNMP	Pornit și Oprit
	Trap IP Adresă 1 și Trap IP Adresă 2	-
	Gateway prioritar	LAN prin cablu și LAN 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.33



Submeniu	Funcție
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră.  "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.42
Strălucire	Puteți regla strălucirea imaginii.
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Saturare culoare	Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tentă	Puteți regla tenta imaginii.
Claritate	Puteți regla claritatea imaginii.

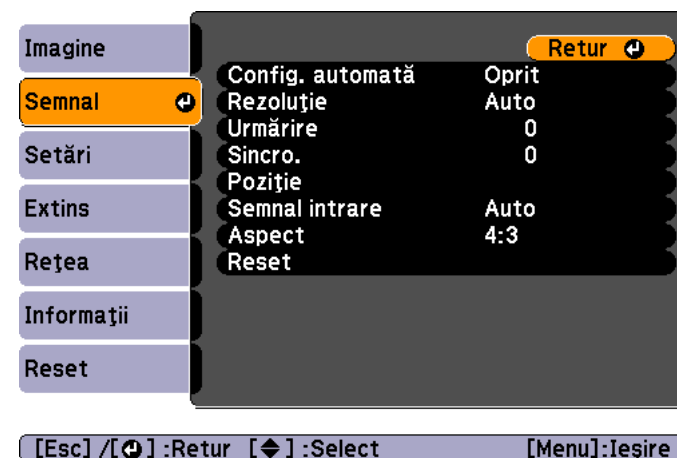
Submeniu	Funcție
Temp. Abs. Culoare	(Nu se poate selecta acest element dacă Mod culoare este setat la sRGB .) Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Puteți ajusta tente în 10 trepte de la 5000 K la 10000 K. Imaginea are o tentă albastră când se selectează o valoare ridicată și o tentă roșie când se selectează o valoare scăzută.
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 Pornit pentru a ajusta diafragma pentru a obține lumina optimă pentru imaginile proiectate. Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare. ☛ "Setarea Diafragmă automată" p.43
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.97

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.33](#)



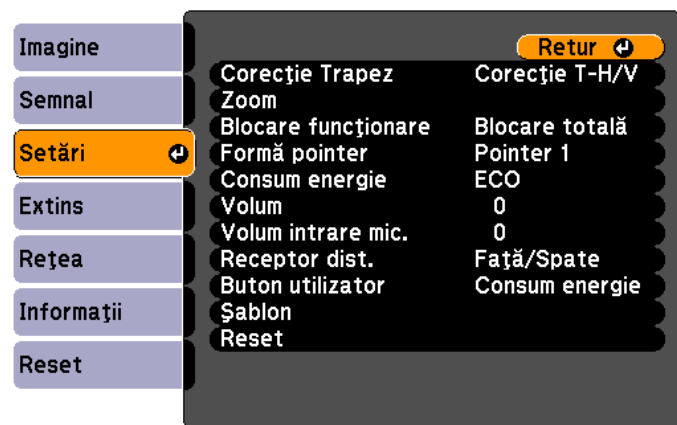
[Esc] / [↩] : Retur [↵] : Select [Menu] : Ieșire

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

Submeniu	Funcție
Sincro.	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
Poziție	Puteți regla poziția de afișare 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>Întreșesere</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	(Această opțiune nu se poate seta când se introduce un semnal RGB digital sau când se afișează un semnal întreșesut când opțiunea Progresiv este setată la Oprit , iar funcția de desenare nu este transmisă de la un calculator.) Netezește imaginile brute. 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, intervalul video al proiectorului este setat în funcție de setarea intervalului video al playerului DVD.
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.




Submeniu	Funcție
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.44
Baleiaj în exces	Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți seta intervalul de trunchiere la Oprit , 4% sau 8% . Când sursa este HDMI, opțiunea Auto este disponibilă. Când se selectează opțiunea Auto , se modifică automat la Oprit sau 8% , în funcție de semnalul de intrare.
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul Semnal la valorile inițiale, cu excepția opțiunii Semnal intrare . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.97





Meniul Setări



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

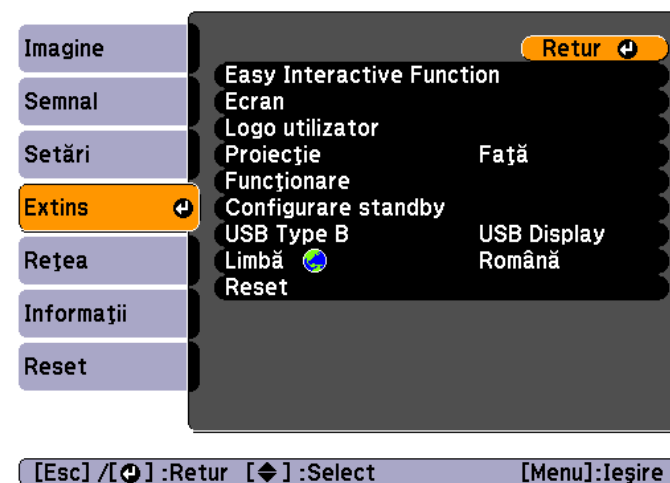
Submeniu	Funcție
Corecție Trapez	<p>Puteți corecta distorsiunile trapezoidale.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dacă opțiunea Corecție T-H/V este selectată: Ajustați Corecție T. vert și Corecție T. oriz pentru a corecta distorsiunile trapezoidale orizontale și verticale. Când se selectează Quick Corner: Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate. <ul style="list-style-type: none"> "Quick Corner" p.39
Zoom	Reglează dimensiunile imaginii proiectate.
Blocare funcționare	<p>Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de control.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" p.72

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.63</p>
Consum energie	<p>Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări. Selectați opțiunea ECO dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când proiectați imagini într-o încăpere întunecată sau pe un ecran mic. Când se utilizează ECO, cantitatea de electricitate utilizată este redusă cu aproximativ 15%.</p>
Volum	Puteți regla volumul. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.
Volum intrare mic.	<p>Reglați această opțiune dacă nivelul de intrare al microfonului este prea scăzut, iar semnalul audio redat de la ieșirea microfonului la difuzorul proiectorului nu se aude sau dacă este prea tare, ceea ce duce la apariția de paraziți în semnalul audio primit de la microfon. Dacă Volum intrare mic. este închis la 0, semnalul audio de la microfon nu se va auzi în difuzor.</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>



Submeniu	Funcție
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</p>
Șablon	<p>Afișare șablon: Afișați un șablon.</p> <p>Tip șablon: Puteți selecta dintre șabloanele 1 până la 4 sau Șablon utilizator. Șabloanele de la 1 la 4 afișează linii de proiecție precum riglele sau cadranele.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>Șablon 1:</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Șablon 2:</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Șablon 3:</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Șablon 4:</p>  </div> </div> <p>Șablon utilizator: Realizează captura unui șablon utilizator.</p> <p>☛ "Salvare șablon utilizator" p.68</p> <p>Șablon de test: Când proiectorul este deja configurat apare un șablon de test, pentru ca dvs. să puteți regla starea proiecției fără a conecta alte echipamente. În timpul afișării șablonului de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea distorsiunilor trapezoidale. Pentru a anula șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <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	<p>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.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.97</p>

Meniul Extins




Submeniu	Funcție
Easy Interactive Function	<p>Permite utilizarea și setarea funcției Easy Interactive Function.</p> <p>☛ "Funcția interactivă" p.48</p> <p>Pentru detalii, consultați următorul tabel.</p>

Submeniu	Funcție
Ecran	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p>Mesaje: Dacă este setată opțiunea Oprit, elementele următoare nu vor fi afișate.</p> <p>Numele elementelor când se modifică valorile Sursă, Mod culoare sau Format imagine, mesajele când nu este recepționat semnal și avertismentele, precum Avertism temp înaltă.</p> <p>Fundal Ecran*1: puteți defini starea ecranului în cazul în care nu se primește niciun semnal imagine selectând opțiunea Negru, Albastru sau Logo.</p> <p>Ecran pornire*1: Setați la Pornit pentru a afișa Logo utilizator când începe proiecția.</p> <p>A/V Mute*1: Puteți seta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă la Negru, Albastru sau Logo.</p> <p>Fila instr.creion: Setați dacă fila pentru bara de instrumente va fi sau nu afișată permanent când se utilizează Easy Interactive Function.</p> <p>Pict. mod creion: Setați poziția pe afișaj a pictogramei pentru modul creion când se utilizează Easy Interactive Function. Pictograma va fi ascunsă când setarea este Oprit.</p>
Logo utilizator*1	<p>Puteți modifica logoul de utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal Ecran, A/V Mute, etc.</p> <p> "Salvarea unui logo utilizator" p.66</p>
Proiecție	<p>Selecționați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului.</p> <p>Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon</p> <p>Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.</p> <p>Față↔Față/Plafon</p> <p>Spate↔Spate/Plafon</p> <p> "Metode de Instalare" p.21</p>

Submeniu	Funcție
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 cazul în care alimentarea cu curent se reia în urma unei pene de curent.</p> <p>Mod inactivare: dacă pentru acest mod este selectată opțiunea Pornit, alimentarea va fi oprită automat dacă niciun semnal imagine nu este recepționat și dacă nicio operațiune nu este efectuată pentru o anumită perioadă de timp.</p> <p>Timp mod inact.: când funcția Mod inactivare se setează la Pornit, puteți seta intervalul temporal (între unul și 30 de minute) după expirarea căruia proiectorul se va opri în mod automat.</p> <p>Mod altitudine mare: setați pentru aceasta opțiunea Pornit dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1.500 m.</p> <p>Intrare audio: Când este setat la Auto este emis semnalul audio pentru imaginea care este proiectată în acel moment. Dacă este selectată orice altă opțiune cu excepția Auto, este emis semnalul audio pentru portul de intrare audio selectat. Când sursa de intrare este HDMI, USB Display sau LAN, este emis semnalul audio pentru imaginea care este proiectată în acel moment, indiferent de setarea opțiunii Intrare audio.</p>

Submeniu	Funcție
Configurare standby	<p>Efectuați diverse setări asupra stării după ce proiectorul este oprit.</p> <p>Mod standby: Setați tipul pentru starea de standby.</p> <p>Setați opțiunea Econom. energie pentru a reduce consumul de energie. Setați opțiunea St. veghe rețea pentru a monitoriza și a controla proiectorul prin intermediul unei rețele.</p> <p>☛ "Monitorizarea și controlul" p.132</p> <p>Setați la Așteptare A/V pentru a efectua următoarele operații.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizarea și controlarea proiectorului din rețea. ☛ "Monitorizarea și controlul" p.132 • Transmiterea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 la un monitor extern. • Transmiterea sunetelor de la microfon la boxa proiectorului. (Numai când Microfon standby este setat la Pornit.) ☛ "Conectarea surselor de imagini" p.24 • Redarea semnalului audio de la portul de intrare pe o boxă externă. (Numai când Audio standby este setat la Pornit.) Intrarea audio de la HDMI, USB Display sau LAN nu poate fi redată. De asemenea, semnalul audio nu este redat când Intrare audio este setat la Auto și sursa utilizată anterior este HDMI, USB Display, USB sau LAN. ☛ "Conectarea surselor de imagini" p.24 • Combinarea semnalului audio de la microfon și portul de intrare și redarea semnalului audio pe o boxă externă. (Numai atunci cât atât Microfon standby, cât și Audio standby sunt setate la Pornit.)

Submeniu	Funcție
	<p>☛ "Conectarea surselor de imagini" p.24</p> <div>  <p>Când se pornește proiectorul din modul Așteptare A/V, este posibil ca rotația ventilatorului să producă un sunet mai puternic. Acest lucru nu indică apariția unei probleme.</p> </div> <p>Microfon standby: Când este setat la Pornit, puteți transmite sunete de la microfon la boxa proiectorului chiar dacă proiectorul este în modul standby. (Numai când opțiunea Mod standby este setată la Așteptare A/V.)</p> <p>Audio standby: Când este setat la Pornit puteți transmite sunete de la portul de intrare audio la boxa proiectorului chiar dacă proiectorul este în modul standby. (Numai când opțiunea Mod standby este setată la Așteptare A/V.)</p>
USB Type B	<p>Easy Interactive Function: Permite utilizarea funcției Easy Interactive Function (Interactiv cu PC). Funcțiile USB Display și Mouse fără fir nu sunt disponibile.</p> <p>USB Display/Easy Interactive Function: Permite utilizarea funcției Easy Interactive Function (Interactiv cu PC) și a funcției 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. Funcția Easy Interactive Function (Interactiv cu PC) nu este disponibilă.</p> <p>☛ "Proiectarea cu USB Display" p.34</p> <p>☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.65</p> <p>☛ "Operarea unui calculator cu ajutorul imaginii proiectate" p.56</p>
Limbă	Puteți seta limba pentru mesaje și meniuri.

Submeniu	Funcție
Reset	Puteți reinițializa parametrii Ecran*1 și Funcționare*2 din meniul Extins . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.97

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

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.70](#)

*2 Cu excepția funcției Mod altitudine mare.

Elemente de setare pentru Easy Interactive Function

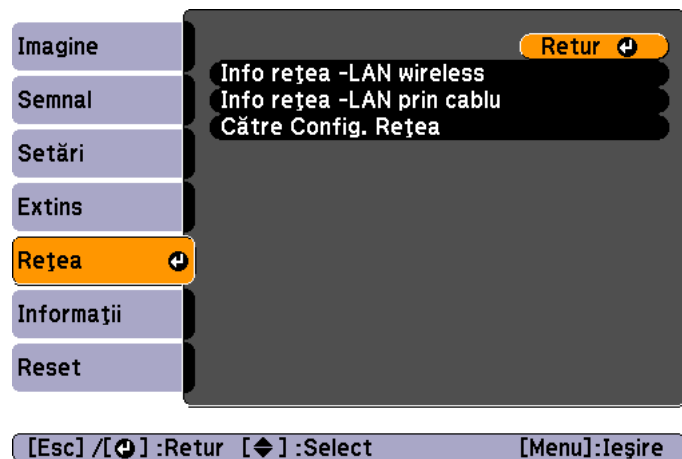
Submeniu	Funcție
Setări generale	<ul style="list-style-type: none"> • Autocalibrare: Începe Autocalibrare. • Calibrare manuală: Începe Calibrare manuală. • Modul creion: (Acest element nu se poate seta când sursa este S-Video, Video sau USB) Selectați Interactiv cu PC când efectuați operații de mouse utilizând Easy Interactive Pen. • Trecere cu mausul: Când este setată la Pornit (setarea implicită), cursorul urmează vârful creionului atunci când îl treceți și îl deplasați pe ecran. • Distanță proiectoare: Reglează operațiunile pentru dispozitivul Easy Interactive Pen atunci când se utilizează mai multe proiectoare în aceeași încăpere. Setarea se va face în funcție de distanța dintre proiectoare. Dacă operațiile dispozitivului Easy Interactive Pen sunt instabile, încercați un alt mod. Setarea standard pentru Modul 2 este o distanță de xx m.

Submeniu	Funcție
Interactiv cu PC	<ul style="list-style-type: none"> • Nr. utiliz. creion: Permite setarea numărului de persoane care pot utiliza dispozitive Easy Interactive Pen simultan. • Mod operare creion: (Disponibil numai când Nr. utiliz. creion este setat la Un utilizator) Setează modul de funcționare pentru dispozitivul Easy Interactive Pen. Când setarea este Mouse, veți putea efectua operații de mouse utilizând dispozitivul Easy Interactive Pen. Când setarea este Creion, puteți utiliza funcția creion din Windows Vista/7. • Activ. clic dreapta: Când este setat la Pornit, o apăsare prelungită cu dispozitivul Easy Interactive Pen servește drept clic dreapta.
Interactiv cu PC - Avansat	<ul style="list-style-type: none"> • Buton vârf creion: Permite setarea operațiilor pentru butonul vârfului dispozitivului Easy Interactive Pen. • Autoregl. zonă creion: Când este setat la Pornit, zona creionului se reglează automat ca rezoluție pentru schimbările de la calculatorul conectat. • Regl. man. Zonă creion: Pornește 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 parametrii nu vor putea fi modificați. Setati **Protecție rețea** la **Oprit** și apoi configurați rețeaua.

☛ "Definirea Protejat de parolă" [p.70](#)



Submeniu	Funcție
Info rețea -LAN wireless	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> • Mod conectare • Nivel antenă • Nume proiector • SSID • DHCP • Adresă IP • Mască subrețea • Adresă Gateway • Adresă MAC • Cod regiune*
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

Submeniu	Funcție
Către Config. Rețea	Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea. Principal, LAN fără fir, Securitate, LAN prin cablu, Poștă, Altele, Reset și Setare terminată

* 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](#)



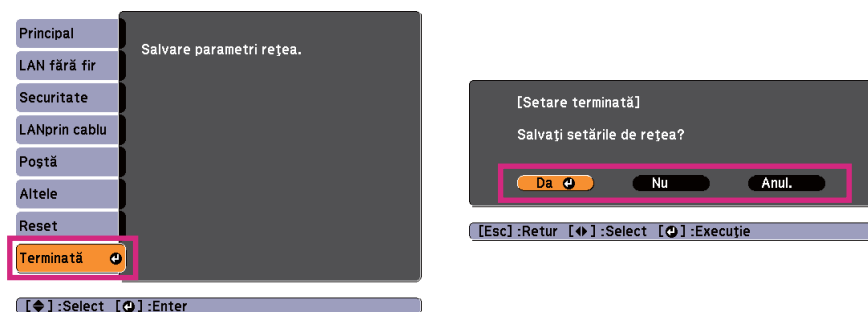
Utilizând browserul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți să setați funcții și să controlați proiectorul. Această funcție se numește Control Web. Puteți introduce text cu ușurință utilizând o tastatură pentru a defini setările pentru Control web, cum ar fi setări de securitate.

☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" [p.132](#)

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 **Setare terminată** trebuie să selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anul.** Dacă ați selectat **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



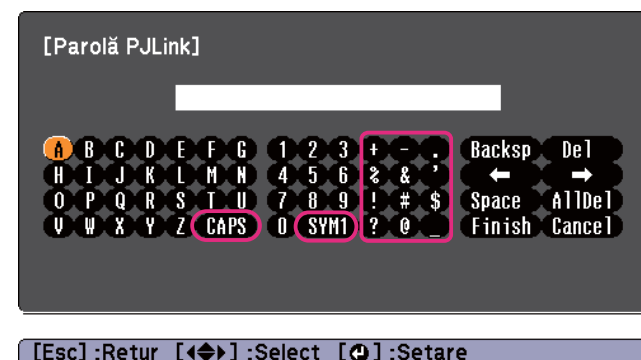
Da: salvează setările și iese din meniul Rețea.

Nu: nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

Anul.: continuă afișarea meniului Rețea.

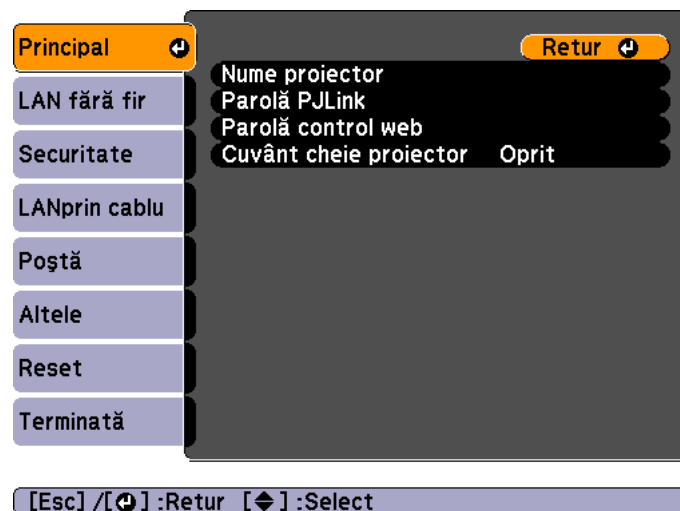
Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Utilizați butoanele [Left Arrow], [Right Arrow], [Up Arrow] și [Down Arrow] de pe telecomandă sau butoanele [Left Arrow], [Right Arrow], [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 setează și se modifică 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.

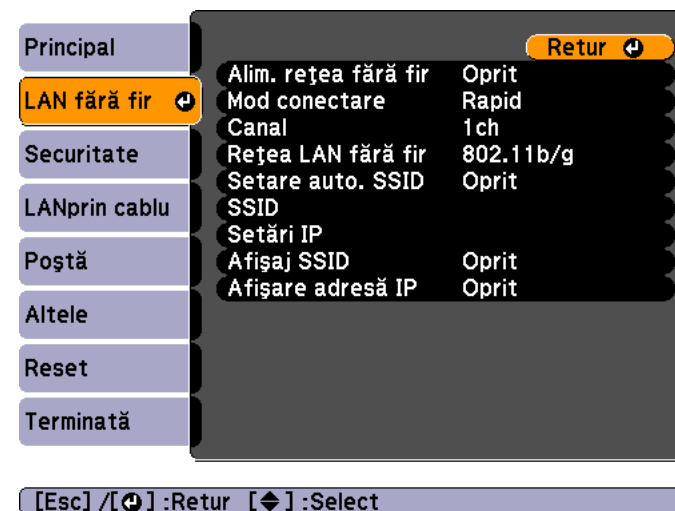
Meniul Principal




Submeniu	Funcție
Nume proiector	Afișează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o rețea. Pentru editare, puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice a câte 1 bit.
Parolă PJLink	Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului cu ajutorul unui software compatibil cu PJLink. Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte un octet.
Parolă control web	Definiți o parolă care va fi utilizată la definirea parametrilor și la controlul proiectorului folosind Control web. Nu introduceți mai mult de 8 caractere alfanumerice a câte un bit. Control web este o funcție a calculatorului care vă permite să configurați și să controlați proiectorul cu ajutorul browserului Web de pe un calculator conectat la o rețea. ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" p.132

Submeniu	Funcție
Cuvânt cheie proiector	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. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe Pornit . ☛ Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection

Meniul LAN fără fir



Submeniu	Funcție
Alim. rețea fără fir	Comutați alimentarea la 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. Această valoare este setată la Pornit în mod implicit.

Submeniu	Funcție
Mod conectare	<p>Setați modul de conectare când utilizați EasyMP Network Projection pentru a conecta proiectorul și calculatorul. Acesta se setează la Rapid în mod implicit.</p> <p>Consultați manualul următor pentru detalii privind opțiunea Mod conectare.</p> <p> Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection</p>
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>
Rețea LAN fără fir	<p>Selectați pentru Rețea LAN fără fir una din următoarele opțiuni: 802.11b/g sau 802.11b/g/n.</p> <p>Valoarea implicită este 802.11b/g/n.</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>(Această opțiune se poate seta numai dacă valoarea 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 a câte un octet.</p>

Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>(Această opțiune poate fi selectată numai dacă pentru Mod conectare este selectată opțiunea 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 Adresa IP 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 masca subrețea 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	<p>Pentru a nu permite afișarea SSID în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la Oprit.</p>
Afișare adresă IP	<p>Pentru a nu permite să se afișeze Adresă IP în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la Oprit.</p>

Meniul Securitate



Submeniu	Funcție
Securitate	Selectați tipul de securitate din elementele afișate. Atunci când configurați setările de securitate, urmați instrucțiunile administratorului rețelei pe care doriți să o accesați.
Criptare WEP	Puteți defini metoda de criptare selectând opțiunea Criptare WEP. 128Bit: utilizează criptarea pe 128 (104) biți. 64Bit: utilizează criptarea pe 64 (40) de biți.
Format	Puteți seta metoda de introducere pentru cheia de criptare WEP la ASCII sau HEX .
ID cheie	Puteți selecta cheia de identificare pentru Criptare WEP.

Submeniu	Funcție
Cheie criptare 1/ Cheie criptare 2/ Cheie criptare 3/ Cheie criptare 4	Puteți introduce cheia utilizată la criptarea WEP. Introduceți cheia formată din caractere pe 1 bait cu ajutorul instrucțiunilor de la administratorul de rețea pentru rețeaua în care este utilizat proiectorul. Tipurile de caractere și de numere care pot fi introduse diferă în funcție de setările Criptare WEP și Format . 128Bit - ASCII: caractere alfanumerice de un octet, 13 caractere. 64Bit - ASCII: 5 caractere alfanumerice având fiecare un octet. 128Bit - HEX: 0 - 9 și A - F, 26 de caractere. 64Bit - HEX: 0 - 9 și A - F, 10 caractere.
Tip autentificare	Setați tipul de autentificare WEP. Open: Utilizează autentificarea de sistem deschis. Shared: Utilizează autentificarea de tip cheie partajată.
Frază de acces	(Această opțiune se poate seta numai când se selectează WPA-PSK sau WPA2-PSK din Securitate .) Puteți introduce o cheie Pre-Shared Key (cheie criptată) formată din caractere alfanumerice de un bait. Introduceți între 8 și 32 de caractere.

Tipul de securitate

Când unitatea LAN fără fir opțională este instalată și utilizată în modul de conectare Avansat, se recomandă să efectuați setările de securitate. Selectați una din următoarele metode de securitate.

• WEP

Datele sunt criptate cu o cheie de cod (cheie WEP). Acest mecanism împiedică comunicațiile, dacă cheile criptate ale punctului de acces și ale proiectorului nu corespund.

• WPA

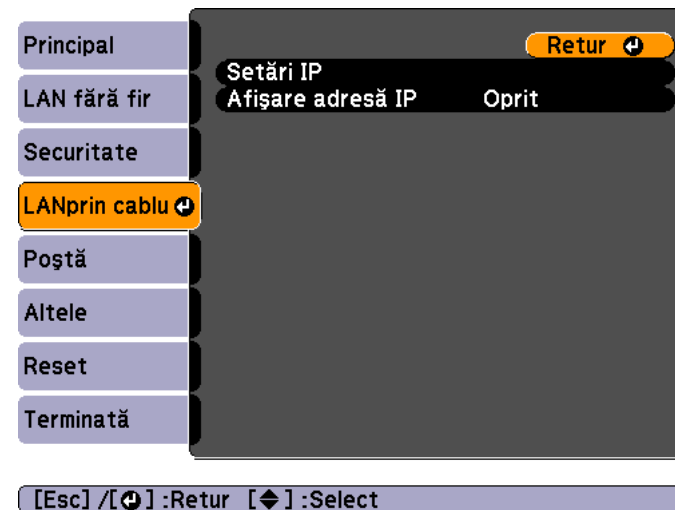
Acesta este un standard de criptare care îmbunătățește securitatea, care este un punct vulnerabil al WEP. Deși există mai multe tipuri de metode de criptare WPA, acest proiector utilizează TKIP și AES.

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 LANprin cablu

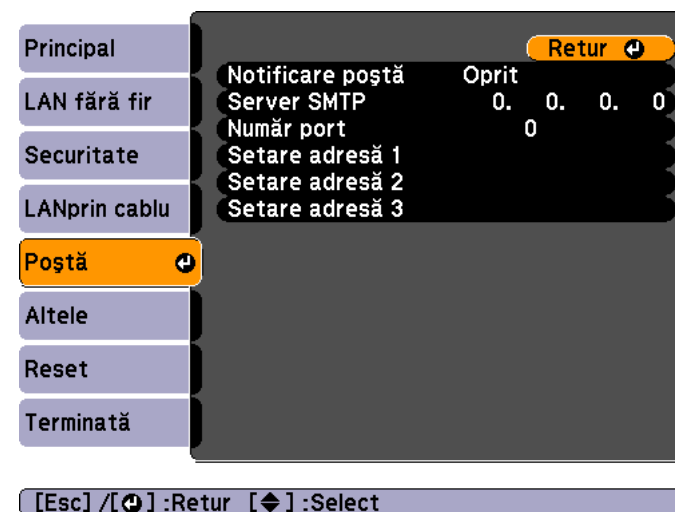


Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese.</p> <p>DHCP ➤: setați la Pornit pentru a configura rețeaua utilizând DHCP. Dacă selectați opțiunea Pornit, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p>Adresă IP ➤: puteți introduce Adresa IP alocată proiecteurului. 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>
Afișare adresă IP	<p>Pentru a preveni afișarea adresei IP în fereastra cu informații despre rețea din meniul rețelei și pe ecranul LAN Standby al rețelei locale, selectați pentru acest parametru opțiunea Oprit.</p>

Meniul Poștă

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

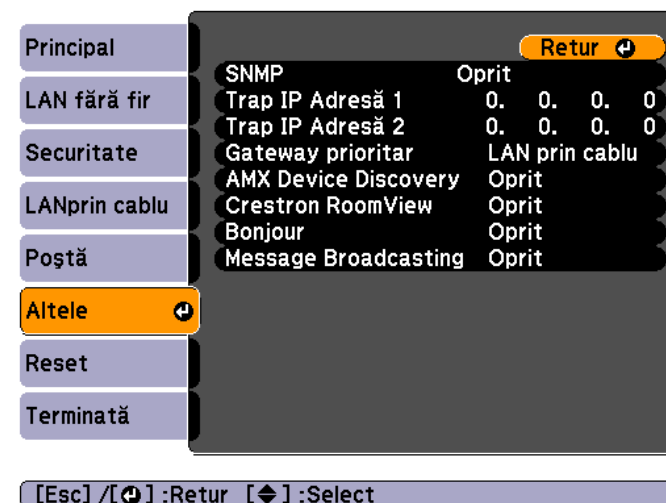
☞ "Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor" p.135




Submeniu	Funcție
Notificare poștă	<p>Setați la Pornit pentru a trimite un e-mail la adresele prestabilite când apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul.</p>
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>
Număr port	<p>Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65.535.</p>

Submeniu	Funcție
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.</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

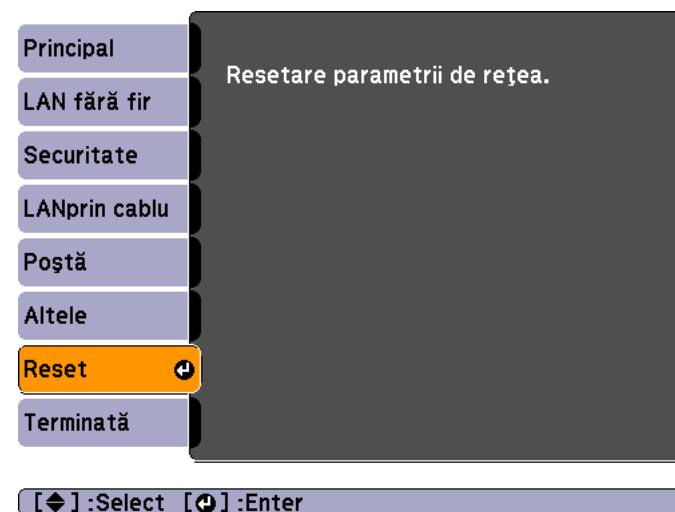


Submeniu	Funcție
SNMP	<p>Setați la Oprit pentru a monitoriza proiectorul utilizând funcția SNMP.</p> <p>Pentru a monitoriza proiectorul, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.</p> <p>Valoarea implicită este Oprit.</p>
Trap IP Adresă 1/ Trap IP Adresă 2	<p>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)</p>
Gateway prioritar	<p>Puteți seta poarta gateway prioritară la LAN prin cablu sau LAN fără fir.</p>

Submeniu	Funcție
AMX Device Discovery	Când proiectorul este conectat la o rețea, selectați opțiunea Pornit dacă doriți să permiteți detectarea proiectorului de către <u>AMX Device Discovery</u> ». Setați la Oprit dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat de un controler de la AMX sau AMX Device Discovery.
Crestron Room View	Setați această opțiune la Pornit numai când monitorizați sau controlați proiectorul din rețea utilizând Crestron RoomView®. În caz contrar, setați această opțiune la Oprit .  "Despre Crestron RoomView®" p.138 Când această opțiune este setată la Pornit , următoarele funcții nu sunt disponibile. <ul style="list-style-type: none"> • Control Web • Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)
Bonjour	Setați la Pornit când vă conectați la rețea utilizând Bonjour. Consultați site-ul Web Apple pentru informații suplimentare despre serviciul Bonjour. http://www.apple.com/
Message Broadcasting	Puteți comuta funcția EPSON Message Broadcasting pentru activare sau dezactivare. Puteți descărca Message Broadcasting și Ghidul de funcționare de pe următorul site Web. http://www.epson.com/

Meniul Reset

Resetare a tuturor parametrilor de rețea.

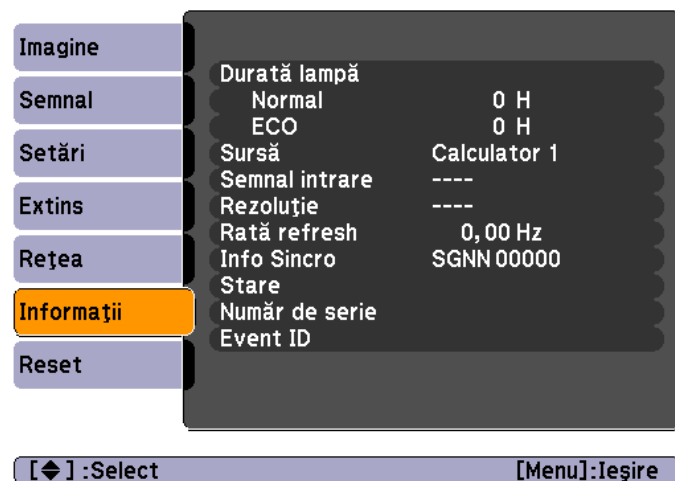


Submeniu	Funcție
Resetare parametri de rețea.	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați Da .

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.33](#)



Submeniu	Funcție
Stare	Această informație se referă la erorile care s-au produs în proiector. Ar putea fi utile în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Număr de serie	Afișează numărul de serie al proiectorului.
Event ID	Afișează jurnalul de erori ale aplicației. ☞ "Despre Event ID" p.116

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

Submeniu	Funcție
Durată lampă	Puteți afișa 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	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
Semnal intrare	Puteți afișa conținutul Semnal intrare setat în meniul Semnal în funcție de sursă.
Rezoluție	Puteți afișa rezoluția.
Semnal video	Puteți afișa setările funcției Semnal video din meniul Semnal .
Rată refresh	Puteți afișa <u>frecvența de reîmprospătare</u> ».
Info Sincro	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Ar putea fi utile în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.

Meniul Reset



[Esc] / [←] : Retur [↕] : Select [Menu] : Ieșire

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 această valoare când înlocuiți lampa.



Depanarea

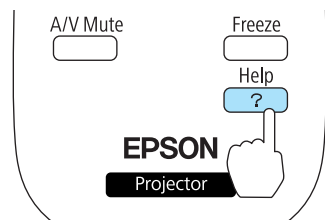
În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și ce să faceți în cazul în care aveți o problemă.

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

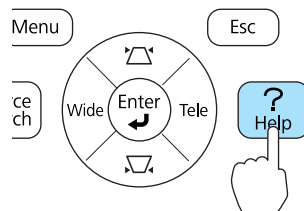
1 Apăsați pe butonul [Help].

Se afișează ecranul Ajutor.

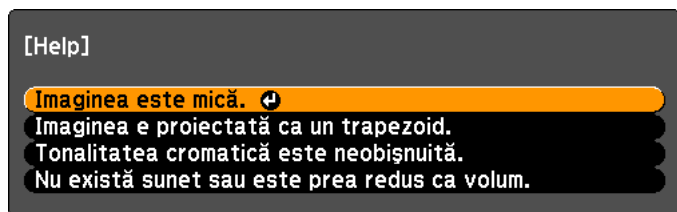
Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control



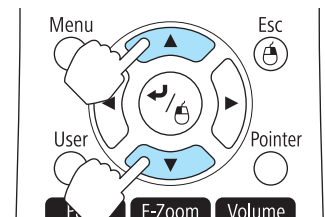
2 Selectați o opțiune din meniu.



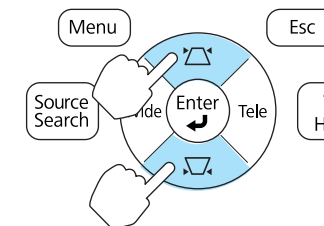
[◀] : Select [▶] : Enter

[Help] : Ieșire

Utilizarea Telecomenzii

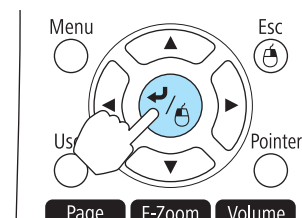


Folosind panoul de control

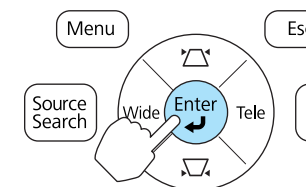


3 Confirmați selecția.

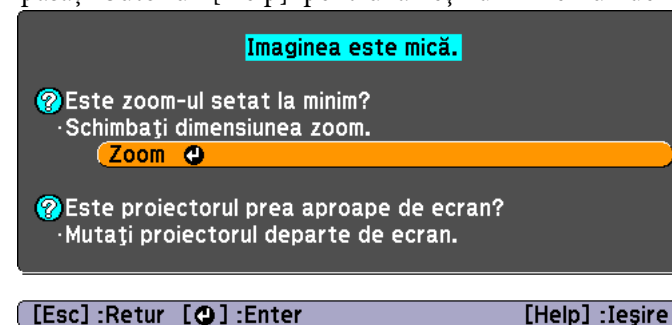
Utilizarea Telecomenzii



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.100](#)

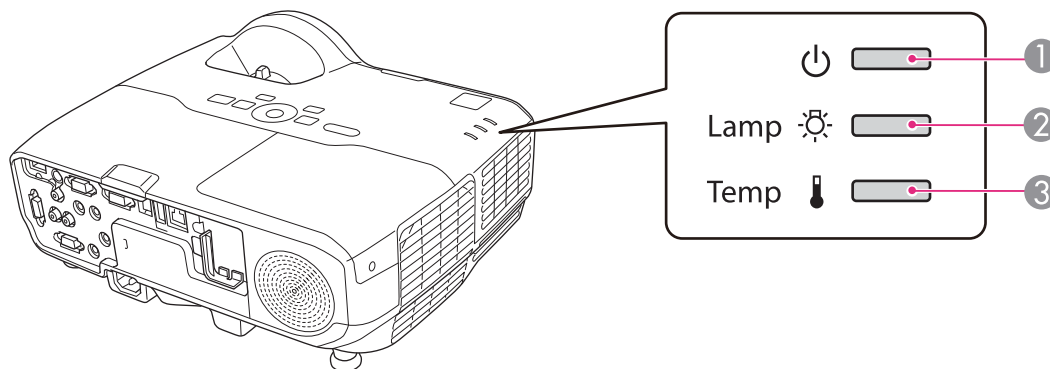
Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea indicatoarelor".

Consultați secțiunea următoare dacă indicatoarele nu afișează în mod clar problema.

☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.103](#)





Citirea indicatoarelor

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



1 Indicatorul Alimentare

Indică starea de funcționare a proiectorului.

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

2 Indicator lampă

Indică starea lămpii de proiecție.

3 Indicator temp


































Indică starea temperaturii interne.



















Consultați tabelul de mai jos pentru informații privind starea indicatorilor și rezolvarea problemelor.

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

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

 : Aprins  : Intermitent  : Stins  : Diferă în funcție de starea proiectorului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
      	Eroare internă	<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>
     	Eroare ventilator Eroare de senzor	<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>
     	Eroare temp înaltă (supraîncălzirea)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După aproximativ cinci minute, proiectorul va trece în modul standby; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Asigurați-vă că filtrul și gura de evacuare a aerului nu sunt blocate și că proiectorul nu este rezemat de zid. Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <ul style="list-style-type: none">  "Curățarea filtrului de aer" p.118, "Înlocuirea filtrului de aer" p.123 <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.</p> <p> "Meniul Extins" p.83</p>
      	Eroare lampă Eșec lampă	<p>Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Scoateți lampa și verificați dacă este spartă. <ul style="list-style-type: none">  "Înlocuirea lămpii" p.120 Curățați filtrul de aer. <ul style="list-style-type: none">  "Curățarea filtrului de aer" p.118

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
		<p>Dacă lampa nu este spartă: Reintroduceți lampa și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: Înlocuiți lampa cu una nouă și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</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.)</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.</p> <p>☛ "Meniul Extins" p.83</p>
     	Eroare iris automat Eroare alim	<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>
     	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"> • Asigurați-vă că filtrul și gura de evacuare a aerului nu sunt blocate și că proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <p>☛ "Curățarea filtrului de aer" p.118, "Înlocuirea filtrului de aer" p.123</p>
     	Înlocuiți lampa	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă.</p> <p>☛ "Înlocuirea lămpii" p.120</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.103](#)
- Dacă indicatoarele sunt într-o stare care nu este afișată în acest tabel, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Când indicatoarele nu vă pot ajuta

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









Probleme cu imaginile

<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile nu apar Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră. 	 p.104
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile în mișcare nu sunt afișate Imaginile animate proiectate de pe un calculator sunt negre și imaginile nu sunt proiectate. 	 p.105
<ul style="list-style-type: none"> • Proiecția se oprește automat 	 p.105
<ul style="list-style-type: none"> • Se afișează mesajul "Nu e acceptat." 	 p.105
<ul style="list-style-type: none"> • Se afișează mesajul "Fără semnal." 	 p.105
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate 	 p.106
<ul style="list-style-type: none"> • În imagini apar interferențe sau distorsiuni 	 p.107
<ul style="list-style-type: none"> • Cursorul mouse-ului este afișat cu intermitență (numai când se proiectează USB Display) 	 p.107
<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.107
<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.108
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt închise 	 p.109







Probleme la pornirea proiecției

<ul style="list-style-type: none"> • Proiectorul nu pornește 	 p.109
--	---

Probleme referitoare la funcția Easy Interactive Function

<ul style="list-style-type: none"> • Nu se poate utiliza funcția de desenare a proiectorului 	 p.110
<ul style="list-style-type: none"> • Nu poate opera ca mouse și nu se poate desena prin conectarea la un calculator 	 p.110
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "A survenit o eroare în Easy Interactive Function." 	 p.111
<ul style="list-style-type: none"> • Mouse-ul computerului nu funcționează corect 	 p.111
<ul style="list-style-type: none"> • Dispozitivul Easy Interactive Pen nu funcționează 	 p.111
<ul style="list-style-type: none"> • Durata de reacție a dispozitivului Easy Interactive Pen este mare (numai când se proiectează USB Display) 	 p.112
<ul style="list-style-type: none"> • Punctul nu se deplasează în poziția următoare 	 p.112
<ul style="list-style-type: none"> • Punctul se deplasează automat 	 p.112

Alte probleme

<ul style="list-style-type: none"> • Sunetul nu se aude sau este slab 	 p.113
<ul style="list-style-type: none"> • Nu se aude nici un sunet de la microfon 	 p.113
<ul style="list-style-type: none"> • Telecomanda nu funcționează 	 p.114
<ul style="list-style-type: none"> • Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri 	 p.114
<ul style="list-style-type: none"> • În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens 	 p.114
<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot modifica setările utilizând un browser Web 	 p.115

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsăat pe butonul [⏻]?	Apăsăți pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Toate indicatoarele sunt stinse?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. Verificați întrerupătorul pentru a vă asigura că aparatul este alimentat cu curent electric.
A/V Mute este activat?	Apăsăți 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.62
Este montat capacul obiectivului?	Scoateți capacul obiectivului.
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ☛ Reset - Reset toate p.95
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.80
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	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Schimbați semnalul imaginii de pe calculator pentru a fi transmis numai extern. Verificați documentația calculatorului sau contactați producătorul calculatorului.
Este protejat prin drepturi de autor conținutul unei imagini în mișcare pe care încercați să o proiectați?	Este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imagini în mișcare protejate prin drepturi de autor, care sunt redade pe un calculator. Pentru mai multe detalii, consultați ghidul utilizatorului furnizat împreună cu playerul.

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Mod inactivare este Pornit?	Apăsați pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, modificați setarea la Oprit . ☛ Extins - Funcționare - Mod inactivare p.83

Este afișat mesajul "Nu e acceptat."


Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.80
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. ☛ "Standarde de ecran" p.146

Este afișat mesajul "Fără semnal."

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.

Verificare	Rezolvare
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.33
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. Opriți proiectorul și calculatorul și apoi reporniți-le. ☛ Documentația calculatorului

Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți inelul de focalizare pentru a ajusta focalizarea. ☛ "Corectarea focalizării" p.42
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiectie? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiectie" p.143
Valoarea de ajustare a Corecție Trapez este prea mare?	Micșorați unghiul de proiectie pentru a reduce valoarea folosită pentru Corecție Trapez. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.41
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.44
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.

În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.80
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.23
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Standarde de ecran" p.146 ☛ Documentația calculatorului
Sunt setările <u>Sincro.</u> și <u>Urmărire</u> ajustate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [↶] de pe panoul de control pentru ca reglarea să fie efectuată în mod automat. Dacă imaginile nu se ajustează corect nici după executarea ajustării automate, puteți efectua ajustări din meniul Configurare. ☛ Semnal - Urmărire, Sincro. p.80
Este selectată opțiunea Transfer fereastră stratificată ? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx și apoi goliți caseta de selectare Transfer fereastră stratificată .

Cursorul mouse-ului este afișat cu intermitență (numai când se proiectează USB Display)


Verificare	Rezolvare
Opțiunea Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. este selectată?	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx și apoi selectați Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. (Windows 2000 nu este disponibil.) Interfața Windows Aero devine indisponibilă dacă se selectează această opțiune în Windows Vista/7.

Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit

Verificare	Rezolvare
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Rezoluție p.80


Verificare	Rezolvare
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.64
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 [↶] de pe panoul de control pentru a regla poziția. Puteți regla și poziția din meniul Configurare. ☛ Semnal - Poziție p.80
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. ☛ "Standarde de ecran" p.146 ☛ Documentația calculatorului

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. <ul style="list-style-type: none"> • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Computer1 sau Computer2. ☛ Semnal - Semnal intrare p.80 • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Video sau S-Video. ☛ Semnal - Semnal video p.80
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea Strălucire din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.79
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.23
Parametrul Contrast  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.79
Ajustarea culorilor a fost ajustată la o valoare adecvată?	Ajustați setarea Ajustarea culorilor din meniul Configurare. ☛ Imagine - Ajustarea culorilor p.79

Verificare	Rezolvare
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.79

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Efectuați setările Luminozitate și Consum energie din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.79 ☛ Setări - Consum energie p.82
Parametrul Contrast  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.79
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.120

Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsăat pe butonul [⏻]?	Apăsați pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Toate indicatoarele sunt stinse?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Deconectați și reconectați cablul de alimentare. Verificați întrerupătorul pentru a vă asigura că aparatul este alimentat cu curent electric.
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 proiecteurului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson

Verificare	Rezolvare
Funcția Blocare funcționare din panoul de control este setată la Blocare totală ?	Apăsați pe butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați parametrul Blocare funcționare , selectați opțiunea Oprit . ☛ Setări - Blocare funcționare p.82
Receptorul la distanță este configurat corect?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.82

Probleme referitoare la funcția Easy Interactive Function

Nu se poate utiliza funcția de desenare a proiectorului

Verificare	Rezolvare
Calibrarea creionului a fost corect efectuată?	Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată dispozitivul Easy Interactive Pen, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului. De asemenea, calibrați din nou creionul dacă detectați vreo discrepanță la poziționare. ☛ "Autocalibrare" p.49
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.83

Nu poate opera ca mouse și nu se poate desena prin conectarea la un calculator

Verificare	Rezolvare
Opțiunea Extins este setată corect?	Efectuați următoarele setări pentru a corela cu funcțiile calculatorului. <ul style="list-style-type: none"> • Setați Extins - USB Type B la Easy Interactive Function sau USB Display/Easy Interactive Function din meniul Configurare. • Setați Modul creion la Interactiv cu PC din meniul Configurare. ☛ Extins - Easy Interactive Function p.83
Proiectorul nu este corect conectat la calculator.	Verificați conexiunile cablului USB. Este posibil să puteți rezolva problema prin deconectarea și reconectarea cablului USB.

Verificare	Rezolvare
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 "A survenit o eroare în Easy Interactive Function."

Verificare	Rezolvare
A survenit o eroare în Easy Interactive Function.	<p>Contactați cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>

Mouse-ul computerului nu funcționează corect

Verificare	Rezolvare
Este dispozitivul Easy Interactive Pen plasat pe ecranul de proiecție?	Îndepărtați dispozitivul Easy Interactive Pen de pe ecranul de proiecție sau dezactivați-l.

Dispozitivul Easy Interactive Pen nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Există un obstacol pe traiectoria semnalului dintre dispozitivul Easy Interactive Pen și proiector.	Îndepărtați obstacolul. De asemenea, nu blocați traiectoria semnalului atunci când stați în fața ecranului de proiecție.
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 cameră, deoarece este posibil ca dispozitivul Easy Interactive Pen să funcționeze în mod defectuos. Opiți dispozitivul care cauzează interferențe, precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.
Bateria este slabă.	Înlocuiți bateria.
Zonele înconjurătoare sunt prea luminoase.	Nu permiteți contactul ecranului proiectat sau al receptorului Easy Interactive Function al proiectorului cu o lumină puternică.
Calibrarea creionului a fost corect efectuată?	<p>Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată dispozitivul Easy Interactive Pen, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului.</p> <p>De asemenea, calibrați din nou creionul dacă detectați vreo discrepanță la poziționare.</p> <p>☛ "Autocalibrare" p.49</p>

Verificare	Rezolvare
Sunt utilizate mai multe proiectoare în aceeași încăpere?	Schimbați setarea Distanță proiectoare din meniul Configurare. ☛ Extins - Easy Interactive Function - Distanță proiectoare p.83

Durata de reacție a dispozitivului Easy Interactive Pen este mare (numai când se proiectează USB Display)

Verificare	Rezolvare
Interfața Windows Aero este activată? (Numai pentru Windows Vista/7)	Este posibil ca timpul de reacție pentru Easy Interactive Pen să fie mare când interfața Windows Aero este activată. Dezactivați funcția Windows Aero din calculator. Când se utilizează USB Display: Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx și selectați Dezactivați Windows Aero și îmbunătățiți monitorizarea creionului interactiv.

Punctul nu se deplasează în poziția următoare

Verificare	Rezolvare
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.	Reglați poziția proiectorului.

Punctul se deplasează automat

Verificare	Rezolvare
Dispozitivul Easy Interactive Pen 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.

Alte probleme

Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Verificați atașarea fermă a cablului audio/video la proiector și la sursa audio.	Scoateți cablul din portul audio și apoi reconectați cablul.
Volumul este reglat la valoarea minimă?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum p.82 ☛ "Ajustarea volumului" p.42
Opțiunea Volum intrare mic. este setată la valoarea maximă?	Reduceți valoarea opțiunii Volum intrare mic. ☛ Setări - Volum intrare mic. p.82
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.62
Specificația cablului audio este "fără rezistență"?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "fără rezistență".
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.
Este selectată opțiunea Redare semnal audio de la proiector? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx și apoi selectați Redare semnal audio de la proiector .
Intrarea audio este selectată corect?	Verificați opțiunea Intrare audio din meniul Configurare. ☛ Extins - Funcționare - Intrare audio p.83

Nu se aude nici un sunet de la microfon

Verificare	Rezolvare
Microfonul este conectat corect?	Deconectați cablul de la portul Mic și apoi reconectați-l. ☛ "Conectarea echipamentelor externe" p.29
Volumul microfonului este reglat prea mic?	Reglați volumul microfonului astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum intrare mic. p.82

Telecomanda nu funcționează



Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor în timpul utilizării telecomenzii. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.17
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ 6 m. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.17
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă. Sau setați receptorul la distanță la Oprit din Receptor dist. în meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.82
Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist. ?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.82
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost introduse în direcție incorectă?	Introduceți noile baterii în direcția corectă. ☛ "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" p.16
Sunt utilizate mai multe proiectoare în aceeași încăpere?	Este posibil ca telecomanda să cauzeze interferențe când se utilizează mai multe proiectoare în aceeași încăpere.

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru limbă.	Ajustați setarea Limbă din meniul Configurare. ☛ Extins - Limbă p.83

În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens

Verificare	Rezolvare
Ați selectat setarea corectă pentru Mod standby?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, setați St. veghe rețea sau Așteptare A/V din Configurare standby - Mod standby din meniul Configurare. ☛ Extins - Configurare standby - Mod standby p.83

Verificare	Rezolvare
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.
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.93

Nu se pot modifica setările utilizând un browser Web

Verificare	Rezolvare
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 implicită este „admin”.

Verificați numerele și apoi aplicați următoarele contramăsuri. Dacă nu puteți rezolva problema, contactați administratorul rețelei sau contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

Event ID	Cauză	Rezolvare
0432 0435	Pornirea software-ului EasyMP Network Projection nu a reușit.	Reporniți proiectorul.
0434 0482 0484 0485	Comunicarea în rețea nu este stabilă.	Verificați starea comunicării în rețea și reconectați după ce așteptați o perioadă.
0433	Imposibil de redat imagini transferate.	Reporniți software-ul EasyMP Network Projection.
0481	Comunicarea s-a deconectat de la calculator.	
0483 04FE	Software-ul EasyMP Network Projection s-a încheiat în mod neașteptat.	Verificați starea 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.91
0893	Tipul de criptare WEP/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. ☛ LAN fără fir - Setări IP p.89
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

Opriți proiectorul înainte de curățare.

Curățarea suprafeței proiectorului

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

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

Atenție

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

Curățarea lentilelor

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



Avertisment

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

Atenție

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

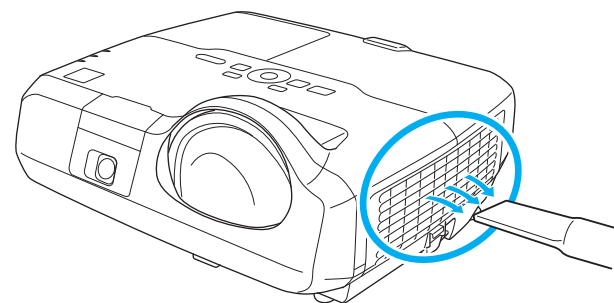
Curățarea filtrului de aer

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.





- 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.123](#)
- Este recomandat să curățați aceste piese cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.

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

Înlocuirea lămpii

Perioada de înlocuire a lămpii

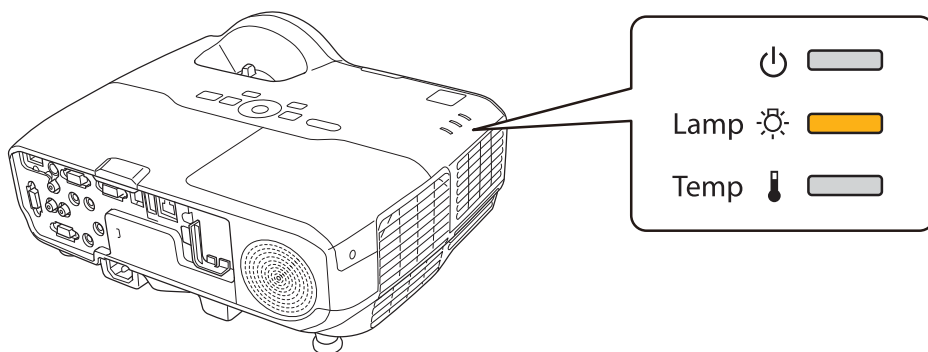
Lampa trebuie înlocuită când:

- Se va afișa următorul mesaj.
"Trebuie să înlocuiți lampa. Pentru cumpărare, vă rugăm să contactați distribuitorul proiectorului Epson sau să vizitați www.epson.com."



Mesajul se afișează timp de 30 de secunde.

- Indicatorul lămpii are culoarea oranș și luminează intermitent.



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

Atenție

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

EB-436Wi/EB-431i

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: Aproximativ 3900 (de) ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: Aproximativ 5900 (de) ore

EB-426Wi/EB-421i

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: aproximativ 4900 ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: aproximativ 5900 ore

☛ **Setări - Consum energie** [p.82](#)

- 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.

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, scoateți cu atenție capacul lămpii.
- 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.



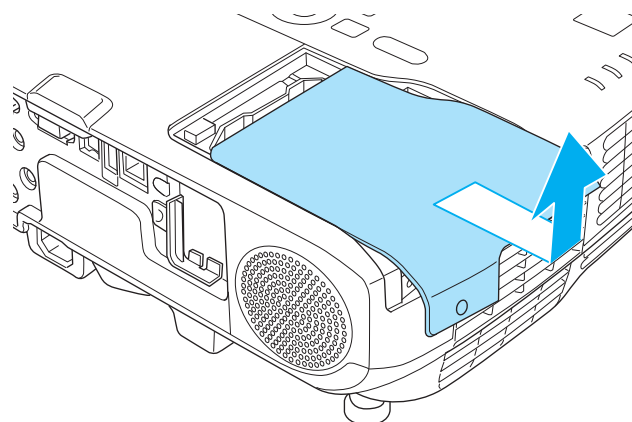
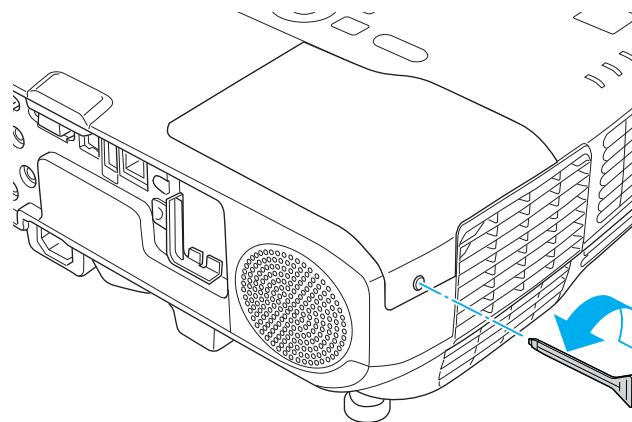
Atenție

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.

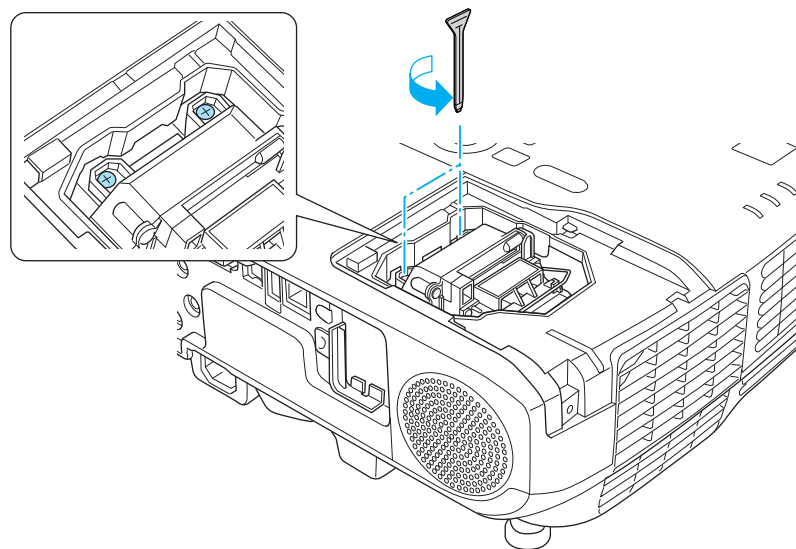
2 Așteptați până când lampa s-a răcit destul de bine și apoi scoateți capacul lămpii de pe partea superioară a proiectorului.

Slăbiți șurubul de fixare a capacului lămpii cu șurubelnița furnizată împreună cu noua unitate de lampă sau cu o șurubelniță cu cap în cruce Phillips (+). Apoi împingeți capacul lămpii înainte și ridicați-l pentru a-l scoate.



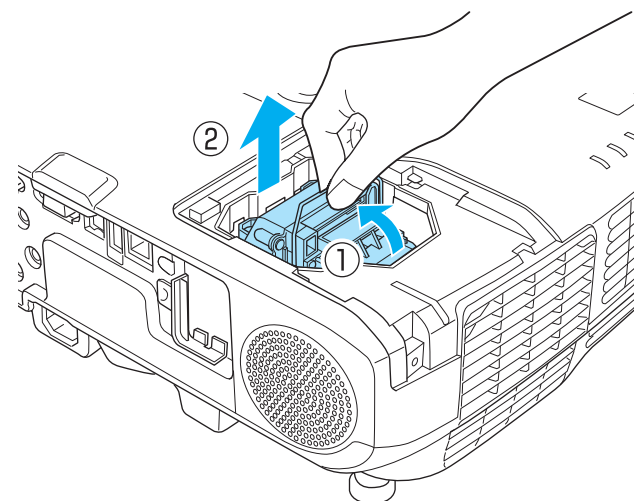
3

Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.

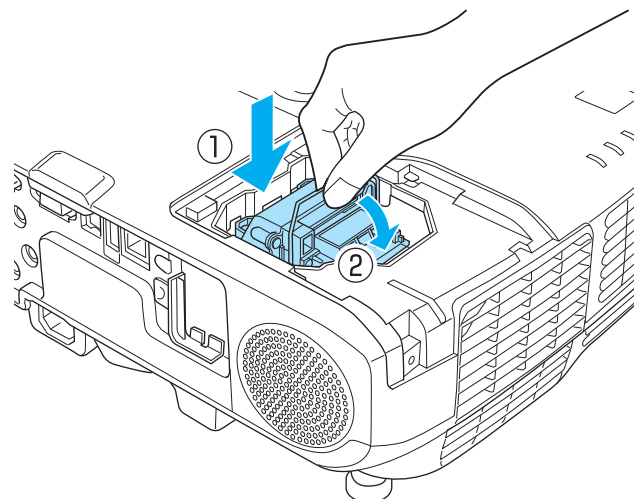


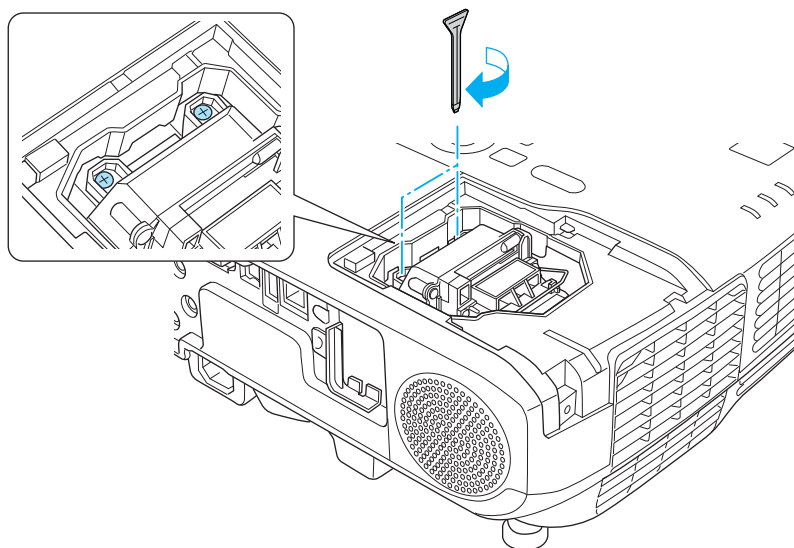
- 4** Scoateți lampa veche trăgând de mâner.
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

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

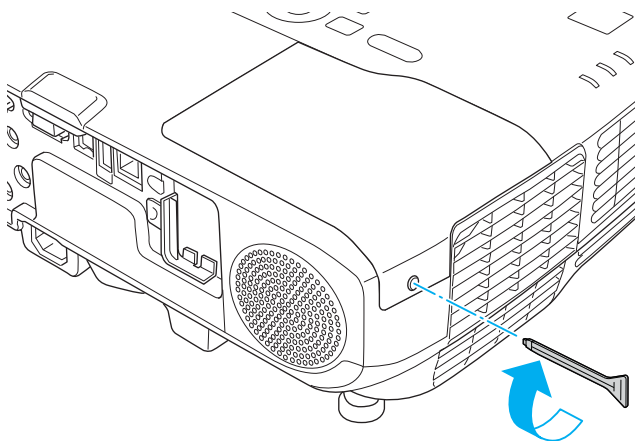


- 5** Montați noua lampă.
Introduceți o lampă nouă de-a lungul căii de ghidare, în direcția corectă astfel încât să intre în spațiul respectiv, împingeți ferm și, după ce ați introdus complet lampa, strângeți cele două șuruburi.





6 Montați capacul lămpii.



Atenție

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

Resetarea duratei lămpii

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul unui mesaj și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După înlocuirea lămpii, nu uitați să reinițializați contorul de înregistrare a orelor de funcționare a lămpii din meniul Configurare.

☛ "Meniul Reset" [p.95](#)



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

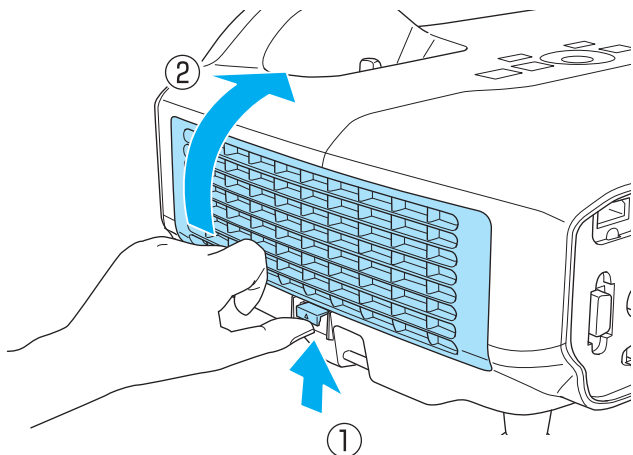
Dacă mesajul este afișat frecvent, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat, înlocuiți filtrul de aer.

Cum se înlocuiește filtrul de aer

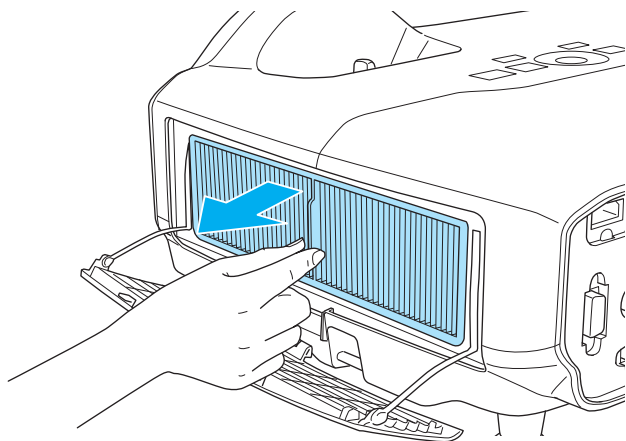
Filtrul de aer poate fi înlocuit chiar dacă proiectorul este suspendat pe un perete sau pe tavan.

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

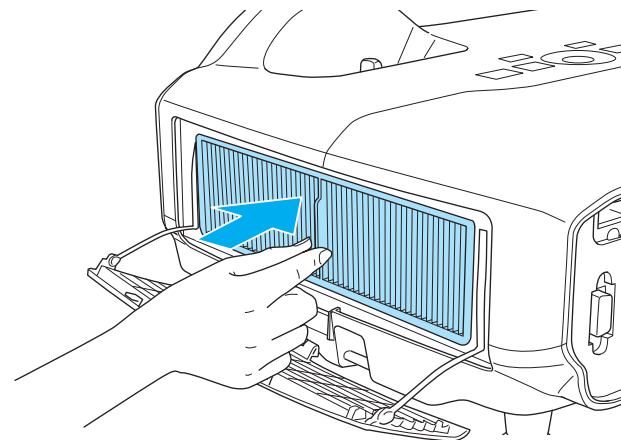
2 Deschideți capacul filtrului de aer.
Apăsați pe proeminențele capacului filtrului de aer pentru a-l deschide.



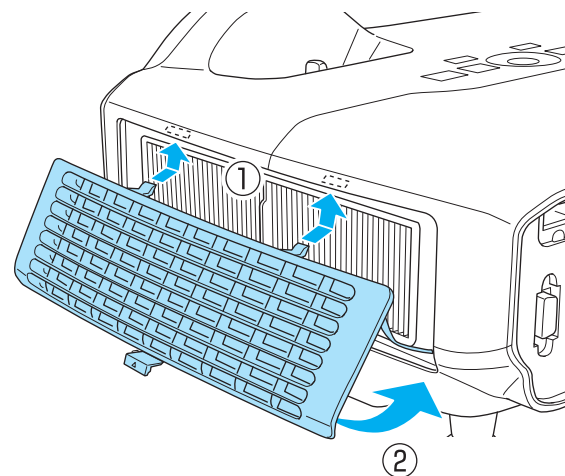
3 Scoateți filtrul de aer.
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



4 Instalați filtrul de aer nou.



5 Închideți capacul filtrului de aer.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.
Materialul din alcătuirea cadrului: polipropilenă
Materialul din care este făcut filtrul: Polipropilenă



Apendice

Proiectarea fără calculator (Rulare diap.)

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 Rulare diap.



- 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 Expunere diapozitive, chiar dacă apăsați pe butoanele [↩] și [↪] de pe panoul de control.

Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției Rulare diap.

Tip	Tip fișier (ex tensie)	Note
Imagine	.jpg	Următoarele formate de fișiere nu pot fi proiectate. - Format mod culoare CMYK - Format progresiv - Imagini cu o rezoluție mai mare de 8192x8192 Datorită anumitor caracteristici ale fișierelor JPEG, este posibil ca imaginile proiectate să nu fie clare, dacă rata de compresie este prea mare.
	.bmp	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800. • Nu se pot proiecta fișiere GIF animate.
	.png	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800.



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

Exemple de Rulare diap.

Proiectarea imaginilor stocate pe dispozitive de stocare USB



☛ "Proiectarea imaginii selectate" [p.128](#)

☛ "Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)" [p.129](#)

Metode de operare pentru Rulare diap.

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

Începerea expunerii de diapozitive

1

Modificați sursa la USB.



☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.34](#)

- 2 Conectați dispozitivul de stocare USB sau camera digitală la proiector.

☛ "Conectarea dispozitivelor USB" p.27

Rulare diap. începe și este afișat ecranul cu lista fișierelor.

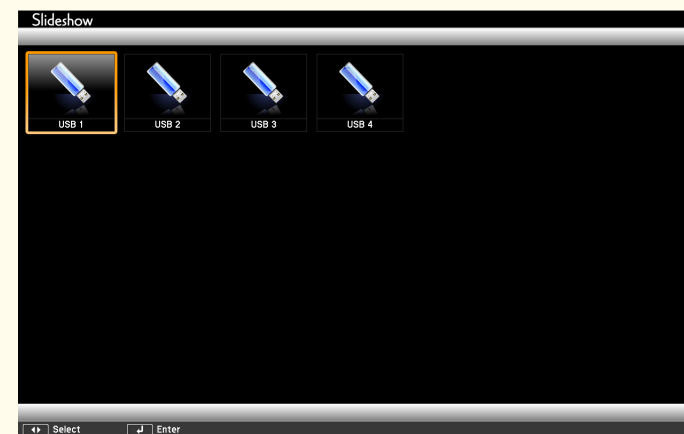
- Fișierele JPEG sunt afișate ca miniaturi (informațiile din fișiere sunt afișate sub formă de imagini de dimensiuni mici).
- Celelalte fișiere și directoare sunt afișate ca pictograme așa cum se arată în următorul tabel.

Picto gramă	Fișier	Picto gramă	Fișier
	Fișiere JPEG*		Fișiere BMP
	Fișiere GIF		Fișiere PNG

* Când nu poate fi afișat ca miniatură, este afișat ca pictogramă.



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



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

Proiectarea imaginilor

- 1 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 **Pagina următoare** în partea inferioară a ecranului și apăsați pe butonul [↵].

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

2 Apăsați pe butonul [↵].

Este afișată imaginea selectată.

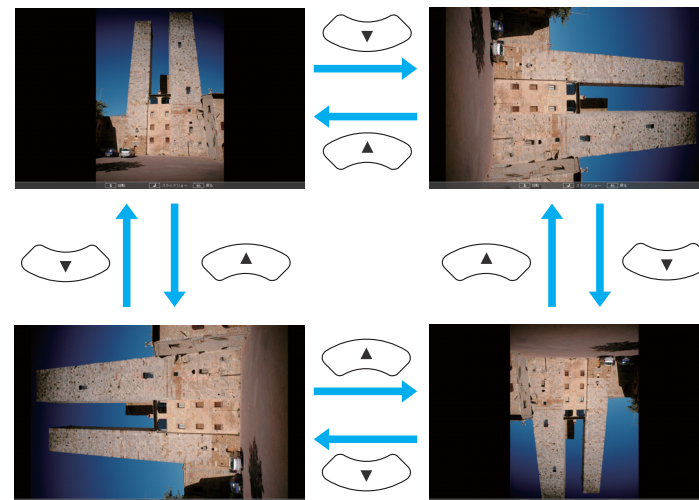
Când este selectat un director, sunt afișate fișierele din directorul selectat. Pentru a reveni la ecranul anterior, poziționați cursorul pe **Revenire sus** și apăsați pe butonul [↵].

Rotirea imaginilor

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

1 Redați imagini sau executați Rulare diap.

2 În timpul proiecției, apăsați pe butonul [▲] sau [▼].



Oprirea expunerii de diapozitive

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

Proiectarea imaginii selectate

Atenție

Nu deconectați dispozitivul de stocare USB în timp ce este accesat. Este posibil ca Rulare diap. să nu se poată realiza corect.

1 Începerea Rulare diap.

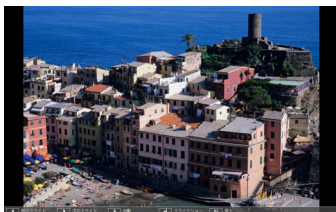
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.

☛ "Începerea expunerii de diapozitive" p.126

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



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



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

- 4** Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul cu lista fișierelor.

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 o Rulare diap., setați **Timp modificare ecran** din meniul **Opțiune** al Rulare diap. pe orice mod în afară de **Nu**. Setarea implicită este de 3 secunde.

- 1** Începerea Rulare diap.
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.
☛ "Începerea expunerii de diapozitive" [p.126](#)
- 2** Utilizați butoanele [↶], [↷], [↶] și [↷] pentru a poziționa cursorul pe folderul respectiv pentru Rulare diap. pe care doriți să o executați și apăsați pe butonul [↵].
- 3** Selectați funcția **Rulare diap.** din partea inferioară dreapta a ecranului listei de fișiere și apoi apăsați pe butonul [↵].
Rulare diap. începe și fișierele de imagine din directorul respectiv sunt proiectate automat în ordine, unul câte unul.
După proiectarea ultimului fișier, lista de fișiere este afișată din nou în mod automat. Dacă setați funcția **Redare continuă** la **Pornit** în ecranul Opțiune, proiecția pornește din nou de la început, după redarea ultimului fișier.
☛ "Setări de afișare a fișierelor de imagine și setări de operare pentru Rulare diap." [p.130](#)
În timpul proiectării unei Rulare diap., se poate trece la următorul ecran, se poate reveni la ecranul anterior sau se poate opri redarea.



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

Puteți utiliza următoarele funcții când proiectați un fișier imagine cu funcția Rulare diap.

- Îngheț
 ☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" [p.62](#)
- A/V Mute
 ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" [p.62](#)
- E-Zoom
 ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.64](#)

Setări de afișare a fișierelor de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.

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

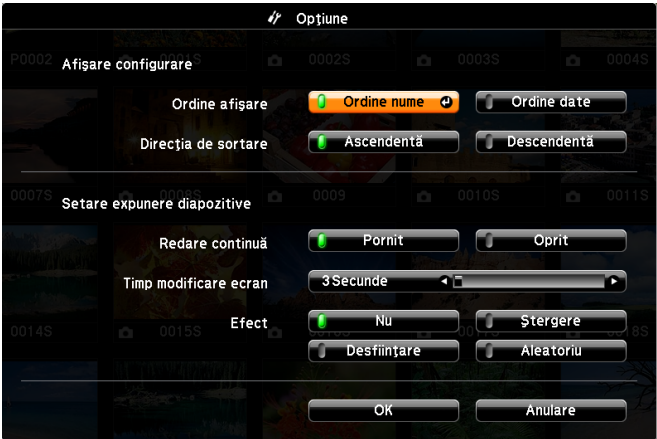
1 Apăsați pe butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] pentru a poziționa cursorul pe directorul în care doriți să definiți condițiile de afișare și apăsați pe butonul [Esc]. Selectați **Opțiune** din submeniul afișat și apoi apăsați pe butonul [↶].

2






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

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


Următorul tabel arată detaliile pentru fiecare element.



Ordine afișare	Puteți selecta să afișați fișierele fie după 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 Când ați finalizat efectuarea setărilor, utilizați butoanele [, [, [ și [ pentru a poziționa cursorul pe **OK** și apăsați pe butonul [.

Sunt aplicate setările.

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

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 succinte ale funcțiilor de monitorizare și control pe care le puteți efectua utilizând EasyMP Monitor.

- **Înregistrarea proiectoarelor pentru monitorizare și control**

Puteți căuta automat proiectoare din rețea și puteți selecta proiectoarele pe care doriți să le înregistrați din rândul proiectoarelor detectate.

Puteți înregistra proiectoarele țintă introducând adresele IP ale acestora.

- **De asemenea, proiectoarele înregistrate pot fi încadrate în grupuri pentru a putea fi monitorizate și controlate în grupuri.**

- **Monitorizarea stării proiectoarelor înregistrate**

Puteți verifica starea alimentării (PORNIT/OPRIT) proiectoarelor și problemele sau avertismentele care necesită atenție utilizând pictogramele. Puteți să selectați grupuri de proiectoare sau un singur proiector, apoi să verificați numărul total de ore de funcționare a lămpii sau informații precum surse de intrare, probleme și avertismente pentru proiectoare.

- **Controlarea proiectoarelor înregistrate**

Puteți selecta proiectoare în grupuri sau ca proiectoare unice, apoi puteți efectua operații pentru proiectoarele selectate, de exemplu să le porniți și să le opriți și să schimbați sursele de intrare.

Puteți utiliza funcțiile Control web pentru a schimba setările din meniul de configurare a proiectorului.

Dacă efectuați periodic anumite acțiuni de control la anumite ore sau în anumite zile, puteți utiliza Setări timp pentru a înregistra setările temporale.

- **Setările Notificare poștă**

Puteți seta adrese de e-mail către care să se trimită notificări dacă un proiector înregistrat se află într-o stare care necesită atenție, cum ar fi o problemă.

- **Trimiterea de mesaje către proiectoarele înregistrate**

Puteți utiliza insertul Message Broadcasting pentru EasyMP Monitor pentru a trimite fișiere JPEG către proiectoare înregistrate.

Descărcați insertul Difuzare mesaj de pe site-ul Web a cărui adresă este indicată la începutul acestui capitol.

Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (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. Dacă utilizați un calculator Mac OS, utilizați Safari sau Firefox.



Dacă setați **Mod standby** la **St. veghe rețea** sau la **Așteptare A/V**, puteți utiliza browserul Web pentru a realiza setări și a executa comenzi, chiar dacă proiectorul se află în modul standby (când alimentarea este oprită).

☛ **Extins - Configurare standby - Mod standby** [p.83](#)

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
- Meniu Setări - Șablon
- Meniul Setări - Buton utilizator
- Meniu Extins - Easy Interactive Function
- Meniul Extins - Ecran - Fila instr.creion
- Meniul Extins - Ecran - Pict. mod creion
- Meniul Extins - Logo utilizator
- Meniul Extins - Limbă
- Meniul Extins - Funcționare - Mod altitudine mare
- Meniul Reset - Reset toate și Resetați Durată Lampă

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

☞ "Tabelul meniului Configurare" [p.77](#)

Elemente care pot fi configurate numai cu un browser Web

- Nume comunit. SNMP
- Parolă monitor

Afișarea funcției 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 se setează opțiunea Parolă control web în meniul Rețea din meniul Configurare al proiectorului, se afișează ecranul de introducere a parolei.

- 3 Este afișat ecranul de introducere a ID-ului de utilizator și a parolei. Introduceți „EPSONWEB” ca ID de utilizator.

Parola implicită este „admin”.



- Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea parolei este dezactivată. ID-ul de utilizator nu poate fi modificat.
 - Puteți schimba parola din **Principal** - **Parolă control web** în meniul Rețea din meniul Configurare.
- ☞ "Meniul Principal" [p.89](#)

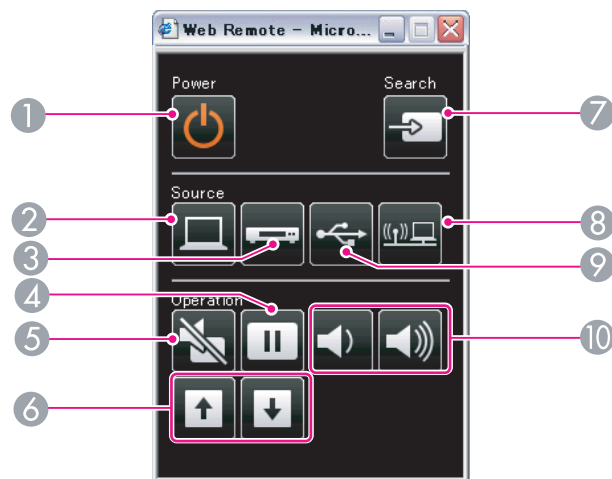
Afișarea ecranului Web Remote

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.
2 Butonul [Computer]	La fiecare apăsare a butonului, semnalul de intrare se comută între imaginile de la porturile Computer1 și Computer2.
3 Butonul [Video]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea se comută între porturile Video, S-Video și HDMI.
4 Butonul [Freeze]	Întrerupe și reia redarea imaginilor. ☛ "Închegarea imaginii (Încheg)" p.62
5 Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.62

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.65 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.34 Când se conectează la o rețea <p>Când se proiectează imagini utilizând Rulare diap., apăsând pe aceste butoane se va afișa fișierul imagine 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.33
8 Butonul [LAN]	Trece la imaginile proiectate cu EasyMP Network Projection. Când se proiectează utilizând componenta opțională Quick Wireless Connection USB Key, acest buton comută la imaginea respectivă. ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.34
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(TypeA) ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.34
10 Butoanele [Volume] [Left] [Right]	[Left] Reduce volumul. [Right] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.42

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.86](#)



- 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 **St. veghe rețea** sau **Așteptare A/V**, chiar dacă proiectorul este inactiv (când alimentarea este oprită).

☛ **Extins - Configurare standby - Mod standby** [p.83](#)

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.

Subiect: EPSON Projector

Rândul 1: Numele proiectorului la care a apărut problema

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

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

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

- 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.100](#)

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.78](#)



- 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.
- Funcția de administrare care utilizează SNMP nu se poate utiliza printr-o rețea LAN fără fir în modul de conectare Rapid.
- Pot fi salvate până la două adrese IP de destinație.

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.

Element			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator 1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14

Element			Comandă
	Calculator 2	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.

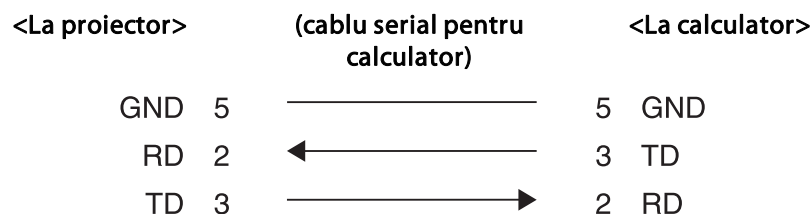
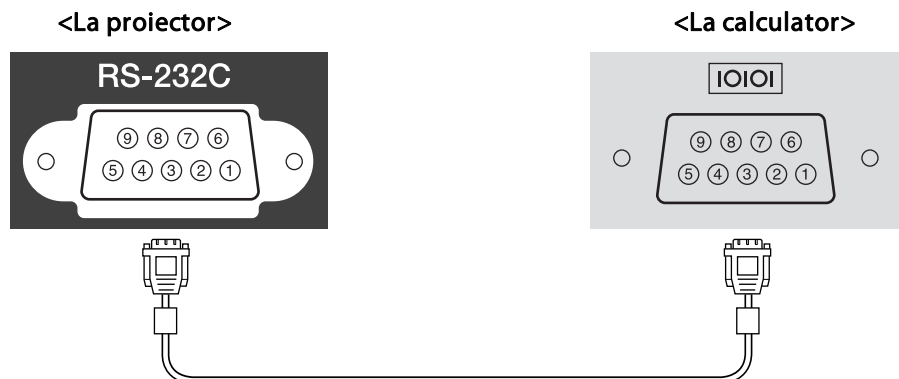
 [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

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.

Pentru informații suplimentare referitoare la setările rețelei asociate cu PJLink, vă rugăm să consultați informațiile de mai jos.

☛ "Meniul Rețea" [p.78](#)

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 520/436
EPSON 510/431
EPSON 500/426
EPSON 500/421

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®.

<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 prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" [p.132](#)
 - Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)
- Controlul este posibil dacă pentru **Mod standby** este selectată opțiunea **St. veghe rețea** sau **Așteptare A/V**, chiar dacă proiectorul este inactiv (când alimentarea este oprită).
 - ☛ **Extins - Configurare standby - Mod standby** [p.83](#)

Utilizarea unui proiector de pe calculator

Afișarea ferestrei de operațiuni

Înainte de a efectua orice operații, verificați următoarele aspecte.

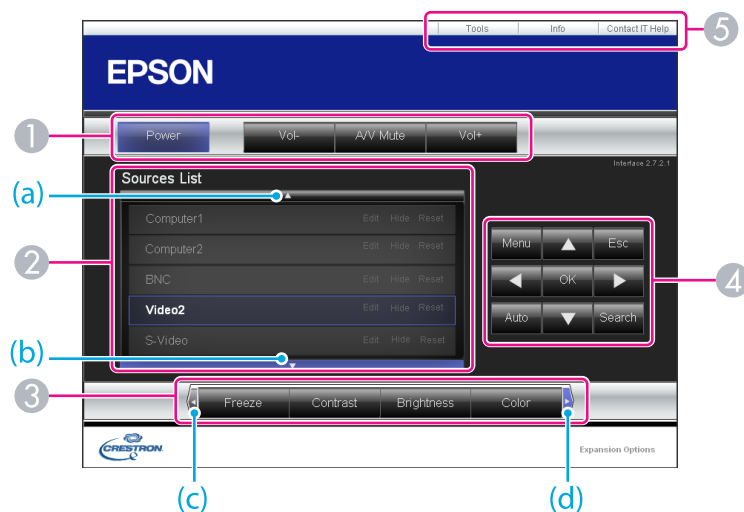
- Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Când acestea comunică cu o rețea fără fir, realizați conexiunea în modul Avansat.
 - ☛ "Meniul LAN fără fir" [p.89](#)

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

☛ **Rețea - Altele - Crestron RoomView** p.94

- 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.62

- 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.
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 (a) sau pe (b) pentru a derula la stânga sau la dreapta.

Buton	Funcție
Freeze	Întreține și reia redarea imaginilor. ☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" p.62
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.64

- 4 Butoanele [▲], [▼], [◀] sau [▶] au același efect ca și butoanele [⬅], [➡], [↶], și [↷] de la telecomandă. Când faceți clic pe celelalte butoane, puteți efectua următoarele operațiuni.

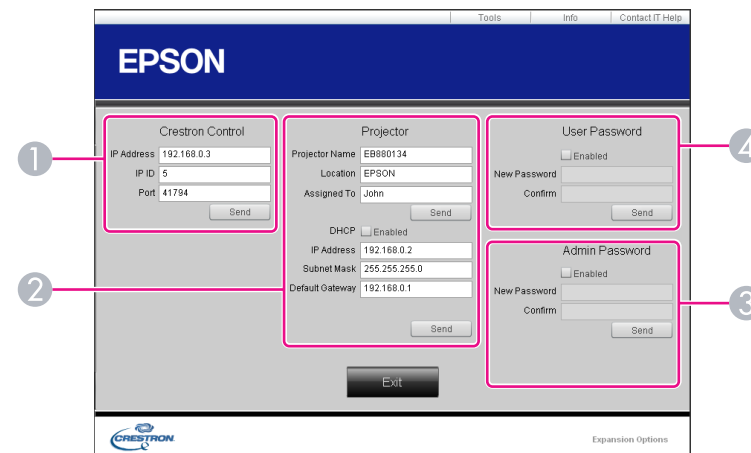
Buton	Funcție
OK	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [↵] de pe telecomandă. ☞ "Telecomandă" p.13
Menu	Afișează și închide meniul Configurare.
Auto	Dacă se face clic la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, se optimizează automat imaginea prin reglarea funcțiilor 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.33
Esc	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Esc] de pe telecomandă. ☞ "Telecomandă" p.13

- 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.

Element	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.)

Element	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.

Element	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă atunci când schimbați parola pentru a deschide fereastra Tools. (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.

Element	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.

Element	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 .

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este în vigoare din octombrie 2012. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Accesorii opționale

Easy Interactive Pen ELPPN03A/ELPPN03B

Creioane pentru funcția Easy Interactive Function. Nu se pot utiliza simultan două dispozitive Easy Interactive Pen cu același număr de model.

Extensie creion interactiv ELPPE01

Atașați dispozitivul Easy Interactive Pen pentru a extinde raza de acțiune a creionului și pentru a-l utiliza pe post de cursor.

Vârfuri de rezervă pentru creion ELPPS01

Vârfuri de rezervă pentru dispozitivul Easy Interactive Pen.

Cameră pentru documente ELPDC06/ELPDC11/ELPDC20

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

Geantă de voiaj ELPKS66

O geantă cu interior fin, care vă permite să transportați cu ușurință 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)

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 [Video pe componente](#) .

Cablu de extensie USB ELPKC31

(5 m USB A tată - USB A mamă)

Acesta este un cablu de extensie destinat situațiilor când cablul USB furnizat împreună cu proiectorul este prea scurt. Acesta nu se poate conecta la Camera pentru documente.

Unitatea de rețea fără fir ELPAP07

Se utilizează pentru conectarea fără fir a unui proiector la un calculator pentru efectuarea proiecțiilor.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP09

Se utilizează dacă doriți să stabiliți rapid o conexiune unul-la-unul între proiector și un calculator cu sistem Windows instalat.

Montare pe perete* ELPMB27

Utilizați această montură tip braț la instalarea proiectorului pe perete.

Suport suspendare pe tavan* ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm)* ELPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm)* ELPFP14

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.

* Pentru montarea suspendată a proiectorului pe tavan, trebuie să aveți o pregătire specială. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

Consumabile

Lampă (pentru EB-426Wi/EB-421i) ELPLP60

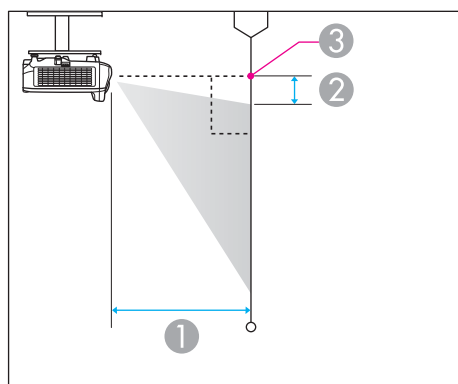
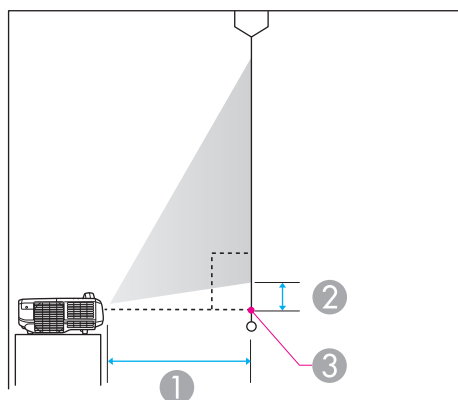
Lampă (pentru EB-436Wi/EB-431i) ELPLP61

Se folosește pentru a înlocui lampa uzată.

Filtru de aer ELPAF36

Se folosește pentru a înlocui filtrul de aer uzat.

Tabel distanță de proiecție pentru EB-431i/EB-421i



- ① Distanță de proiecție (de la lentile la ecran)
- ② Distanța de la centrul lentilei 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"	100x76	55 - 75	6
60"	120x91	66 - 90	8
70"	140x105	78 - 106	9
80"	160x120	89 - 122	10
90"	180x135	101*	12
100"	200x150	112*	13
108"	219x165	122*	14

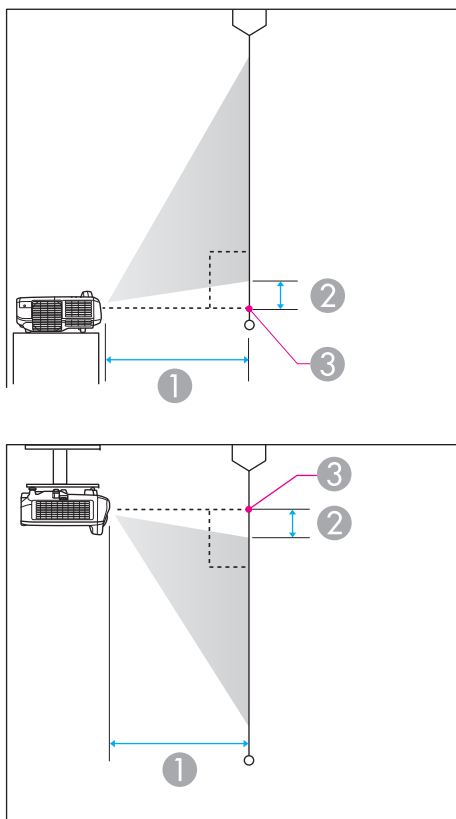
* Proiectare utilizând opțiunea Lat (zoom maxim).

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)
50"	110x62	60 - 82	17
60"	130x75	72 - 99	21
70"	150x87	85 - 116	24
80"	180x100	98*	28
90"	200x110	110*	31
99"	219x123	121*	34

* Proiectare utilizând opțiunea Lat (zoom maxim).

Tabel distanță de proiecție pentru EB-436Wi/ EB-426Wi



- ① Distanță de proiecție (de la lentile la ecran)
- ② Distanța de la centrul lentilei 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"	100x76	58 - 79	9
60"	120x91	70 - 96	11
70"	140x105	82 - 112	13
80"	160x120	94*	14
90"	180x135	107*	16
102"	207x155	121*	18

* Proiectare utilizând opțiunea Lat (zoom maxim).

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)
60"	130x75	63 - 87	14
70"	150x87	74 - 101	16
80"	180x100	85 - 116	19
90"	200x110	97*	21
100"	220x120	108*	23
113"	250x141	122*	26

* Proiectare utilizând opțiunea Lat (zoom maxim).

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)
55"	115x72	56 - 77	9
60"	130x81	61 - 84	9
70"	150x94	72 - 99	11
80"	170x110	83 - 113	13

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)
90"	190x120	94*	14
100"	220x130	105*	16
116"	251x157	122*	18

* 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	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+*1, 2	60	1680x1050
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
MAC21"	75	1152x870

*1 Numai pentru EB-436Wi/EB-426Wi

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

Imaginile pot fi proiectate chiar dacă sunt primite alte tipuri de semnale decât cele menționate mai sus. Totuși, anumite funcții pot fi limitate.

Video pe componente

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

Video compozit

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

Semnal de intrare de la portul HDMI

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+*	60	1680x1050
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

* Numai pentru EB-436Wi/EB-426Wi

Specificații Generale ale Proiectorului

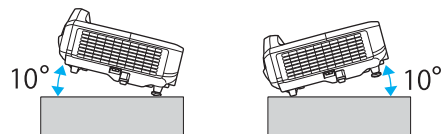
Denumirea produsului		EB-436Wi	EB-431i	EB-426Wi	EB-421i
Dimensiuni		345 (L) x 105 (Î) x 300 (D) mm (nu includ secțiunea ridicată)			
Dimensiune panou LCD		Lățime 0,59"	0,55"	Lățime 0,59"	0,55"
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă			
Rezoluție		1.024.000 XGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3	786.432 XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3	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, 230 W Model nr.: ELPLP61		Lampă UHE, 200 W Model nr.: ELPLP60	
Ieșire audio max.		16 W			
Boxă		1			
Sursă de alimentare		100-240V AC ±10%, 50/60 Hz 3,5-1,6 A		100-240V AC ±10%, 50/60 Hz 3,1-1,4 A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	În stare de funcționare: 344 W Consumul în standby (St. veghe rețea): 6,8 W Consumul în standby (Econom. energie): 0,28 W		În stare de funcționare: 303 W Consumul în standby (St. veghe rețea): 6,2 W Consumul în standby (Econom. energie): 0,29 W	
	circa 220 până la 240 V	În stare de funcționare: 327 W Consumul în standby (St. veghe rețea): 7,3 W Consumul în standby (Econom. energie): 0,37 W		În stare de funcționare: 292 W Consumul în standby (St. veghe rețea): 6,8 W Consumul în standby (Econom. energie): 0,39 W	
Altitudinea de funcționare		Altitudine de la 0 la 2.286 m			
Temperatura de funcționare		+5 to +35°C (fără condensare)			
Temperatura de depozitare		-10 to +60°C (fără condensare)			
Greutate		Aprox. 4,1 kg	Aprox. 4,1 kg	Aprox. 3,9 kg	Aprox. 3,9 kg

Conectori	Port Computer1	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Port Computer2	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)

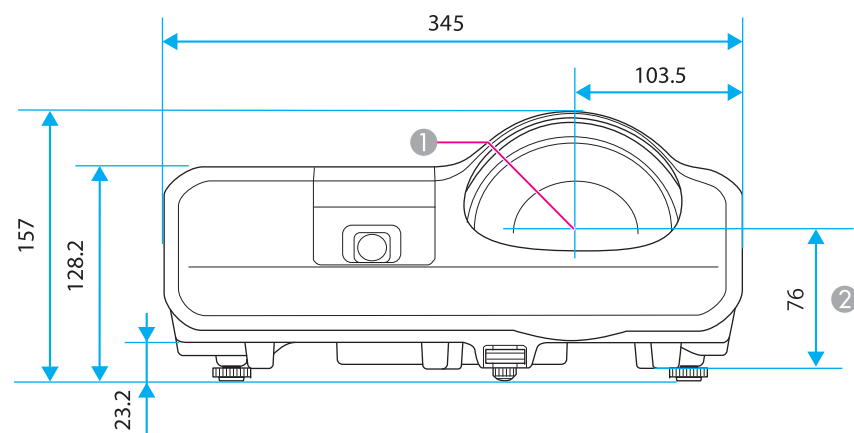
Portul Video	1	RCA pin jack
Port S-Video	1	Mini DIN 4-pin
Portul Audio1	1	Mufă stereo mini pin
Portul Audio2	1	Mufă stereo mini pin
Port Audio-L/R	1	Mufă RCA cu pini x 2 (S, D)
Portul Mic	1	Mufă stereo mini pin
Portul Audio Out	1	Mufă stereo mini pin
Portul Monitor Out	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
Portul HDMI	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)
Port USB(TypeA) *	1	Conector USB (Tip A)
Port USB(TypeB) *	1	Conector USB (Tip B)
Port USB (pentru unitate LAN fără fir)	1	Conector USB (Tip A)
Portul LAN	1	RJ-45
Portul RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)

* Compatibil USB 2.0. Totuși, funcționarea tuturor dispozitivelor USB compatibile nu este garantată.

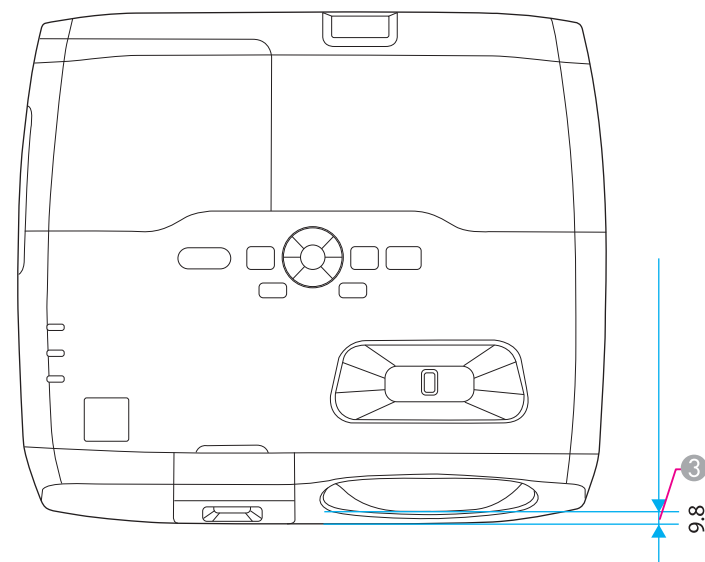
Unghi de înclinare



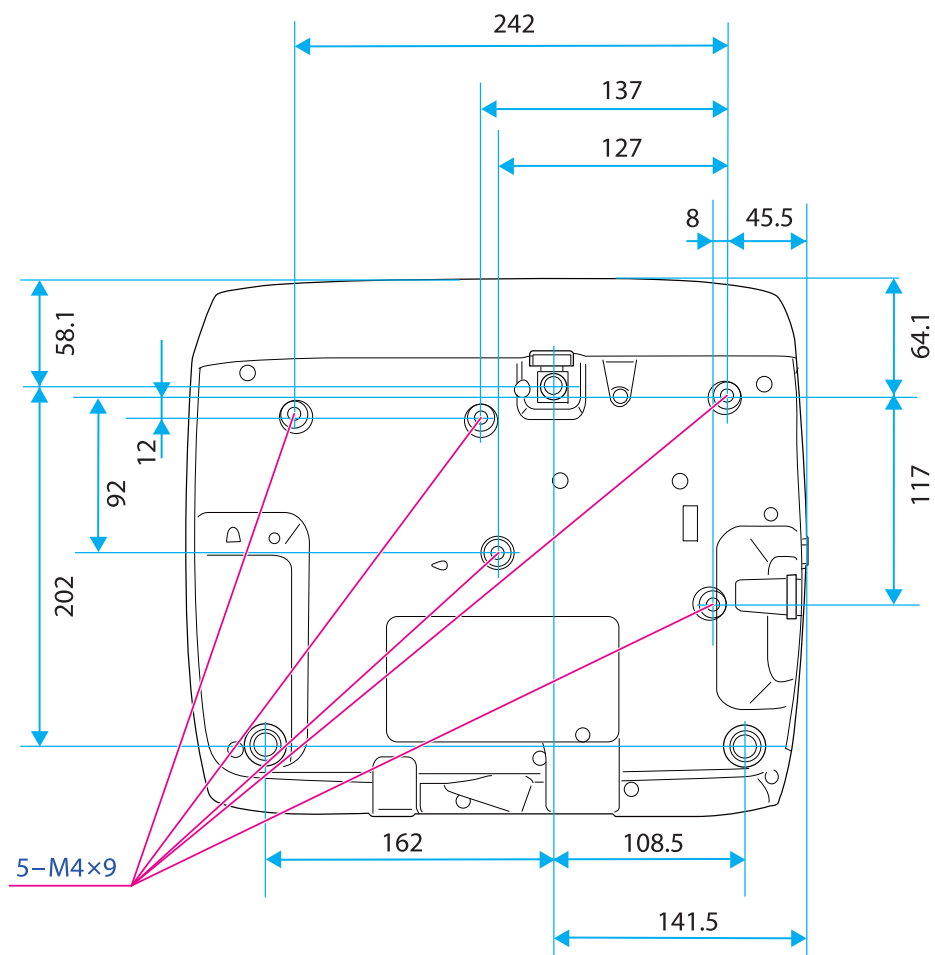
Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 10 °, acesta se poate deteriora și se pot produce accidente.



- 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 proiecteurului 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>Întreșere</u> ) • Ecran cu un <u>format imagine</u>  de 16:9
Întreșere	Transmite informații necesare pentru a crea un ecran trimițând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispuse la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
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.
Progresiv	Proiectează informații pentru a crea un ecran o dată, afișând imaginea pentru un cadru. Chiar dacă numărul de linii de scanare este același, nivelul de tremur al imaginilor scade, deoarece volumul de informații s-a dublat în comparație cu un sistem de întreșere.
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 proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.

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. Sunt posibile comunicațiile fără fir între dispozitivele cu același SSID.
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 proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect, în semnal apar dungi verticale late.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
Video compozit	O metodă care combină semnalul video într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
Video pe componente	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o luminanță în minus de albastru (Cb sau Pb) și o luminanță în minus de roșu (Cr sau Pr).
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.

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

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

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

Restricție de utilizare

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

Referitor la notații

Sistem de operare Microsoft® Windows® 2000
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP Professional
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP Home Edition
Sistem de operare Microsoft® Windows Vista®
Sistem de operare Microsoft® Windows® 7

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

SO Mac X 10.3.x
SO Mac X 10.4.x
SO Mac X 10.5.x
SO Mac X 10.6.x
SO Mac X 10.7.x

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


Notificare generală:

Mac și Mac OS sunt mărci comerciale ale Apple Inc.

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

eneloop® este o marcă comercială înregistrată a Sanyo Electronic Co., Ltd.

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

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

Marca PLink este o marcă în curs de înregistrare sau deja înregistrată în Japonia, Statele Unite ale Americii și în alte țări și zone.

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2012. All rights reserved.

A

A/V Mute	62, 84
Accesorii opționale	142
Adnotare PC Free	56
Adresă de e-mail	94
Adresă Gateway	90, 93
Adresă IP	93
Ajustarea culorilor	80
Alim. rețea fără fir	89
Aspect	44, 81
Așteptare A/V	85
Audio standby	85

B

Blocare funcționare	72, 82
Blocare totală	72
Bonjour	95
Browser Web	132
Buton utilizator	83
Butonul Source Search	12

C

Camăra pentru documente	142
Capacul lămpii	9
Căutare sursă	33
Citirea mesajelor de poșta electronică	135
Claritate	79
Configurare automată	80
Configurare proiector	132
Configurare rețea	87
Configurare standby	85
Consum energie	82

Consumabile	142
Continuu	130
Contrast	79
Control Web	133
Corecție T-H/V	38
Corecție trapez	82
Crestron RoomView	138, 139
Crucea	64
Cum se înlocuiește filtrul de aer	123
Cum se înlocuiește lampa	120
Curățarea	118
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilație	118
Curățarea suprafeței proiectorului	118
Cursor	63
Cuvânt cheie proiector	89

D

Denumirea și funcțiile componentelor	9
Diafragmă automată	80
Diafragmei automate	43
Difuzare mesaj	132
Dimensiune ecran	143
Dinamic	42
Distanță	143
Durată lampă	96

E

Easy Interactive Function	83, 85
Easy Interactive Pen	17
EasyMP Monitor	132
Econom. energie	85
Ecran	21, 84

Ecran de retroproiecție	21
Ecran pornire	84
ESC/VP21	136
Expunere diapozitive	126
E-Zoom	64

F

Față	21, 84
Fila instr.creion	84
Formă pointer	82
Foto	43
Funcția Ajutor	99
Funcția de mouse fără fir	65
Funcționare	84
Fundal Ecran	84

G

Geantă de voiaj	142
Gură de evacuare a aerului	9

I

Indicatoare	100
Indicator alimentare	100
Indicator lampă	100
Indicator temperatură	100
Indicatorul mouse-ului	65
Inel de focalizare	9
Info Sincro	96
Informații rețea	87
Interactiv cu PC	56, 86
Interval video HDMI	81

I

Înghet	62
Înlocuirea bateriilor	16
Înlocuirea bateriilor (pentru creion)	18

L

Limbă	85
Logo utilizator	66

M

Manetă de reglare a piciorului	9
Mască subrețea	90, 93
Meniul Extins	83
Meniul Imagine	79
Meniul Informații	95
Meniul LAN fără fir	89
Meniul LAN prin cablu	92
Meniul Notificare poștă	93
Meniul Principal	89
Meniul Reset	95, 97
Meniul Rețea	86
Meniul Securitate	91
Meniul Semnal	80
Meniul Setări	82
Meniului Configurare	76
Mesaj Protejat Prin Parolă	71
Mesaje	84
Microfon standby	85
Mod altitudine mare	84
Mod conectare	90
Mod culoare	42, 79
Mod inactivare	84

Mod standby	85
Mouse fără fir/USB Display	85
Mufă de alimentare	10

N

Notificare poștă	93, 135
Număr port	93
Nume proiector	89

O

Ordine afișare	130
----------------	-----

P

Panou de control	12
Panou negru	43
Parolă control web	89
Parolă PJLink	89
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	123
Perioada de înlocuire a lămpii	120
Picioare din spate	12
Picior frontal reglabil	9
Pict. mod creion	60, 84
PJLink	137
Plafon	21, 84
Pornire directă	84
Port calculator	10
Port Computer1	11
Port HDMI	10
Port S-Video	11
Port USB(TypeA)	10
Port USB(TypeB)	10
Port Video	10
Poziție	81

Prezentare	43, 126
Progresiv	81
Proiecție	84
Protecție la pornire	70
Protej.logo utilizator	70
Protejat de parolă	70
Puncte de fixare a suportului pe tavan	11

Q

Quick Corner	82
--------------	----

R

Rată refresh	96
Receptor Easy Interactive Function	9
Receptor la distanță	9
Reducere zgomot	81
Reset toate	97
Resetarea duratei de funcționare a lămpii	123
Resetați Durată Lampă	97
Rețea LAN fără fir	90
Rezoluție	96
Rezolvarea problemelor	100
Rotirea imaginilor	128
Rulare dispozitiv	129

S

Saturare culoare	79
Selectare unitate	127
Semnal intrare	81, 96
Semnal video	81, 96
Server SMTP	93
Setări de afișare	130
Setări generale	86

Sincro.	81
SNMP	135
Spate	84
Specificații	148
Sporturi	43
sRGB	43
SSID	90
St. veghe rețea	85
Standarde de ecran compatibile	146
Strălucire	79
Supraîncălzirea	101
Sursă	96

Ș

Șablon	83
Șablon utilizator	68

T

Tablă albă	43
Tastatură virtuală	88
Teatru	43
Telecomandă	13
Telecomandă Web	133
Temp. Abs. Culoare	80
Temperatura de depozitare	148
Temperatura de funcționare	148
Tentă	79
Timp modificare ecran	130
Trecere cu mausul	56, 86

U

Urmărire	80
USB Display/Easy Interactive Function ...	85

USB Type B	85
------------------	----

V

Volum	82
Volum intrare mic.	82

Z

Zoom	82
------------	----