

Ghidul utilizatorului

**EH-TW7100**

**EH-TW7000**

Home Projector

---



## Utilizarea fiecărui ghid

Ghidurile acestui proiector sunt organizate conform indicațiilor de mai jos.

### Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță/Ghidul de service și asistență tehnică

Conțin informații referitoare la utilizarea în siguranță a proiectorului, cât și un ghid de service și asistență tehnică, liste pentru depanare ș.a.m.d. Înainte de a utiliza proiectorul, trebuie să citiți acest ghid.



### Ghidul utilizatorului (acest ghid)

Conține informații referitoare la instalarea și executarea operațiilor de bază efectuate înainte de utilizarea proiectorului, folosind meniul Configurare, și informații referitoare la gestionarea problemelor și efectuarea operațiilor uzuale de întreținere.



### Ghid de pornire rapidă

Conține informații referitoare la configurarea proiectorului. Notă preliminară.





# Notații Utilizate în Acest Ghid

## Simboluri folosite pentru marcarea informațiilor de siguranță

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

Mai jos sunt prezentate simbolurile folosite și semnificația acestora. Este important să înțelegeți și să respectați aceste simboluri de atenționare pentru a evita accidentarea persoanelor sau prejudicierea proprietății.



### Avertisment

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



### Atenție

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

## Simboluri folosite la marcarea informațiilor generale

### Atenție

Indică procedurile care ar putea produce daune sau defecțiuni.



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.

Nume meniu

Indică elementele din meniul Configurare.

Exemplu: **Image - Color Mode**

[Nume echipa-  
ment]

Indică butoanele de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.

Exemplu: Buton [Menu]

## Despre utilizarea sintagmelor "acest produs" sau "acest proiector"

Ca și unitatea principală a proiectorului, la elementele incluse sau la cele opționale se poate face referire folosind sintagmele "acest produs" sau "acest proiector".

## Organizarea ghidului și semnificația notațiilor folosite în ghid

### Utilizarea fiecărui ghid ..... 1

### Notații Utilizate în Acest Ghid ..... 2

Simboluri folosite pentru marcarea informațiilor de siguranță .....	2
Simboluri folosite la marcarea informațiilor generale .....	2
Despre utilizarea sintagmelor "acest produs" sau "acest proiector" .....	2

## Introducere

### Caracteristicile Proiectorului ..... 6

Proiecții de imagini de pe dispozitive mobile .....	6
Alte funcții utile .....	6

### Denumirea și funcțiile componentelor ..... 7

În Față/pe Carcasă .....	7
Panou de comandă .....	8
Telecomanda .....	10
Spate .....	12
La bază .....	13

## Pregătirea

### Instalarea ..... 14

Imaginea proiectată și poziția proiectorului .....	14
Instalarea în paralel cu ecranul .....	14
Instalarea proiectorului pe orizontală prin ajustarea înălțimii pe ambele laturi .....	14
Diverse metode de configurare .....	15
Așezarea și proiectarea de pe o masă .....	16
Suspendarea pe tavan și proiectarea .....	16
Valorile maxime ale distanței de proiecție și ale deplasării obiectivului .....	17

### Conectarea unui dispozitiv ..... 20

Conectarea echipamentelor video .....	20
Conectarea unui calculator .....	20
Conectarea echipamentelor externe .....	20

Conectarea la portul Trigger Out (numai pentru modelul EH-TW7100) .....	20
Conectarea dispozitivelor Bluetooth® .....	21
Conectarea difuzoarelor externe .....	23
Conectare Unitatea de rețea fără fir .....	23

### Pregătirea telecomenzii ..... 25

Instalarea bateriilor telecomenzii .....	25
Intervalul de funcționare a telecomenzii .....	25
Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta) .....	25
Intervalul de funcționare (de sus în jos) .....	25

## Operații de bază

### Proiectarea imaginilor ..... 26

Pornirea proiectorului .....	26
Dacă imaginea dorită nu este proiectată .....	27
Utilizarea Ecranului principal .....	27
Oprirea .....	28

### Ajustarea imaginii proiectate ..... 29

Afișarea șablonului de test .....	29
Reglarea focalizării .....	29
Reglarea dimensiunii proiecției (reglare zoom) .....	30
Ajustarea înclinării proiectorului .....	30
Reglarea poziției imaginii (deplasare obiectiv) .....	30
Corectarea distorsiunilor trapezoidale .....	32
Corectarea cu ajutorul butonului Keystone .....	32
Corectarea manuală cu Quick Corner .....	33
Ajustarea volumului .....	34
Ascunderea temporară a imaginii și oprirea temporară a sunetului (A/V Mute) .....	34

## Reglarea imaginii

### Reglarea imaginii ..... 35

Selectarea calității de proiecție (Color Mode) .....	35
Trecerea de la modul de afișare plin la modul zoom (Aspect) .....	35
Ajustarea valorii pentru Sharpness .....	37

Ajustarea rezoluției imaginii (Image Enhancement) . . . . .	39
Setarea Auto Iris . . . . .	40
Setează Frame Interpolation . . . . .	40
Setarea vitezei pentru opțiunea Image Processing . . . . .	41
<b>Ajustarea culorilor . . . . .</b>	<b>42</b>
Ajustarea Color Temp. . . . .	42
Ajustarea valorilor RGB (Offset și Câștig) . . . . .	42
Ajustarea Hue, Saturation și Brightness . . . . .	43
Ajustarea valorilor Gamma . . . . .	44
Selectarea și ajustarea valorii de corecție . . . . .	44
Reglați folosind graficul de reglare gamma . . . . .	44
<b>Afișarea imaginii folosind calitatea imaginii salvate (funcția Memory) . . . . .</b>	<b>46</b>
Salvarea unei memorii . . . . .	46
Încărcarea, ștergerea și redenumire unei memorii . . . . .	46
<b>Funcții utile</b>	
<b>Vizionarea imaginilor 3D . . . . .</b>	<b>48</b>
Pregătirea pentru a vizualiza imagini 3D . . . . .	48
Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată . . . . .	48
Utilizarea ochelarilor 3D . . . . .	49
Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D . . . . .	49
<b>Utilizarea funcției HDMI Link . . . . .</b>	<b>51</b>
Funcția HDMI Link . . . . .	51
Setări HDMI Link . . . . .	51
Conectarea . . . . .	52
<b>Utilizarea proiectorului într-o rețea</b>	
<b>Proiectarea utilizând rețeaua locală fără fir . . . . .</b>	<b>53</b>
Selectarea manuală a setărilor de rețea fără fir . . . . .	53
Selectarea setărilor pentru rețeaua locală fără fir a computerului . . . . .	55
Selectarea setărilor de rețea fără fir în Windows . . . . .	55
Selectarea setărilor de rețea fără fir în OS X . . . . .	55

Configurarea securității pentru rețeaua fără fir . . . . .	56
Proiecția în Epson iProjection (iOS/Android) . . . . .	56
Funcționarea utilizând un smartphone (funcție telecomandă) . . . . .	58

## Meniul Configurare

### Funcțiile din meniul Configurare . . . . . 60

Utilizarea meniului Configurare . . . . .	60
Tabelul meniului Configurare . . . . .	61
Meniul Image . . . . .	61
Meniul Signal . . . . .	63
Meniul Settings . . . . .	64
Meniul Extended . . . . .	67
Meniul Network . . . . .	69
Meniul Info . . . . .	72
Meniul Reset . . . . .	73

## Depanarea

### Rezolvarea problemelor . . . . . 74

Citirea indicatoarelor . . . . .	74
Starea indicatorului în cazul apariției unei erori sau a unei avertizări . . . . .	74
Starea indicatorului în cazul funcționării normale . . . . .	76
Când indicatoarele nu vă pot ajuta . . . . .	77
Verificați problema . . . . .	77
Probleme cu imaginile . . . . .	78
Probleme de zgomot . . . . .	81
Probleme la pornirea proiecției . . . . .	81
Probleme cu telecomanda . . . . .	82
Probleme la panoul de comandă . . . . .	82
Probleme la proiectarea imaginilor 3D . . . . .	82
Probleme HDMI . . . . .	83
Probleme cu dispozitivul Bluetooth . . . . .	84
Probleme de rețea . . . . .	84
Despre Event ID . . . . .	85

## Întreținerea

### Întreținerea . . . . . 87

Curățarea componentelor . . . . .	87
-----------------------------------	----

Curățarea filtrului de aer . . . . .	87
Curățarea unității principale . . . . .	88
Curățarea lentilelor . . . . .	89
Intervalele de înlocuire a consumabilelor . . . . .	89
Intervalul de înlocuire a filtrului de aer . . . . .	89
Perioada de înlocuire a lămpii . . . . .	89
Înlocuirea Consumabilelor . . . . .	89
Înlocuirea filtrului de aer . . . . .	89
Înlocuirea lămpii . . . . .	90
Resetarea duratei de funcționare a lămpii . . . . .	92
<b>Panel Alignment . . . . .</b>	<b>93</b>
<b>Color Uniformity . . . . .</b>	<b>95</b>

## Apendice

---

<b>Accesorii Opționale și Consumabile . . . . .</b>	<b>97</b>
Articole opționale . . . . .	97
Consumabile . . . . .	97
<b>Rezoluțiile Acceptate . . . . .</b>	<b>98</b>
PC . . . . .	98
SD . . . . .	98
HD . . . . .	98
4K . . . . .	99
3D . . . . .	100
<b>Specificații . . . . .</b>	<b>102</b>
EH-TW7100/EH-TW7000 . . . . .	102
<b>Aspect . . . . .</b>	<b>104</b>
<b>Lista simbolurilor de siguranță . . . . .</b>	<b>105</b>
<b>Glosar . . . . .</b>	<b>108</b>
<b>Informații Generale . . . . .</b>	<b>109</b>
Etichete de avertizare . . . . .	110
Notificare generală . . . . .	111



# Caracteristicile Proiectorului

## Proiecții de imagini de pe dispozitive mobile

Utilizând aplicația Epson iProjection, puteți să conectați fără fir proiectorul la telefoane inteligente și la tablete. Puteți descărca gratuit aplicația Epson iProjection din App Store sau Google Play. 🖱️ [p.56](#)



## Alte funcții utile

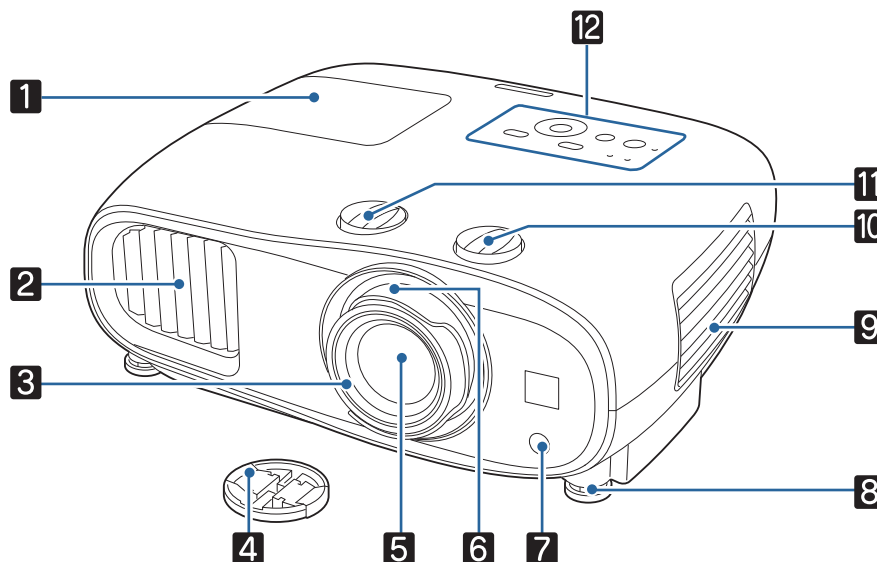
În plus, sunt disponibile următoarele funcții utile.

- Redarea sunetului prin difuzorul intern. Aceasta vă permite să vă bucurați de sunet fără utilizarea unui difuzor extern. (Numai pentru modelul EH-TW7100)
- Operați proiectorul prin control la distanță de pe un telefon inteligent. Utilizând Epson iProjection, puteți folosi proiectorul folosind un smartphone sau o tabletă. 🖱️ [p.58](#)



# Denumirea și funcțiile componentelor

## În Față/pe Carcasă



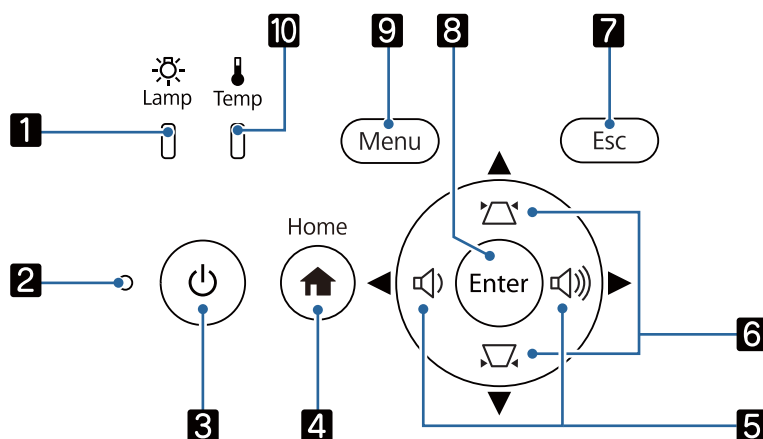
Nume		Funcție
<b>1</b>	Capac lampă	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiecteurului. ➡ <a href="#">p.90</a>
<b>2</b>	Gură de evacuare a aerului	<p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <div> <p><b>⚠ Atenție</b></p> <p>În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald provenit de la gura de evacuare poate produce arsuri, curbarea suprafețelor sau se pot produce accidente.</p> </div>
<b>3</b>	Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. ➡ <a href="#">p.29</a>
<b>4</b>	Capacul obiectivului	Se instalează în cazul în care nu folosiți proiectorul, pentru a proteja lentilele contra zgârieturilor și impurităților. ➡ <a href="#">p.26</a>
<b>5</b>	Lentilă	Imaginile sunt proiectate de aici.
<b>6</b>	Inel de zoom	Reglează dimensiunile imaginii. ➡ <a href="#">p.30</a>
<b>7</b>	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă. ➡ <a href="#">p.25</a>
<b>8</b>	Picior frontal reglabil	La instalarea pe o suprafață, de exemplu pe o masă, extindeți piciorul pentru a regla înclinarea față de orizontală. ➡ <a href="#">p.30</a>
<b>9</b>	Capac filtru de aer	La curățarea sau înlocuirea filtrului de aer, deschideți acest capac și scoateți filtrul de aer. ➡ <a href="#">p.87</a> , <a href="#">p.89</a>
	Gură de ventilare	Gura de ventilare este utilizată pentru răcirea proiecteurului.
<b>10</b>	Disc de deplasare a obiectivului pe verticală	Rotiți discul pentru a muta poziția imaginii proiectate în sus sau în jos. ➡ <a href="#">p.30</a>


















Nume		Funcție
<b>11</b>	Disc de deplasare a obiectivului pe orizontală	Rotiți discul pentru a muta poziția imaginii proiectate la stânga sau la dreapta. ➡ p.30
<b>12</b>	Panou de comandă	Permite comandarea proiecteurului. ➡ p.8

## Panou de comandă

Panoul de control diferă în funcție de modelul de proiector pe care îl folosiți. Exemplele din această secțiune se referă la panoul de control pentru modelul EH-TW7100.



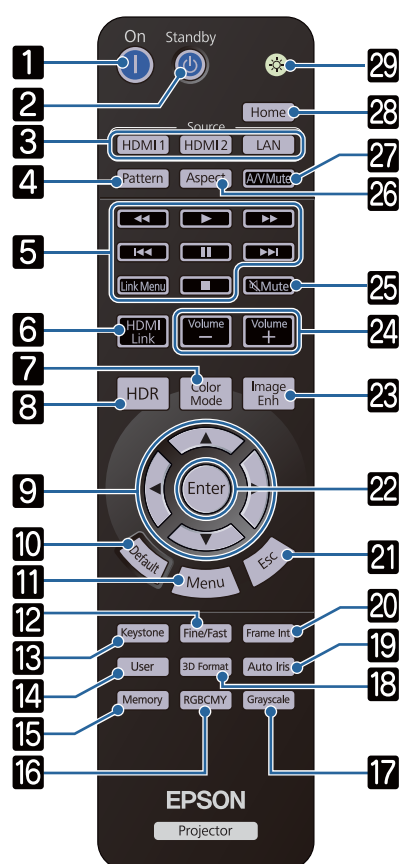
Butoane (Indicații)		Funcție
<b>1</b>	 Lamp  (Indicatorul lămpii)	Luminează intermitent și are culoarea portocaliu dacă trebuie să înlocuiți lampa. Afișează erorile proiecteurului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ p.74
<b>2</b>	 (Indicator de stare)	Se aprinde intermitent pentru a indica faptul că proiectorul se încălzește sau se răcește. Afișează starea proiecteurului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ p.74
<b>3</b>	 În așteptare (Indicator pentru starea în așteptare)	Pornește și oprește proiectorul. ➡ p.26 Este aprins dacă proiectorul este pornit. Afișează starea proiecteurului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ p.74
<b>4</b>	 [Home]	Afișează sau închide ecranul Home. ➡ p.27

Butoane (Indicații)	Funcție
<p><b>5</b></p> <p>EH-TW7100:</p>  <p>Volum (Stânga/dreapta)</p> <p>EH-TW7000:</p>   <p>Stânga/dreapta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reglează volumul. (Numai pentru modelul EH-TW7100) ➡ <a href="#">p.34</a></li> <li>• Selectează elemente de meniu sau valori de ajustare în timp ce afișează meniul proiectorului. ➡ <a href="#">p.60</a></li> <li>• Atunci când este afișat ecranul Keystone, puteți regla distorsiunile pe orizontală ale imaginii proiectate. ➡ <a href="#">p.32</a></li> </ul>
<p><b>6</b></p>   <p>Sus/jos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selectează elemente de meniu sau valori de ajustare în timp ce afișează meniul proiectorului. ➡ <a href="#">p.60</a></li> <li>• Reglează corecția trapezoidală a imaginilor proiectate. ➡ <a href="#">p.32</a></li> </ul>
<p><b>7</b></p>  <p>[Esc]</p>	<p>Revine la afișarea nivelului anterior al meniului, dacă pe ecran este afișat un meniu. ➡ <a href="#">p.60</a></p>
<p><b>8</b></p>  <p>[Enter]</p>	<p>Dacă se afișează un meniu, acesta confirmă articolul curent și trece la nivelul următor. ➡ <a href="#">p.60</a></p>
<p><b>9</b></p>  <p>[Menu]</p>	<p>Permite afișarea și închiderea meniului Configurare. În meniul Configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: Signal, Image etc. ➡ <a href="#">p.60</a></p>
<p><b>10</b></p>  <p>Temp</p>  <p>(Indicator de temperatură)</p>	<p>Luminează intermitent și are culoarea portocaliu dacă temperatura internă este prea mare. Afișează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ <a href="#">p.74</a></p>

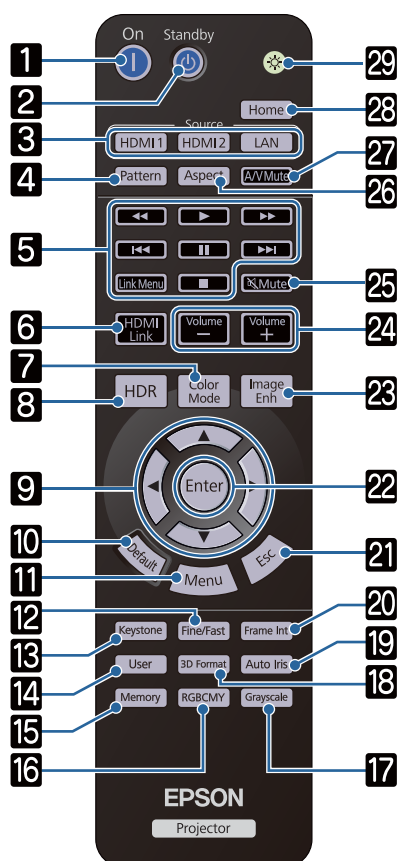



Dacă pentru funcția Illumination este selectată opțiunea **Off**, toți indicatorii sunt stinși în condiții normale de desfășurare a proiecției. ➡ **Extended - Operation - Illumination** [p.67](#)

## Telecomanda

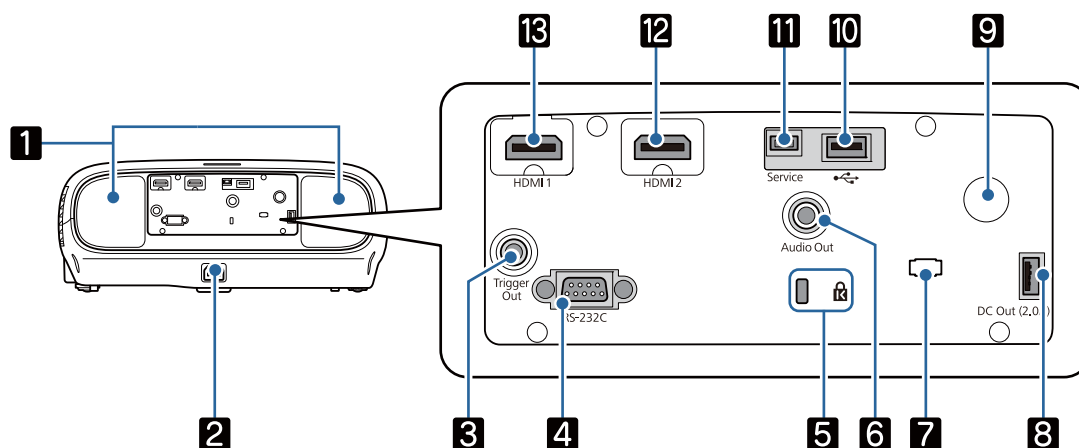


Buton	Funcție
<b>1</b>	Sursă de alimentare (On) Permit pornirea proiectorului. ➡ p.26
<b>2</b>	În așteptare (Standby) Permit oprirea proiectorului. ➡ p.28
<b>3</b>	[HDMI1] [HDMI2] [LAN] Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. ➡ p.27
<b>4</b>	[Pattern] Afișează sau închide șablonul de test. ➡ p.29
<b>5</b>	Comenzi de redare [Link Menu] Se pot efectua operații precum începerea sau oprirea redării pentru dispozitivele conectate compatibile cu standardele HDMI CEC. ➡ p.51
<b>6</b>	[HDMI Link] <ul style="list-style-type: none"> <li>Când <b>HDMI Link</b> este setată la <b>On</b> Se afișează lista de conexiuni ale dispozitivului.</li> <li>Când <b>HDMI Link</b> este setată la <b>Off</b> Afișează setările meniului HDMI Link.</li> </ul> ➡ p.51
<b>7</b>	[Color Mode] Selectează <b>Color Mode</b> . ➡ p.35
<b>8</b>	[HDR] Afișează ecranul de reglaje pentru <b>Dynamic Range</b> . ➡ p.63
<b>9</b>	Sus/jos/stânga/dreapta Permite selectarea elementelor din meniu și a valorilor de ajustare. ➡ p.60
<b>10</b>	[Default] Valoarea ajustată revine la valoarea implicită dacă apăsați pe acest buton în timp ce este afișat meniul ecranului de ajustare. ➡ p.60
<b>11</b>	[Menu] Permite afișarea și închiderea meniului Configurare. Din meniul Configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine ș.a.m.d. ➡ p.60
<b>12</b>	[Fine/Fast] Proiectează cursiv imagini care se succed rapid, precum cele din jocuri. ➡ p.41
<b>13</b>	[Keystone] Corectează distorsiunea imaginii. ➡ p.32
<b>14</b>	[User] Efectuează funcția alocată butonului User. ➡ p.64
<b>15</b>	[Memory] Permite salvarea, încărcarea sau ștergerea memoriei. ➡ p.46



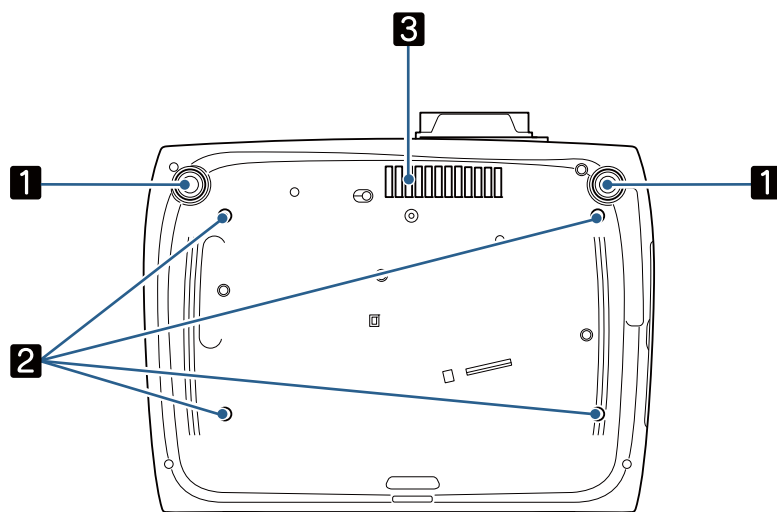
Buton		Funcție
16	[RGBCMY]	Permite ajustarea valorii definite pentru nuanță, saturație și strălucire pentru fiecare culoare RGBCMY. ➡ p.43
17	[Grayscale]	Setează nivelul de reglare pentru <b>Grayscale</b> . ➡ p.61
18	[3D Format]	Modificarea formatului 3D. Acest proiector acceptă următoarele formate 3D. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frame Packing</li> <li>• Side by Side</li> <li>• Top and Bottom</li> </ul> ➡ p.48
19	[Auto Iris]	Setează opțiunea <b>Auto Iris</b> . ➡ p.40
20	[Frame Int]	Setează intensitatea pentru opțiunea <b>Frame Interpolation</b> . ➡ p.40
21	[Esc]	Revine la afișarea nivelului anterior al meniului, dacă pe ecran este afișat un meniu. ➡ p.60
22	[Enter]	Dacă se afișează un meniu, acesta confirmă articolul curent și trece la nivelul următor. ➡ p.60
23	[Image Enh]	Afișează meniul <b>Image Enhancement</b> . ➡ p.39
24	[Volume]	Reglează volumul. ➡ p.34
25	[Mute]	Oprește temporar sau reîncepe redarea semnalului audio. ➡ p.34
26	[Aspect]	Permite selectarea modului aspect în funcție de semnalul de intrare. ➡ p.35
27	[A/V Mute]	Permite ascunderea sau afișarea temporară a imaginii și semnalului audio. ➡ p.34
28	[Home]	Afișează sau închide ecranul Home. ➡ p.27
29		Dacă apăsați acest buton, butoanele de pe telecomandă se aprind timp de aproximativ 10 secunde. Acest lucru este util în cazul în care utilizați telecomanda în întuneric.

## Spate



Nume		Funcție
<b>1</b>	Boxă (Numai pentru modelul EH-TW7100)	Difuzorul încorporat al proiecteurului. Ieșire audio. Selectați pentru <b>Inverse Audio</b> opțiunea <b>On</b> pentru a utiliza difuzorul încorporat dacă proiectorul este suspendat de tavan. ➡ <b>Settings - Audio - Inverse Audio</b> p.64
<b>2</b>	Mufă de alimentare	Conectați cablul de alimentare. ➡ p.26
<b>3</b>	Port Trigger Out (Numai pentru modelul EH-TW7100)	Se conectează la dispozitive externe, precum ecranele motorizate. ➡ p.20
<b>4</b>	Portul RS-232C (Numai pentru modelul EH-TW7100)	Pentru a controla proiectorul, conectați proiectorul la calculator folosind un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal. ➡ p.102
<b>5</b>	Slot de securitate (🔒)	Slotul de securitate compatibil cu sistemul de securitate MicroSaver produs de Kensington. Pentru alte detalii, vizitați site-ul Kensington la adresa <a href="http://www.kensington.com/">http://www.kensington.com/</a> .
<b>6</b>	Port Audio Out	Permite transmiterea semnalului audio în timpul redării prin difuzoarele externe. ➡ p.23
<b>7</b>	Suport cablu	Greutatea cablului poate avea drept rezultat o introducere imperfectă a conectorului său. Treceți un colier de fixare (legătură de cabluri) disponibil în comerț prin acest suport pentru a lega și a fixa cablul astfel încât să nu se desprindă.
<b>8</b>	Port de alimentare cu curent DC Out (2,0A)	Alimentează dispozitivele de redare a fluxului media continuu cu curent.
<b>9</b>	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă. ➡ p.25
<b>10</b>	Port USB	Permite conectarea unității opționale de rețea fără fir. Se mai utilizează și pentru actualizarea firmware-ului. ➡ p.23
<b>11</b>	Port Service	Port de service. De regulă, acesta nu este folosit.
<b>12</b>	Port HDMI2	Permite conectarea echipamentelor video compatibile HDMI și a calculatoarelor. ➡ p.20
<b>13</b>	Port HDMI1	

## La bază



Nume		Funcție
<b>1</b>	Picior frontal reglabil	La instalarea pe o suprafață, de exemplu pe o masă, extindeți piciorul pentru a regla înclinarea față de orizontală. ➡ <a href="#">p.30</a>
<b>2</b>	Puncte de fixare ale suportului pe tavan (patru puncte)	Dacă suspendați proiectorul de tavan, înșurubați suportul de fixare pe tavan în aceste puncte. ➡ <a href="#">p.97</a>
<b>3</b>	Gură de ventilare	În cazul suspendării de tavan, asigurați-vă că a fost montată în așa fel încât praful să nu se adune în această secțiune.



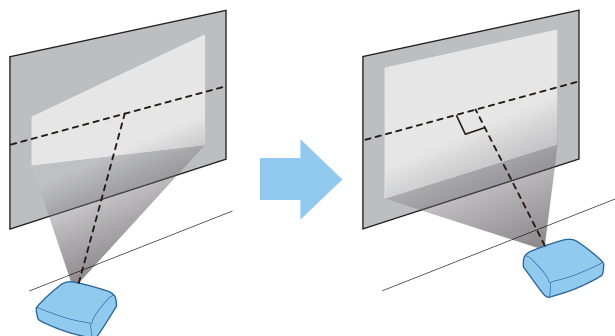
# Instalarea

## Imaginea proiectată și poziția proiecteurului

Instalați proiectorul după cum urmează.

### ■ Instalarea în paralel cu ecranul

Dacă proiectorul este instalat în unghi față de ecran, imaginea proiectată suferă distorsiuni trapezoidale. Ajustați poziția proiecteurului astfel încât să fie instalat paralel cu ecranul.



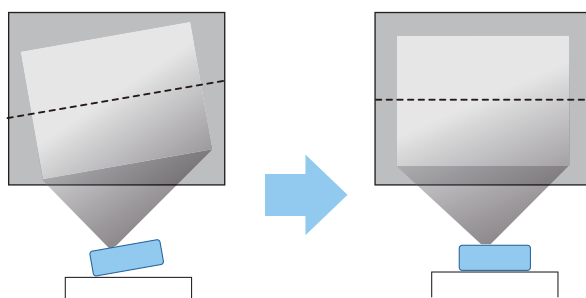
Dacă proiectorul nu poate fi instalat în fața ecranului, puteți ajusta poziția imaginii cu ajutorul deplasării obiectivului. ➡ [p.30](#)

### ■ Instalarea proiecteurului pe orizontală prin ajustarea înălțimii pe ambele laturi

Dacă proiectorul este înclinat, și imaginea proiectată se înclină.

Instalați proiectorul pe orizontală astfel încât ambele laturi să fie la aceeași înălțime.

Dacă proiectorul nu poate fi instalat pe orizontală, puteți ajusta înclinarea proiecteurului folosind piciorul din față. ➡ [p.30](#)



## Diverse metode de configurare

**Avertisment**


- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de tavan (montare pe tavan). Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Dacă nu instalați suportul pentru plafon și proiectorul, acesta din urmă poate cădea. După ce ați instalat suportul Epson specific pentru acest proiector, asigurați-vă că fixați proiectorul și suportul cu cabluri suficient de puternice pentru a le susține greutatea.
- Nu aplicați uleiuri, lubrifianți, detergenți, solvenți, substanțe chimice și așa mai departe pe carcasa proiectorului sau pe suport. Nerespectarea acestei solicitări poate cauza deteriorarea carcasei proiectorului sau căderea acestuia din suport.
- Nu instalați proiectorul în locații expuse la umiditate sau praf sau în locații expuse la grăsimi, fum sau abur, cum ar fi pe un blat de bucătărie, în bucătărie sau în apropierea unui umidificator. Acest lucru poate provoca incendii sau șocuri electrice. În plus, conținutul de ulei ar putea provoca deteriorarea carcasei externe a proiectorului și ar putea determina că proiectorul să cadă din tavanul de care este suspendat.

**Exemple de medii care ar putea cauza căderea proiectorului din cauza deteriorării/defecțiunilor**

- Locații expuse fumului uleios, cum ar fi fabricile, bucătăriile de restaurante sau bucătăriile rezidențiale
- Locații cu solvenți volatili sau substanțe chimice, cum ar fi fabricile sau laboratoarele
- Locații în care uleiul, detergenții, substanțele chimice și așa mai departe ar putea adera la proiector, cum ar fi fabricile, bucătăriile de restaurant sau bucătăriile rezidențiale
- Locații în care se utilizează frecvent uleiurile aromatice, cum ar fi camerele de relaxare
- Locații din apropierea dispozitivelor care generează fum în exces, particule uleioase aeropurtate sau spumă în contextul anumitor evenimente
- Nu instalați proiectorul în locații expuse daunelor cauzate de săruri sau în locații expuse gazelor corozive, cum ar fi sulful din apele termale. Dacă nu respectați această recomandare, coroziunea ar putea cauza căderea proiectorului. De asemenea, aceasta poate determina și defectarea proiectorului.
- Nu îl instalați pe un raft instabil sau într-un loc în care s-ar depăși sarcina permisă. În caz contrar, poate cădea sau se poate răsturna, provocând accidente și răni.
- Dacă instalați proiectorul în locuri înalte, de exemplu pe un raft, luați măsuri de prevenire a căderii și accidentelor cu cabluri sau curele care să asigure siguranța în caz de urgență, precum cutremure, și pentru prevenirea accidentelor. Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Nu blocați gura de ventilare și gura de evacuare a aerului din proiector. Dacă blocați gura de ventilare și gura de evacuare a aerului, căldura acumulată în interior poate provoca un incendiu.

**Atenție**

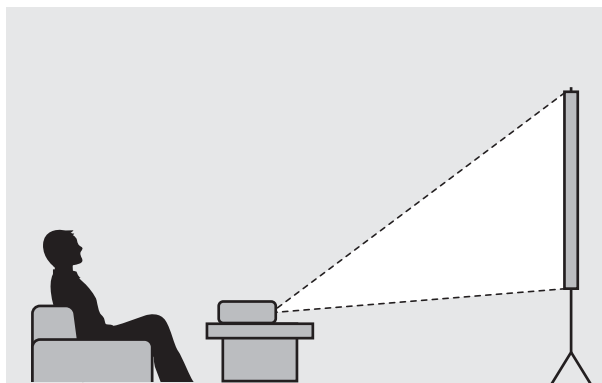
- Nu folosiți proiectorul instalat pe verticală. Astfel, puteți provoca defectarea sa.
- Curățați filtrul de aer o dată la trei luni. Curățați-l mai des, dacă în mediul de utilizare este mai mult praf.

 [p.87](#)



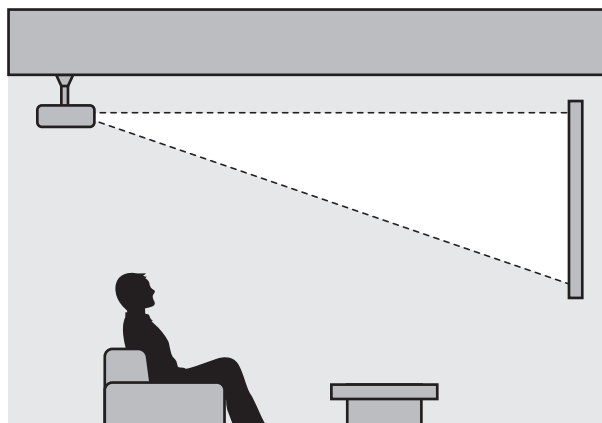
## ■ Așezarea și proiectarea de pe o masă

Puteți instala proiectorul pe o masă în sufragerie sau pe un raft poziționat jos pentru a proiecta imagini.



## ■ Suspendarea pe tavan și proiectarea

Puteți suspenda proiectorul din tavan folosind suportul de suspendare pe tavan opțional pentru a proiecta imagini.



- Pentru suspendarea proiectorului pe tavan, setați opțiunea **Projection** la **Front/Ceiling** sau **Rear/Ceiling**. ➡ **Extended - Projection** [p.67](#)
- Selectați pentru **Inverse Audio** opțiunea **On** pentru a utiliza difuzorul încorporat dacă proiectorul este suspendat de tavan. (Numai pentru modelul EH-TW7100) ➡ **Settings - Audio - Inverse Audio** [p.64](#)

## Valorile maxime ale distanței de proiecție și ale deplasării obiectivului

Dimensiunea imaginii proiectate crește dacă proiectorul se află mai departe de ecran.

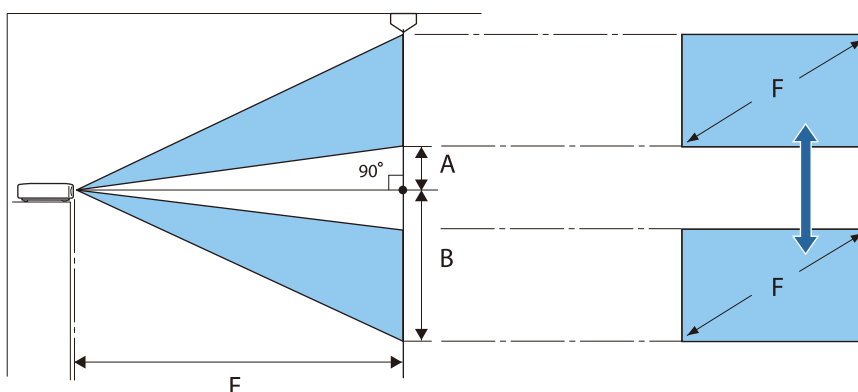
Utilizați tabelul de mai jos pentru a instala proiectorul la distanța optimă față de ecran. Valorile prezentate sunt oferite numai ca valori de referință.

Valorile maxime de ajustare a deplasării obiectivului sunt prezentate în tabelul de mai jos.



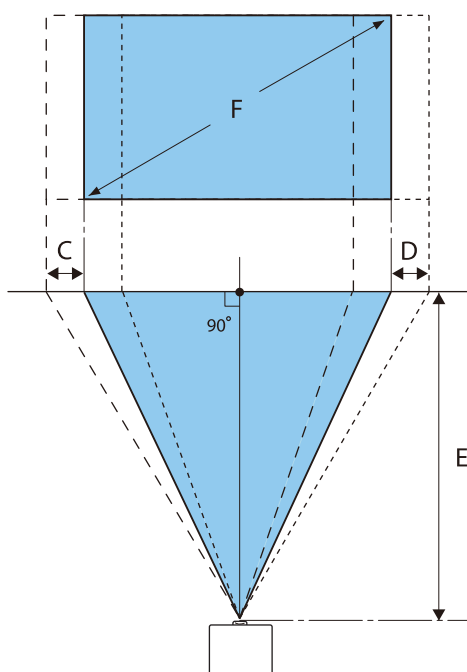
Imaginea proiectată se va micșora după corectarea distorsiunilor. Măriți distanța de proiecție pentru a adapta imaginea proiectată la dimensiunile ecranului.

### Reglarea poziției de proiecție pe verticală folosind funcția deplasare obiectiv



- A : Distanța de la centrul obiectivului la marginea inferioară a imaginii proiectate (când deplasarea obiectivului este la cel mai ridicat nivel)
- B : Distanța de la centrul obiectivului la marginea inferioară a imaginii proiectate (când deplasarea obiectivului este la cel mai scăzut nivel)
- E : Distanța de proiecție de la proiector la ecran
- F : Dimensiunea imaginii proiectate


### Reglarea poziției de proiecție pe orizontală folosind funcția deplasare obiectiv



- C : Distanța de deplasare a centrului obiectivului la mișcarea proiectorului (când deplasarea obiectivului este la nivel maxim în stânga)
- D : Distanța de deplasare a centrului obiectivului la mișcarea proiectorului (când deplasarea obiectivului este la nivel maxim în dreapta)
- E : Distanța de proiecție de la proiector la ecran
- F : Dimensiunea imaginii proiectate

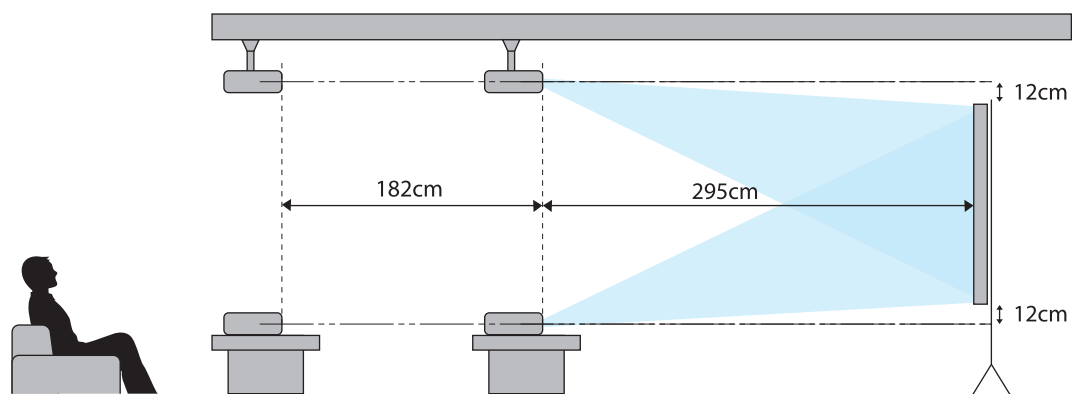
Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Distanța de proiecție (E)		Valori maxime de deplasare a obiectivului *		
F	L x Î	Minim (Lat)	Maxim (Tele)	Distanță (A)	Distanță (B)	Distanță (C, D)
40"	89 x 50	116	189	5	55	21
60"	133 x 75	175	285	7	82	32
80"	177 x 100	235	381	10	110	43
100"	221 x 125	295	477	12	137	53
120"	266 x 149	354	574	15	164	64
150"	332 x 187	444	718	19	205	80
200"	443 x 249	593	958	25	274	106

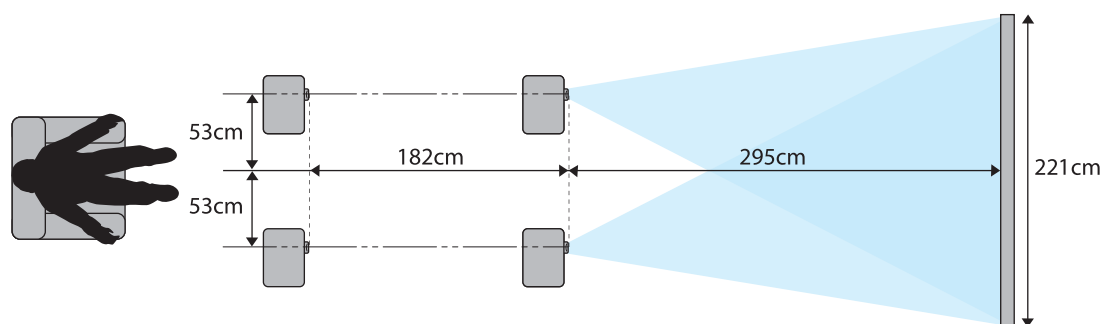
\* Deplasarea obiectivului nu poate fi setată la valori maxime pe verticală și pe orizontală simultan.  [p.30](#)

## Exemplu de instalare (cu un ecran de dimensiuni 16:9 și 100")

Vedere laterală



Vedere de deasupra





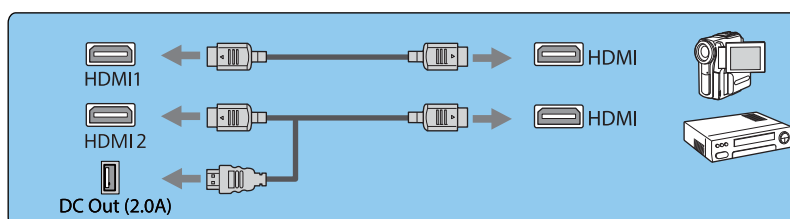
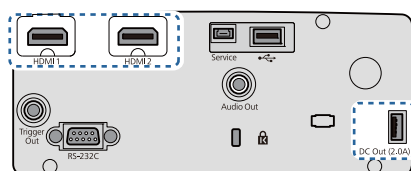
## Conectarea unui dispozitiv

### Atenție

- Conectați cablurile înainte de racordarea la o priză electrică.
- Verificați forma conectorului cablului și forma portului și apoi conectați cablul. Dacă forțați introducerea unui conector având o formă diferită în port, acesta se poate strica și se poate produce o defecțiune.

### Conectarea echipamentelor video

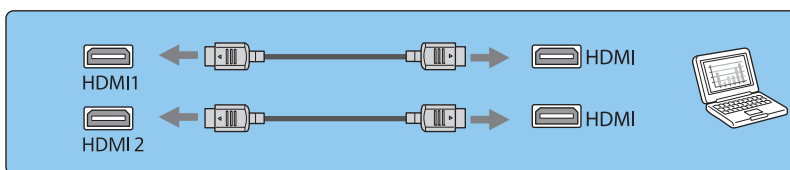
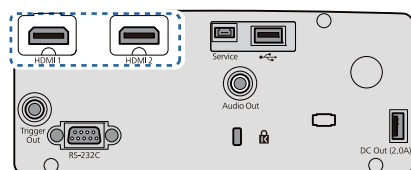
Pentru a proiecta imagini de la playere DVD/Blu-ray, conectați-vă la proiector folosind un cablu HDMI (disponibil în comerț).



- Pentru a afișa semnale în banda de transmisie de 18 Gbps, cum ar fi 4k60p/4:4:4, utilizați un cablu HDMI de calitate ridicată. Dacă utilizați un cablu incompatibil, este posibil ca imaginile să nu fie afișate corect. Dacă întâmpinați probleme la afișarea imaginilor la 18 Gbps, schimbați setarea EDID la valoarea **Normal**. ➡ **Signal-Advanced- EDID p.63**
- Vă puteți conecta și sistemul AV pentru a vă bucura de semnal audio de la echipamentul conectat.
- Când utilizați portul de alimentare pentru un cablu HDMI optic, conectați cablul la portul de alimentare DC Out (2,0A).

### Conectarea unui calculator

Pentru a proiecta imagini de la un calculator, conectați-vă la proiector folosind un cablu HDMI (disponibil în comerț).



### Conectarea echipamentelor externe

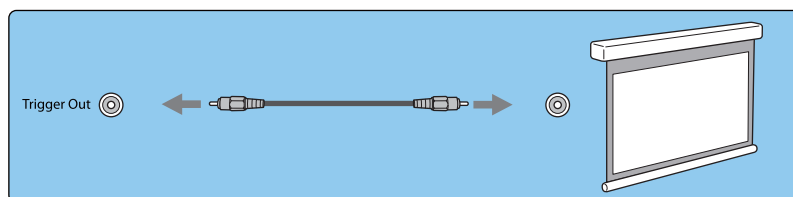
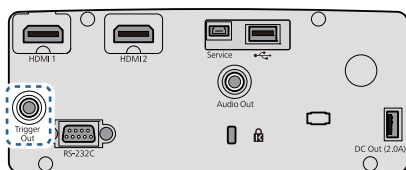


#### Conectarea la portul Trigger Out (numai pentru modelul EH-TW7100)

Pentru a conecta dispozitivele externe precum ecranele motorizate, conectați un cablu stereo cu mufă minijack (3,5 mm) la portul Trigger Out. Dacă se activează, un semnal (12 V c.c.) este transmis de la acest port pentru a comunica starea proiectorului (On sau Off) la dispozitive conectate, precum ecranele electrice.

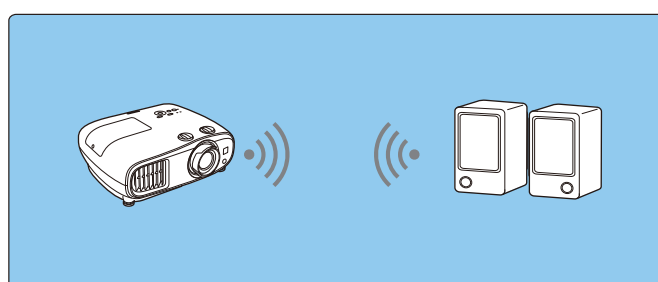


Atunci când utilizați portul **Trigger Out**, setați funcția **Trigger Out** la valoarea **Power** sau **Anamorphic Wide**. ➡ **Extended - Operation - Trigger Out** p.67



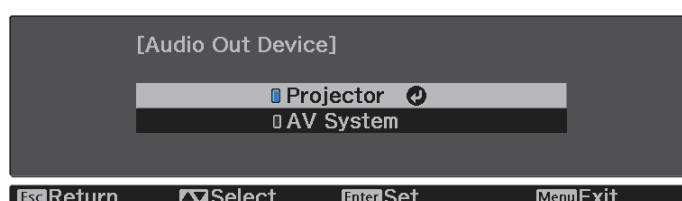
## ■ Conectarea dispozitivelor Bluetooth®

Intrarea audio la portul HDMI1 sau la portul HDMI2 este transmisă de la difuzoare ori de la căști care acceptă Bluetooth.



**1** Apăsați pe butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea **Settings - HDMI Link - Audio Out Device**.

**2** Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta **Projector**, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



**3** Afișează meniurile în ordinea **Settings - Bluetooth - Bluetooth Audio**.

**4** Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta **On**, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



**5** Activați „modul cuplare” pe dispozitivul Bluetooth la care doriți să vă conectați. Pentru informații suplimentare, consultați documentația aferentă dispozitivului Bluetooth.

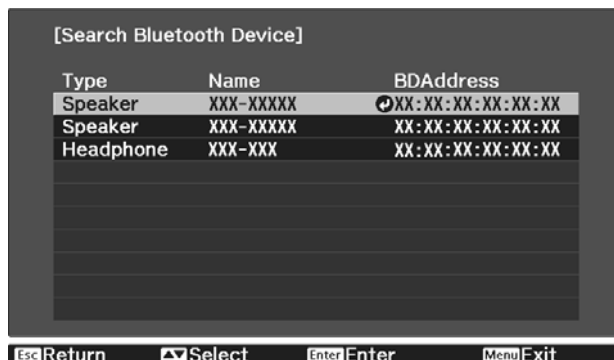
6

Selectați **Search Bluetooth Device**.

Se afișează o listă cu dispozitivele disponibile.

7

Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta dispozitivul Bluetooth la care doriți să vă conectați, iar apoi apăsați butonul [Enter] pentru a vă conecta.



Data viitoare când porniți proiectorul, acesta se va conecta automat la ultimul dispozitiv la care a fost conectat.

Pentru a schimba dispozitivul conectat, reluați procedura de la pasul 5.

### Specificații Bluetooth

Version	Bluetooth Ver. 3.0
leșire	Clasa 2
Distanță de comunica-re	Aproximativ 10 m
Profiluri acceptate	A2DP
Protecție conținut	SCMS-T
Frecvență utilizată	în banda de 2,4 GHz (de la 2,402 la 2,480 GHz)
Codecuri acceptate	SBC, Qualcomm® aptX™ audio



### Avertisment

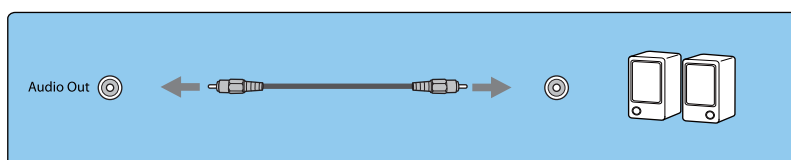
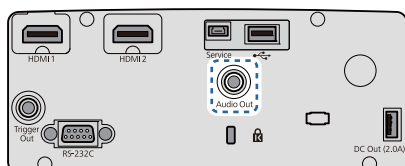
- Interferențele electromagnetice pot cauza anomalii de funcționare ale echipamentelor medicale. Înainte de a utiliza acest dispozitiv, asigurați-vă că în apropiere nu se găsesc echipamente medicale.
- Interferențele electromagnetice pot cauza anomalii de funcționare echipamentelor cu control automat care pot provoca accidente. Nu utilizați dispozitivul în apropierea unor echipamente cu comandă automată, de exemplu în apropierea unor uși automate sau a unor alarme de incendiu.




- Conectați un dispozitiv Bluetooth care acceptă protecția prin drepturi de autor (SCMS-T).
- În funcție de standard și de tipul dispozitivului, este posibil să nu reușiți să realizați conexiunea.
- Chiar și atunci când se realizează conexiunea în raza de comunicare specificată, conexiunile se pot pierde ca urmare a stării semnalului.
- Metoda de comunicare pentru Bluetooth utilizează aceeași frecvență (2,4 GHz) folosită de rețeaua locală fără fir (IEEE802.11b/g) sau de cuptoarele cu microunde. De aceea, dacă aceste dispozitive sunt folosite în același timp, poate apărea fenomenul de interferență a undelor radio, fiind posibil ca imaginea sau semnalul audio să se întrerupă sau comunicațiile să nu se poată efectua. Dacă trebuie să utilizați simultan aceste dispozitive, asigurați-vă că distanța dintre acestea și dispozitivul Bluetooth este suficient de mare.
- Nu puteți conecta mai multe dispozitive Bluetooth la proiector în același timp.
- Survine o întârziere a redării semnalului audio de la orice dispozitiv audio cu funcția Bluetooth.

## Conectarea difuzoarelor externe

Pentru a reda semnalul audio de la difuzoarele externe, conectați difuzoarele la portul Audio Out al proiectorului utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

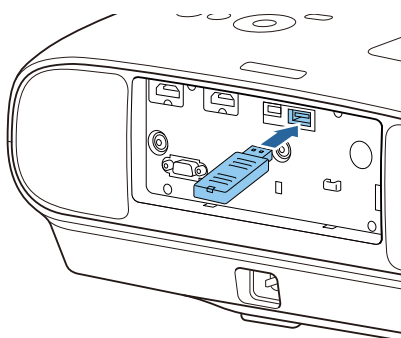


- Pentru a reda semnalul audio de la difuzoarele externe, setați **Audio Out Device** la opțiunea **Projector**.  
 **Settings - HDMI Link - Audio Out Device** p.64
- Dacă nu este conectat un sistem AV la proiector, semnalul audio este redat de la difuzoarele externe, chiar dacă **Audio Out Device** s-a setat la opțiunea **AV System**.

## Conectare Unitatea de rețea fără fir

Pentru a utiliza funcția de rețea fără fir, fixați Unitatea de rețea fără fir opțională (ELPAP10).

Conectați Unitatea de rețea fără fir la portul USB.



Pentru a proiecta printr-o rețea locală fără fir, puteți folosi una dintre următoarele metode. Pentru mai multe detalii, consultați pagina de descărcări.

### • Proiectarea simultană a patru ecrane

Când utilizați Epson iProjection (Windows/Mac), puteți să afișați până la patru ecrane separate de la proiector de la până la 50 de computere conectate la rețea.

Puteți să descărcați Epson iProjection (Windows/Mac) de pe următorul site web.

<https://www.epson.com>



- **Proiectarea imaginilor de la un terminal mobil printr-o rețea**

Instalând Epson iProjection (iOS/Android) pe un smartphone sau pe o tabletă, puteți proiecta fără fir date de pe dispozitivul dvs. ➡ [p.56](#)



- Dacă nu utilizați funcția de rețea fără fir cu Unitatea de rețea fără fir introdusă, selectați pentru **Wireless LAN Power** opțiunea **Off**. Astfel, puteți preveni accesul persoanelor neavizate. ➡ [p.69](#)
- Atunci când utilizați Epson iProjection în modul de conectare **Quick**, vă recomandăm să efectuați setări de securitate. ➡ [p.72](#)



# Pregătirea telecomenzii

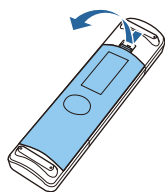
## Instalarea bateriilor telecomenzii

### Atenție

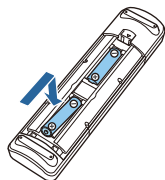
- Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt amplasate corect.
- Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor AA alcaline sau cu mangan.

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

În timp ce împingeți opritorul, ridicați capacul compartimentului pentru baterii.

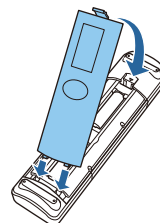


**2** Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.  
Înainte de instalare, verificați polaritatea bateriilor (+) și (-).



**3** Fixați la loc capacul compartimentului pentru baterii.

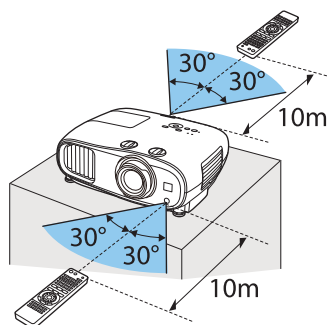
Apăsați pe capacul compartimentului pentru baterii până când acesta se închide; veți auzi un declic.



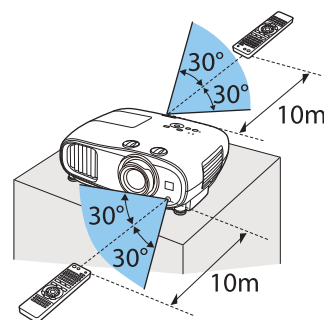
Dacă telecomanda nu mai transmite comenzile sau apar întârzieri sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii AA alcaline sau cu mangan.

## Intervalul de funcționare a telecomenzii

Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta)



Intervalul de funcționare (de sus în jos)





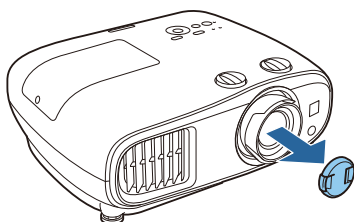
# Proiectarea Imaginilor

## Pornirea proiectorului

1 Conectați echipamentul la proiector.

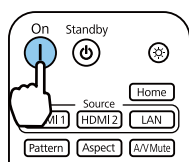
2 Conectați utilizând cablul de alimentare inclus.

3 Scoateți capacul obiectivului.

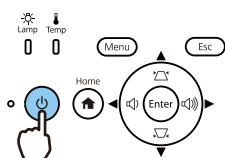


4 Pentru a porni proiectorul, apăsați butonul Power de pe telecomandă sau butonul Standby de pe panoul de comandă.

Telecomanda



Panou de comandă

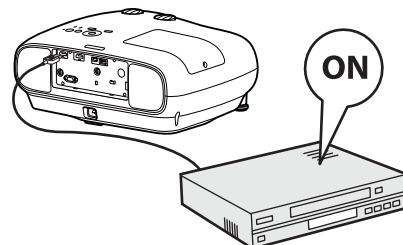


Indicatorul de stare al proiectorului se aprinde intermitent (albastru) în timp ce proiectorul se încălzește. După ce proiectorul s-a încălzit, indicatorul de Standby și cel de stare iluminează continuu (albastru).



Dacă **Direct Power On** este setat pe **On**, puteți începe proiecția prin simpla conectare a cablului de alimentare la proiector fără a mai fi nevoie să apăsați pe alte butoane. ➡ **Extended - Operation - Direct Power On** [p.67](#)

5 Porniți echipamentul conectat.



### Avertisment

- În timpul proiecției, nu priviți direct în obiectiv. Lumina puternică emisă ar putea afecta vederea. Aveți mare grijă la modul în care se comportă copilul dvs.
- În timpul proiecției, nu stați în fața obiectivului. Ca urmare a temperaturii ridicate, hainele ar putea fi deteriorate.



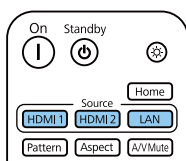
- Acest proiector este prevăzut cu funcția Child Lock pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii și cu funcția Control Panel Lock pentru a preveni orice operații accidentale, etc. ➡ **Settings - Lock Setting - Child Lock/Control Panel Lock** [p.64](#)
- Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1.500 de m, selectați pentru parametrul **High Altitude Mode** opțiunea **On**. ➡ **Extended - Operation - High Altitude Mode** [p.67](#)

## ■ Dacă imaginea dorită nu este proiectată

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

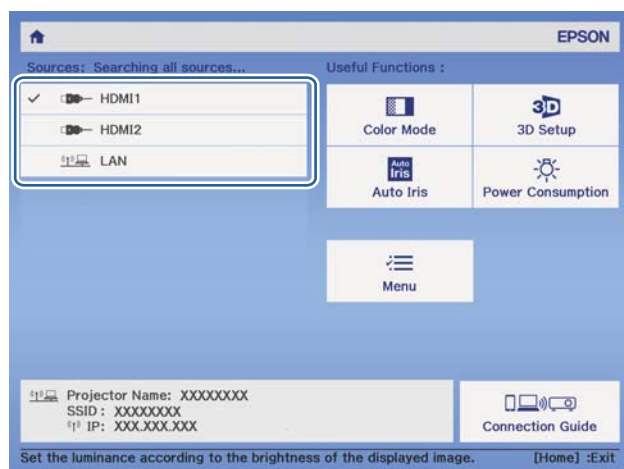
### Telecomanda

Apăsați pe butonul corespunzător portului respectiv.



### Panou de comandă

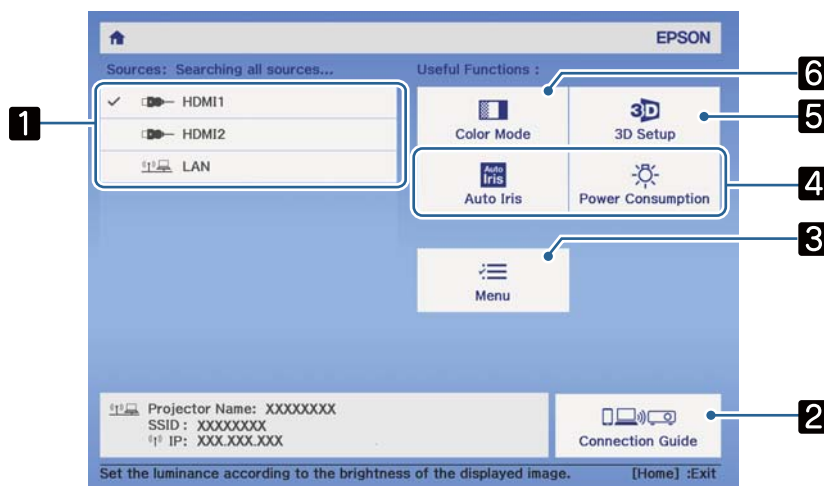
Apăsați pe butonul [Home], după care selectați sursa de intrare ținând de pe ecranul de pornire afișat.



## Utilizarea Ecranului principal

Caracteristica Ecran principal vă permite să selectați cu ușurință o sursă de imagini și să accesați funcții utile. Apăsați pe butonul [Home] de pe telecomandă sau de pe panoul de control pentru a afișa ecranul de pornire. În următoarele condiții, Ecranul principal este afișat în mod automat atunci când proiectorul este pornit.

- **Home Screen Auto Disp.** este setat la **On**. ➡ **Extended - Home Screen - Home Screen Auto Disp.** [p.67](#)
- Nu este detectat semnal de la orice surse.



- 1 Selectează sursa pe care doriți să o proiectați.

2	Afișează Connection Guide.
3	Afișează meniul Configurare.  p.60
4	Permite efectuarea opțiunilor din meniu alocate opțiunilor <b>Custom Function 1</b> și <b>Custom Function 2</b> de pe <b>Home Screen</b> . <b>Extended - Home Screen</b> p.67
5	Setează funcția 3D. <b>Signal - 3D Setup</b> p.63
6	Selectează <b>Color Mode</b> .  p.35



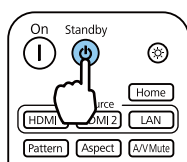
Ecranul principal dispare după 10 minute de inactivitate.

## Oprirea

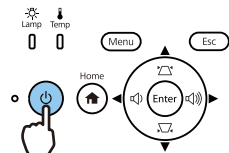
1 Opriți echipamentul conectat.

2 Apăsați butonul Standby de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.

Telecomanda



Panou de comandă



Va fi afișat un mesaj de confirmare.

3 Apăsați butonul Standby din nou.

Power Off?

Yes : Press button

No : Press any other button

Indicatorul de stare se aprinde intermitent, iar proiectorul începe să se răcească.



Atunci când funcția **Standby Confirmation** este setată la **Off**, puteți opri proiectorul apăsând o singură dată pe butonul de pe telecomandă. **Extended - Display - Standby Confirmation** p.67

4 Așteptați până când răcirea s-a terminat.

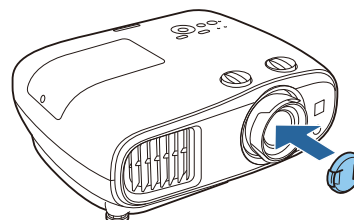
După ce etapa de răcire s-a încheiat, indicatorul de stare nu va mai lumina intermitent.

5 Deconectați cablul de alimentare.



- În cazul în care cablul de alimentare este conectat, se va consuma puțin curent electric chiar dacă nu se efectuează nicio operație.
- Așteptați suficient timp înainte să reconectați cablul de alimentare.

6 Fixați capacul obiectivului.





## Ajustarea imaginii proiectate

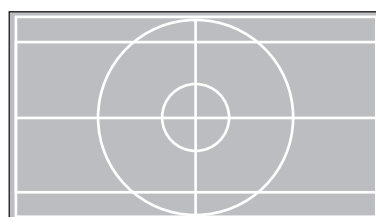
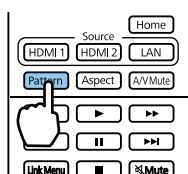


Din moment ce imaginile sunt instabile imediat după pornirea proiectorului, vă recomandăm să așteptați 30 de minute sau mai mult după pornire înainte de a ajusta setările de focalizare, zoom sau de deplasare a obiectivului.

### Afișarea șablonului de test

Pentru reglarea zoomului/focalizării sau a poziției de proiecție imediat după instalarea proiectorului, puteți afișa un șablon de test fără a mai conecta un echipament video.

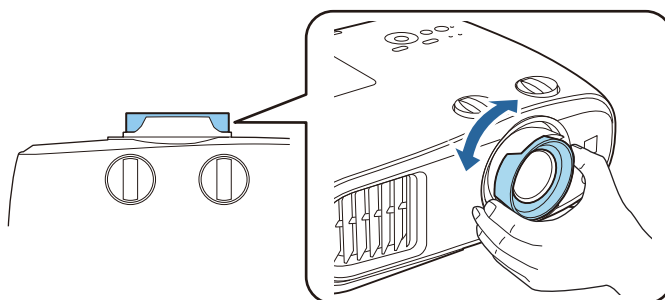
Apăsați pe butonul [Pattern] de pe telecomandă pentru a afișa șablonul de test. Pentru liniile orizontale din părțile de sus și de jos se utilizează standardul 2.40:1 CinemaScope.



Apăsați din nou pe butonul [Pattern] pentru a încheia afișarea șablonului de test.

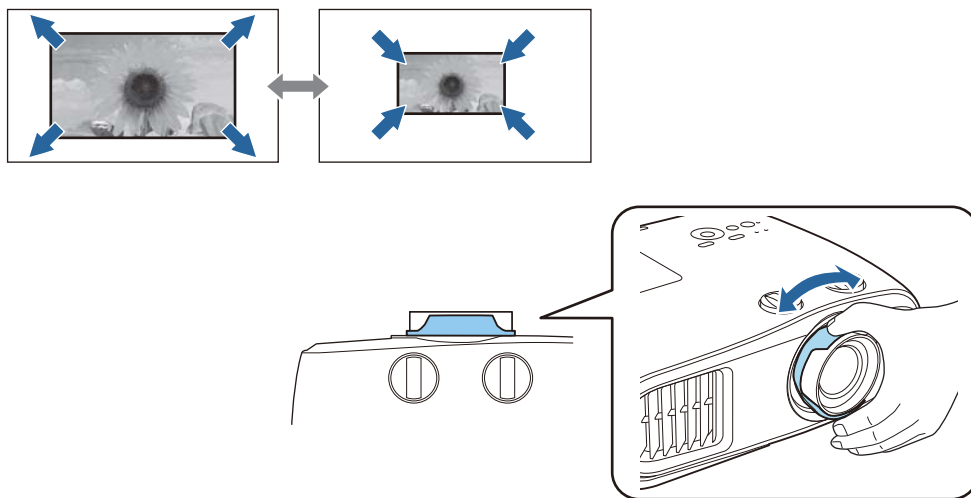
### Reglarea focalizării

Rotiți inelul de focalizare pentru a ajusta focalizarea.



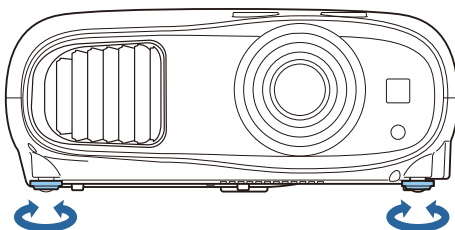
## Reglarea dimensiunii proiecției (reglare zoom)

Apucați butonul și rotiți inelul de zoom pentru a regla dimensiunea imaginii proiectate.



## Ajustarea înclinării proiecteurului

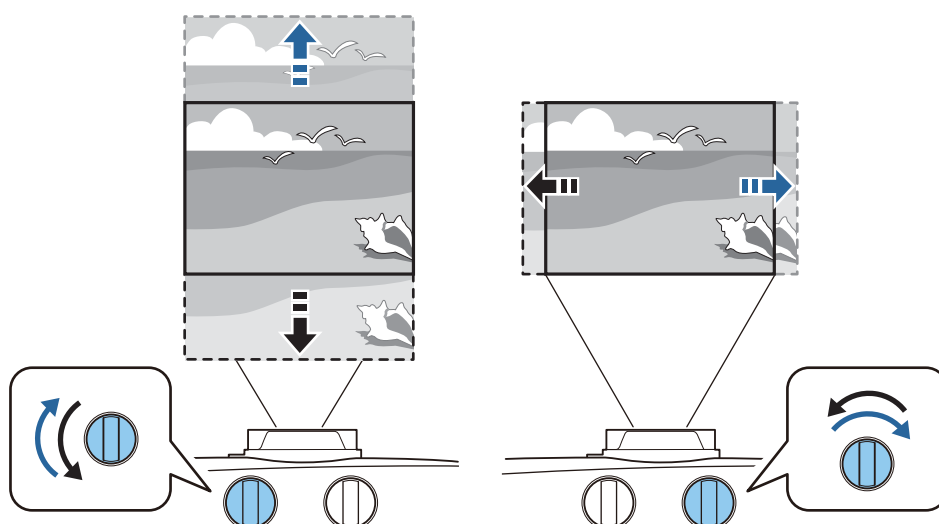
Dacă imaginea proiectată este înclinată pe orizontală (partea din stânga și cea din dreapta a imaginii proiectate sunt la înălțimi diferite) în timp ce proiectorul este instalat pe o masă, reglați piciorul din față astfel încât ambele laterale să fie la același nivel.



## Reglarea poziției imaginii (deplasare obiectiv)

Dacă proiectorul nu poate fi instalat direct în fața ecranului, puteți ajusta poziția imaginii cu ajutorul deplasării obiectivului.

Rotiți discurile de deplasare a obiectivului pe verticală și pe orizontală de pe proiector pentru a regla poziția imaginii. Pentru a repera centrul intervalului de deplasare a obiectivului, rotiți discul de deplasare a obiectivului până ce auziți un clic.



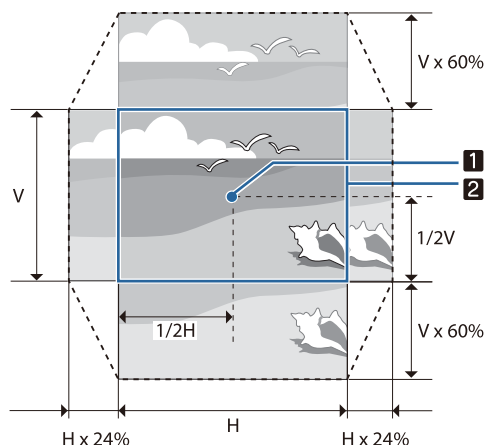
### Atenție

- Când utiliza deplasarea obiectivului pe verticală în scopul ajustării poziției imaginii, ajustați imaginea deplasând-o în sus și apoi finalizați ajustarea. Dacă deplasați imaginea în jos și finalizați ajustarea, este posibil ca aceasta să coboare puțin.
- Nu continuați să rotiți inutul discurile de deplasare a obiectivului. Odată ce imaginea proiectată a ajuns la margine, calitatea imaginii va fi afectată prin rotirea discului mai departe.



- Cele mai precise imagini vor apărea când sunt centrate și discul de deplasare a obiectivului pe verticală, și cel de deplasare pe orizontală.
- Când reglați poziția de proiecție prin deplasarea obiectivului, vă recomandăm să instalați proiectorul în paralel cu ecranul.

Puteți deplasa imaginea în următorul interval.



- 1 Centrul obiectivului
- 2 Imagine cu funcția de deplasare a obiectivului centrată



### Atenție

La transportul proiectorului, setați poziția obiectivului în centru. Dacă transportați proiectorul când obiectivul nu se află în poziția centrală, mecanismul de deplasare a obiectivului ar putea suferi deteriorări. De asemenea, fixați apărătoarea pe care ați găsit-o atașată la achiziționare.





Atunci când nu puteți regla cu ajutorul funcției de deplasare a obiectivului, utilizați Keystone pentru a corecta distorsiunile. ➡ [p.32](#)

Imaginea proiectată poate fi distorsionată dacă poziția obiectivului este incorectă. Prin urmare, vă recomandăm să rotiți discul de deplasare a obiectivului pentru a regla poziția acestuia în modul ilustrat mai jos și să utilizați apoi Keystone pentru a ajusta distorsiunea imaginii.

- Poziția orizontală a lentilei: Centru
- Poziția verticală a lentilei: Marginea de sus

## Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Dacă plasați proiectorul la un anumit unghi față de ecran, sau dacă înclinați în sus sau jos sau într-o parte, trebuie să corectați distorsiunile imaginii.

Puteți corecta utilizând una dintre următoarele două metode.

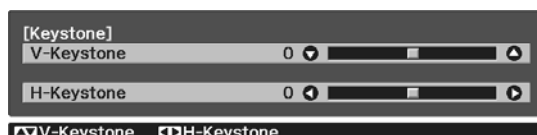
- Corecți distorsiunea pe verticală și pe orizontală ➡ [p.32](#)
- Corecți individual colțurile imaginii proiectate ➡ [p.33](#)

### Corectarea cu ajutorul butonului Keystone

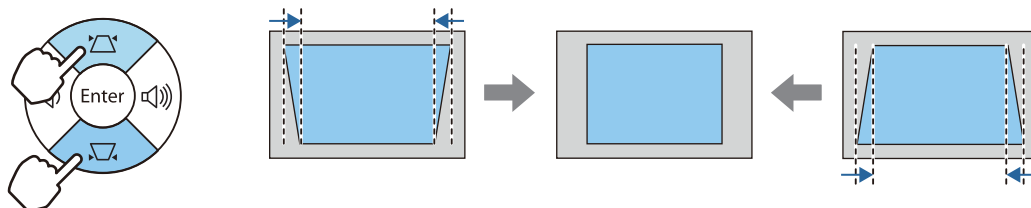
Puteți utiliza butoanele sus/jos/stânga/dreapta de pe panoul de comandă pentru a corecta distorsiunea trapezoidală pe verticală și pe orizontală.

Pentru afișarea indicatorilor V-Keystone/H-Keystone apăsați butoanele sus sau jos.

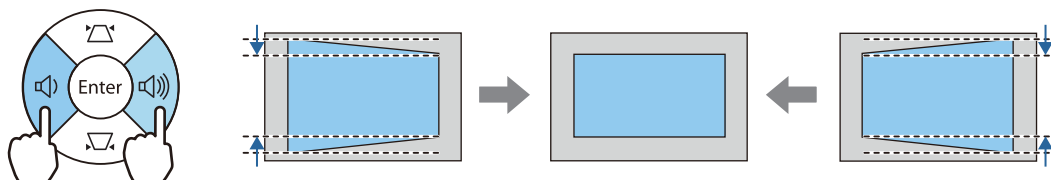
Dacă indicatorii de calibrare sunt afișați, apăsați pe butoanele sus și jos pentru a efectua corectarea verticală și apăsați pe butoanele stânga sau dreapta pentru a efectua corectarea orizontală.



#### Dacă partea de sus sau cea de jos este prea lată



#### Dacă partea din stânga sau cea din dreapta este prea lată

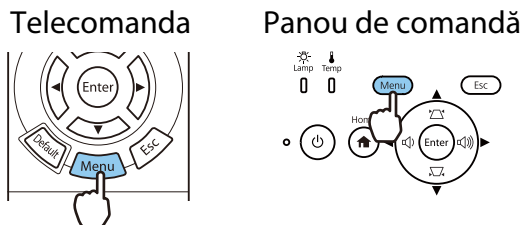


- Când corecți distorsiuni trapezoidale, este posibil ca imaginea proiectată să fie redusă. Măriți distanța de proiecție pentru a adapta imaginea proiectată la dimensiunile ecranului.
- Puteți defini funcția Corecție T-H/V și din meniul Configurare. ➡ **Settings - Keystone - H/V-Keystone** [p.64](#)
- Puteți aplica în mod eficient corecțiile dacă unghiul de proiecție este de până la 30° în orice direcție.
- Puteți regla volumul apăsând pe butoanele de volum (stânga/dreapta) dacă indicatorii de calibrare V-Keystone/H-Keystone nu sunt afișați. (Numai pentru modelul EH-TW7100) ➡ [p.34](#)

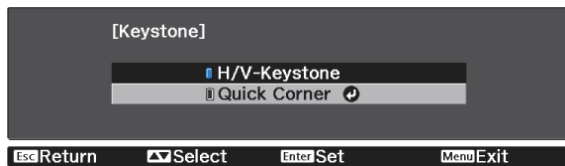
## Corectarea manuală cu Quick Corner

Puteți utiliza setarea Quick Corner pentru a corecta forma și dimensiunea unei imagini care nu este dreptunghiulară.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea **Settings - Keystone**.

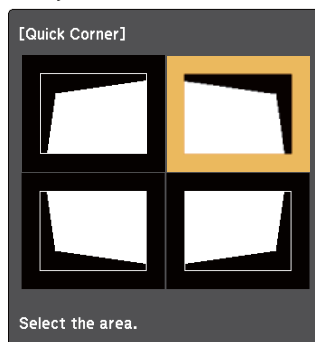


- 2 Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta **Quick Corner**, iar apoi apăsați pe butonul [Enter]. Dacă este necesar, apăsați din nou pe butonul [Enter].



Este afișat ecranul de selectare a suprafeței.

- 3 Utilizați butoanele sus/jos/stânga/dreapta pentru a selecta colțul imaginii pe care doriți să o ajustați. Apoi apăsați pe butonul [Enter].

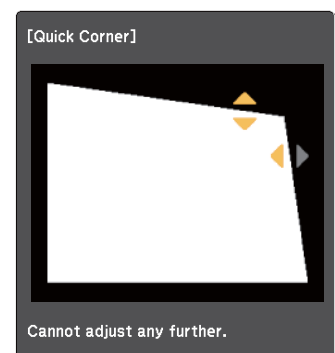


Pentru a reseta corecțiile Quick Corner, țineți apăsat butonul [Esc] timp de aproximativ două secunde, în timp ce se afișează ecranul de selectare a suprafeței și apoi selectați **Yes**.

- 4 Apăsați butoanele sus/jos/stânga/dreapta pentru a ajusta imaginea după cum este necesar. Apăsați pe butonul [Enter] pentru a reveni la ecranul precedent.



Dacă vedeți acest ecran, nu mai puteți ajusta forma în direcția indicată de triunghiul gri.



- 5 Repetați pașii 3 și 4, după caz, pentru a ajusta restul colțurilor.

- 6 Dacă ați terminat, apăsați pe butonul [Esc].

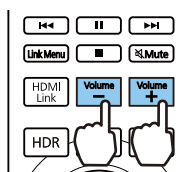


După executarea funcției Quick Corner, setarea **Keystone** este configurată acum la **Quick Corner** în meniul **Settings** al proiecteurului. Atunci când apăsați butonul sus sau jos de pe panoul de control, se afișează ecranul de selectare a suprafeței.

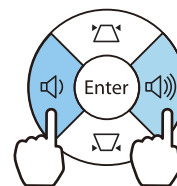
## Ajustarea volumului

Puteți regla volumul folosind butoanele [Volume] de pe telecomandă sau butoanele Volume de pe panoul de control (numai pentru modelul EH-TW7100).

Telecomanda



Panou de comandă



- De asemenea, puteți regla volumul din meniul Configurare. ➡ **Settings - Audio - Volume** [p.64](#)
- Dacă un sistem AV este conectat la proiector și doriți să reglați volumul sistemului AV, setați pentru **HDMI Link** opțiunea **On** și pentru **Audio Out Device**, opțiunea **AV System**. ➡ **Settings - HDMI Link** [p.64](#)



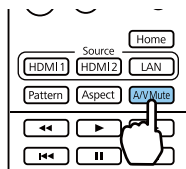
### Atenție

Nu porniți proiectorul cu volumul ridicat.

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

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

Apăsați butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru afișarea sau ascunderea imaginii. Simultan, va fi activat sau dezactivat și semnalul audio.



- Pentru filme, imaginea și sunetul continuă să se redea chiar și în timpul executării funcției A/V Mute. Nu puteți relua din punctul în care ați dezactivat redarea video și audio cu ajutorul butonului [A/V Mute].
- Pentru a întrerupe sau reda numai semnalul audio, apăsați butonul [Mute].
- Dacă redați sunet de la un sistem AV și doriți să reglați volumul sistemului AV, setați pentru **HDMI Link** opțiunea **On** și pentru **Audio Out Device**, opțiunea **AV System**. ➡ **Settings - HDMI Link** [p.64](#)

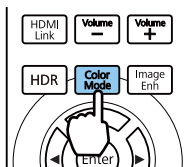


# Reglarea imaginii

## Selectarea calității de proiecție (Color Mode)

La proiectare, puteți obține o calitate optimă a imaginii adaptată mediului dumneavoastră. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul selectat.

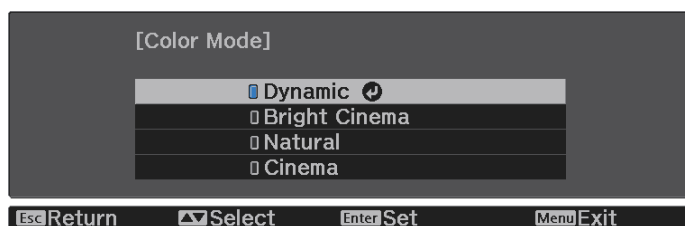
### 1 Apăsați butonul [Color Mode].



- Puteți defini setările din meniul Configurare. ➡ **Image - Color Mode** p.61
- Dacă apăsați butonul [Home], puteți defini setări și din ecranul principal. ➡ p.27

### 2 Selectați **Color Mode**.

Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta un mod, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



Mod	Aplicație
Dynamic	Acesta este modul de luminozitate maximă. Cel mai bun mod pentru prioritizarea luminozității.
Bright Cinema	Cea mai bună setare pentru proiectarea imaginilor vii.
Natural	Cea mai bună setare pentru reproducerea fidelă a culorii imaginii sursă. Vă recomandăm să selectați acest mod atunci când efectuați ajustări ale culorilor imaginii. ➡ p.42
Cinema	Cea mai bună setare pentru vizionarea conținutului, de exemplu filmele.

## Trecerea de la modul de afișare plin la modul zoom (Aspect)

Puteți modifica tipul, formatul imaginii și rezoluția semnalului de intrare în funcție de setările definite pentru **Aspect** ale imaginii proiectate.

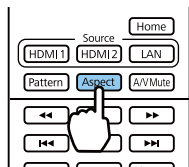
Setările disponibile diferă în funcție de semnalul de imagine proiectat în prezent.



Țineți cont de faptul că utilizând funcția Raport imagine a proiectorului pentru a reduce, mări sau diviza imaginea proiectată în scopuri comerciale sau pentru a fi vizionată de public poate încălca drepturile deținătorului drepturilor de autor al respectivei imagini în conformitate cu legea drepturilor de autor.

1

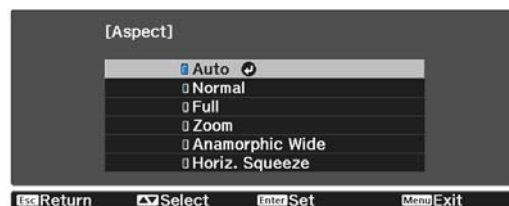
Apăsați pe butonul [Aspect].



Puteți defini setările din meniul Configurare. ➔ **Signal - Aspect** p.63

2

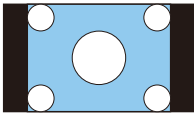
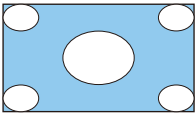
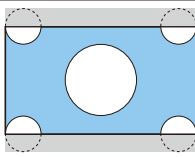
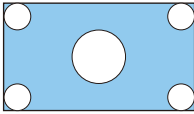
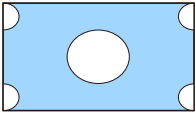
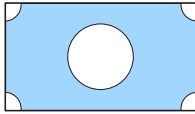
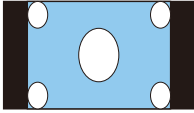
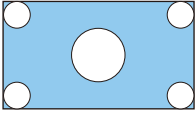
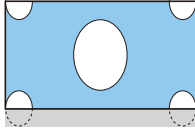
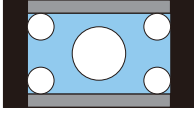
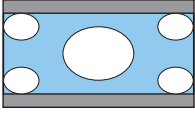
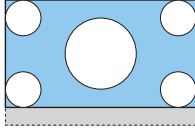
Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta articolul, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



- Nu puteți comuta valoarea selectată pentru **Aspect** dacă valoarea aleasă în Source este LAN. De asemenea, dacă valoarea selectată în Source este HDMI1/HDMI2, este posibil să nu puteți modifica valoarea pentru **Aspect** în funcție de semnalul de intrare.
- Anamorphic Wide** și **Horiz. Squeeze** sunt afișate numai pentru modelul EH-TW7100.

Selectând opțiunea **Auto**, aspectul optim va fi utilizat pentru a afișa semnalul de intrare. Modificați setarea dacă doriți să utilizați un alt aspect.

Tabelul de mai jos indică imaginea proiectată pe un ecran 16:9.

Imagine de intrare	Nume setare		
	Normal	Full	Zoom
Imagini 4:3			
Imagini 16:9*1			
Imagini înregistrate prin compresie			
Imagini Letterbox*2			

Imagine de intrare	Nume setare		
	Normal	Full	Zoom
Note	Se adaptează la dimensiunea verticală a ecranului de proiecție. Formatul imaginii diferă în funcție de imaginea de intrare.	Utilizează în totalitate panoul de proiecție. Formatul imaginii diferă în funcție de rezoluția de intrare.	Păstrează formatul semnalului de intrare și se adaptează la dimensiunea orizontală a panoului de proiecție. Este posibil ca partea de sus și cea de jos a imaginii să fie trunchiate.

\*1 La recepționarea unui semnal în format 16:9, opțiunile **Full** și **Zoom** nu pot fi utilizate pentru semnalele 4K și 3D.

\*2 Imaginea letterbox utilizată în această explicație este o imagine în format 4:3 afișată în format 16:9 cu margini negre la partea de sus și de jos pentru afișarea subtitrărilor. Marginile de la partea de sus sau de la partea de jos a ecranului sunt utilizate pentru subtitrare.

Setați **Anamorphic Wide** și fixați un obiectiv anamorphic disponibil pe piață pentru a viziona DVD-uri, discuri Blu-ray, etc. cu imagini înregistrate în format Cinema Scope.

**Horiz. Squeeze** extinde pe orizontală aspectul semnalului recepționat. Astfel, puteți efectua proiecția pe întreaga lățime a ecranului dacă utilizați un obiectiv anamorphic disponibil pe piață.



- Dacă se selectează **Anamorphic Wide** când și **Overscan** este setat, imaginea poate fi trunchiată. Setati **Overscan** la **Off**. ➡ **Signal - Overscan** p.63
- În cazul proiectării imaginilor 3D în **Anamorphic Wide**, sunt acceptate numai semnalele 1080p/24 Hz cu combinare de cadre.
- Dacă este recepționat un semnal de imagine 4K, puteți selecta numai opțiunile **Normal**, **Anamorphic Wide** și **Horiz. Squeeze**.

## Ajustarea valorii pentru Sharpness

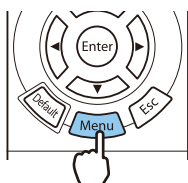
Puteți îmbunătăți claritatea imaginii.

Mai jos sunt prezentați parametrii care pot fi definiți și procedurile.

Standard	Accentuează contururile pentru imaginea proiectată. Când reglați parametrul <b>Standard</b> , valorile pentru <b>Thin Line Enhancement</b> și <b>Thick Line Enhancement</b> vor fi reglate în același timp.
Thin Line Enhancement	Îmbunătățește detaliile, de exemplu părul sau desenele de pe haine.
Thick Line Enhancement	Îmbunătățește părțile brute ale imaginii, precum contururile subiectelor sau imaginea din fundal, toată imaginea devenind mai clară.

1

Apăsați butonul [Menu].



Este afișat meniul Configurare.

2

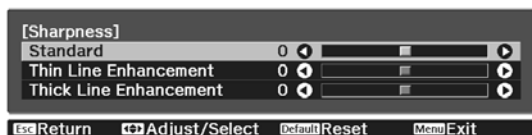
Selectați **Image - Sharpness**.

Este afișat ecranul de modificare a valorii definite pentru **Sharpness**.

3

Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta elementul dorit și apoi utilizați butoanele stânga și dreapta pentru a face modificările dorite.

Imaginea va fi intensificată dacă deplasați cursorul spre dreapta (pozitiv) și mai umbrită dacă deplasați cursorul spre stânga (negativ).



Apăsați butonul [Default] pentru a readuce setările la valorile implicite.


4

Apăsați pe butonul [Menu] pentru a ieși din meniu.

## Ajustarea rezoluției imaginii (Image Enhancement)

Puteți ajusta rezoluția imaginii utilizând funcția Image Enhancement.

Poate fi ajustat următorul conținut.

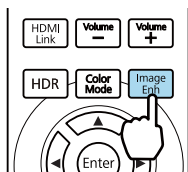
4K Enhancement <sup>*3</sup>	4K Enhancement este o funcție care proiectează imaginea la o rezoluție dublată prin mutarea pe diagonală a unui pixel în pași de 0,5 pixeli. Un semnal de imagine la rezoluție ridicată este proiectat cu detalii fine.
Image Preset Mode	Selectați setările pregătite în avans ca setări pentru <b>Noise Reduction</b> , <b>MPEG Noise Reduction</b> , <b>Super-resolution</b> și <b>Detail Enhancement</b> .
Frame Interpolation <sup>*1 *2 *3</sup>	Redă filmele fără întreruperi.  <a href="#">p.40</a>
Deinterlacing <sup>*1 *2</sup>	Permite conversia semnalului din semnal întrețesut în semnal progresiv folosind o metodă adecvată semnalului respectiv de imagine.
Noise Reduction <sup>*1 *2 *3</sup>	Netezește imaginile brute.
MPEG Noise Reduction <sup>*1 *2 *3</sup>	Puteți să reduceți punctele și să blocați zgomotul care se produce în liniile de contur la proiectarea filmelor MPEG.
Super-resolution <sup>*2</sup>	<b>Fine Line Adjust:</b> Optimizează contrastul și contururile imaginilor complexe. <b>Soft Focus Detail:</b> Optimizează contrastul și contururile imaginilor de fundal fine.
Detail Enhancement <sup>*2</sup>	Intensifică contrastul dintr-o imagine pentru a crea o textură și o senzație de realism mai accentuate. <b>Strength:</b> Cu cât valoarea este mai mare, cu atât este intensificat contrastul. <b>Range:</b> Cu cât valoarea este mai ridicată, cu atât devine mai larg intervalul de îmbunătățire a detaliilor.


\*1 Se poate seta numai când **Signal - Advanced- Image Processing** este setat pe **Fine**.

\*2 Se poate seta în orice moment, exceptând situația în care opțiunea **Image Preset Mode** este setată pe **Off**.

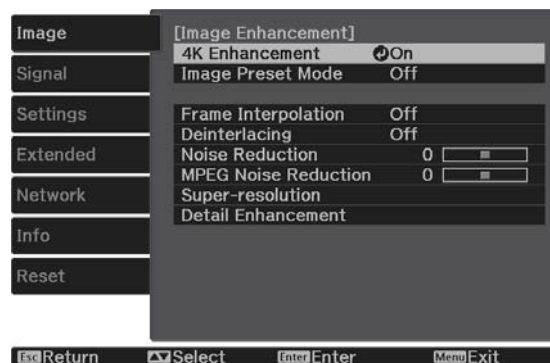
\*3 Această setare nu este posibilă la recepționarea de semnale 4K.

### 1 Apăsați butonul [Image Enh].



Puteți defini setările din meniul Configurare.  **Image - Image Enhancement** [p.61](#)

### 2 Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta articolul pe care doriți să îl ajustați, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.





**3** Utilizați butoanele stânga și dreapta pentru a face ajustările dorite.

Apăsați butonul [Esc] pentru a ajusta un alt articol.

Apăsați butonul [Default] pentru a readuce setările la valorile implicite.

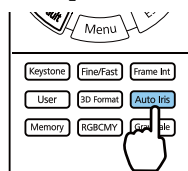


**4** Apăsați butonul [Image Enh] pentru a ieși din meniu.

## Setarea Auto Iris

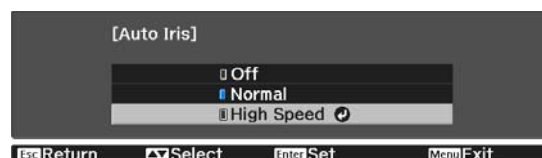
Setând automat luminanța în funcție de imaginea afișată, vă puteți bucura de imagini profunde și bogate. Puteți selecta urmărirea ajustării luminanței pentru modificarea luminozității imaginii afișate selectând pentru **Normal** opțiunea **High Speed**.

**1** Apăsați butonul [Auto Iris].



Puteți defini setările din meniul Configurare. ➡ **Image - Auto Iris** [p.61](#)

**2** Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta articolul, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



➡ În funcție de imagine, puteți auzi funcționarea Auto Iris, fără ca acest lucru să fie o defecțiune.

## Setează Frame Interpolation

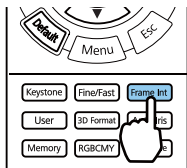
Puteți reda cursiv imagini în mișcare rapidă realizând automat cadre intermediare între cadrele inițiale. Frame Interpolation este disponibilă în următoarele condiții.

- Când opțiunea **Image Processing** este setată la **Fine**. ➡ **Signal - Advanced - Image Processing** [p.63](#)
- Dacă sursa este HDMI1 sau HDMI2.
- Când se generează semnale 2D\* sau 3D (1080p 24 Hz). ➡ [p.98](#)

\* Această opțiune este indisponibilă atunci când se generează semnal 4K. Se activează numai când **4K Enhancement** este setat pe **On** și se recepționează semnale 1080p 24 Hz. ➡ **Image - Image Enhancement - 4K Enhancement** [p.61](#)

1

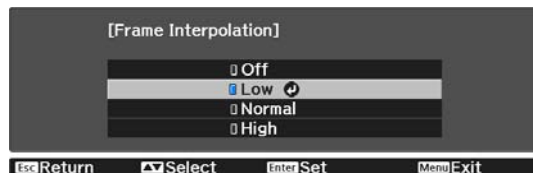
Apăsați butonul [Frame Int].



Puteți defini setările din meniul Configurare. ➡ **Image - Image Enhancement - Frame Interpolation** p.61

2

Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta articolul, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.

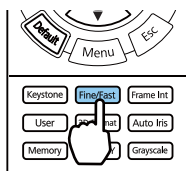


## Setarea vitezei pentru opțiunea Image Processing

Permite îmbunătățirea vitezei de răspuns a imaginilor proiectate cu viteză mare, precum jocurile.

Aceasta este disponibilă numai la recepționarea unui semnal de intrare progresiv de la unul din porturile HDMI1 sau HDMI2.

Apăsați butonul [Fine/Fast] pentru a comuta între **Fine** și **Fast**.



- Puteți defini setările din meniul Configurare. ➡ **Signal - Advanced - Image Processing** p.63
- Această opțiune nu este compatibilă cu imaginile 3D.
- Dacă opțiunea **Image Processing** este setată pe **Fast**, **Noise Reduction**, **Frame Interpolation**, **Deinterlacing** și **MPEG Noise Reduction** sunt fixate pe Off.



# Ajustarea culorilor

## Ajustarea Color Temp.

Permite ajustarea tentei imaginilor. Efectuați ajustările dacă imaginea are o tentă albastruie sau roșiatică, etc.

Apăsați butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.

### Image - White Balance - Color Temp.

Utilizați butoanele stânga și dreapta pentru a face ajustările dorite.

Tenta albastruie a imaginii crește odată cu creșterea valorii, iar tenta roșiatică a imaginii crește dacă valoarea scade.



Apăsați butonul [Default] pentru a readuce setările la valorile implicite.

## Ajustarea valorilor RGB (Offset și Câștig)

Puteți ajusta strălucirea zonelor întunecate (Offset) și a zonelor luminoase (Câștig) pentru R (roșu), G (verde) și B (albastru).

Apăsați butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.

### Image - White Balance - Custom

Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta elementul dorit și apoi utilizați butoanele stânga și dreapta pentru a face modificările dorite. Imaginea va deveni mai luminoasă dacă deplasați cursorul spre dreapta (pozitiv) și mai închisă dacă deplasați cursorul spre stânga (negativ).



Offset	Dacă imaginea este mai luminoasă, umbrele din secțiunile mai întunecate vor fi mai evidente. Dacă imaginea este mai întunecată, imaginea pare mai plină, însă umbrele din secțiunile mai întunecate vor fi mai greu de distins.
Gain (Câștig)	Dacă luminozitatea imaginii crește, secțiunile luminoase vor deveni mai albe, iar umbrele se vor pierde. Dacă imaginea este mai întunecoasă, umbrele din secțiunile mai luminoase vor fi mai evidente.



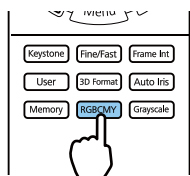
Apăsați butonul [Default] pentru a readuce setările la valorile implicite.

## Ajustarea Hue, Saturation și Brightness

Puteți ajusta nuanța, saturația și strălucirea pentru fiecare culoare R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben).

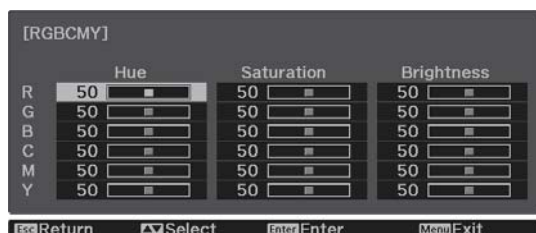
Hue	Permite ajustarea culorii globale din imagine spre albastru, verde sau roșu.
Saturation	Permite ajustarea intensității globale a culorilor din imagine.
Brightness	Permite ajustarea strălucirii globale a culorilor din imagine.

### 1 Apăsați butonul [RGBCMY].



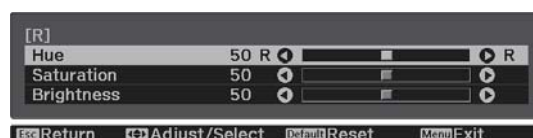
Puteți defini setările din meniul Configurare. **Image - Advanced - RGBCMY** p.61

### 2 Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta culoarea pe care doriți să o ajustați, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



### 3 Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta **Hue**, **Saturation** sau **Brightness**.

### 4 Utilizați butoanele stânga și dreapta pentru a face ajustările dorite.



Apăsați butonul [Esc] pentru a ajusta o altă culoare.

Apăsați butonul [Default] pentru a readuce setările la valorile implicite.

### 5 Apăsați butonul [RGBCMY] pentru a ieși din meniu.

## Ajustarea valorilor Gamma

Puteți modifica micile diferențe de culoare care pot să apară datorită utilizării dispozitivului periferic în timp ce o imagine este afișată.

Puteți seta utilizând una dintre următoarele metode.

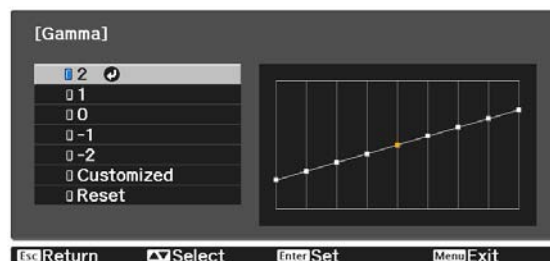
- Selectarea și ajustarea valorii de corecție
- Reglați folosind graficul de reglare gamma

### Selectarea și ajustarea valorii de corecție

**1** Apăsați butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.

**Image - Advanced - Gamma**

**2** Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta valoarea de corecție, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



Cu cât valoarea este mai mare, cu atât se vor deschide mai mult porțiunile întunecate ale imaginii, însă zonele strălucitoare pot fi decolorate. Partea superioară a graficului de ajustare gamma se rotunjește. Cu cât valoarea este mai mică, cu atât se întunecă mai mult porțiunile deschise ale imaginii. Partea inferioară a graficului de ajustare gamma se rotunjește.



- Axa orizontală a graficului de ajustare gamma afișează nivelul semnalului de intrare, iar axa verticală afișează nivelul semnalului de ieșire.
- Selectați **Reset** pentru a restabili valorile implicite.

### Reglați folosind graficul de reglare gamma

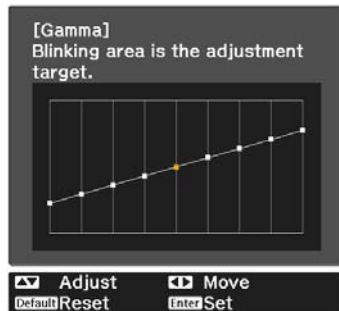
Selectați un punct de ton de pe grafic și realizați ajustarea.

**1** Apăsați butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.

**Image-Advanced-Gamma-Custom**

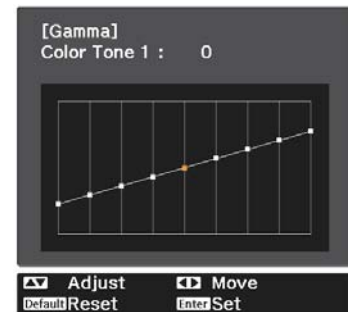
2

Utilizați butoanele stânga și dreapta pentru a selecta tonul pe care doriți să îl ajustați din grafic.



3

Utilizați butoanele sus și jos pentru a ajusta luminozitatea, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.





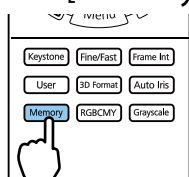
# Afișarea imaginii folosind calitatea imaginii salvate (funcția Memory)

## Salvarea unei memorii

Prin utilizarea funcției de memorare, puteți să înregistrați setări pentru **Image** din meniul Configurare și să le încărcați atunci când este necesar.

**1** Efectuați setările sau ajustările pe care doriți să le înregistrați.

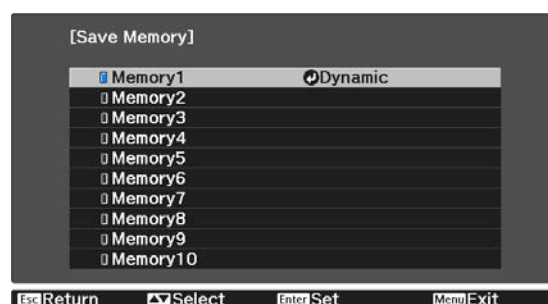
**2** Apăsați butonul [Memory].



**3** Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta **Save Memory**, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



**4** Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta numele memoriei pe care doriți să o salvați, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



Setările actuale ale proiectorului sunt salvate în memorie.


Dacă semnul din partea stângă a memoriei este bleu, înseamnă că memoria a fost deja înregistrată. Dacă selectați o memorie înregistrată, pe ecran va fi afișat un mesaj în care vi se solicită să confirmați suprascrierea memoriei. Dacă selectați **Yes**, conținutul anterior va fi șters și setările actuale vor fi salvate.

## Încărcarea, ștergerea și redenumirea unei memorii

Puteți să încărcați, să ștergeți și să redenumiți memoriile înregistrate.

Apăsați butonul [Memory], după care selectați funcția țintă pe ecranul afișat.

Funcție	Explicație
<b>Load Memory</b>	Încarcă memoria salvată. Dacă ați selectat o memorie și apăsați pe butonul [Enter], setările aplicate imaginii curente vor fi înlocuite cu setările salvate în memorie.
<b>Erase Memory</b>	Șterge o memorie salvată. Dacă selectați numele unei memorii și apăsați pe butonul [Enter], pe ecran va fi afișat un mesaj. Selectați opțiunea <b>Yes</b> și apoi apăsați butonul [Enter] pentru a șterge memoria selectată.

Funcție	Explicație
<b>Rename Memory</b>	<p>Pentru modificarea numelui memoriei. Selectați numele memoriei pe care doriți să îl modificați și apoi apăsați pe butonul [Enter]. Introduceți numele memoriei folosind tastatura.  <a href="#">p.70</a></p> <p>Dacă ați terminat, mutați cursorul deasupra butonului Finish și apoi apăsați pe butonul [Enter].</p>






## Vizionarea imaginilor 3D

### Pregătirea pentru a vizualiza imagini 3D

Pentru a vizualiza imagini 3D, asigurați-vă că aveți la îndemână o pereche de ochelari 3D disponibili în comerț, cu un sistem de obturator activ care acceptă comunicațiile prin unde radio (RF/Bluetooth).

Verificați următoarele aspecte înainte de a vizualiza imagini 3D.

- Setati sursa pe HDMI1 sau HDMI2.
- Setează funcția **3D Display** la **Auto** sau la **3D**.  **Signal - 3D Setup - 3D Display** p.63
- Asociați ochelarii 3D.

Acest proiector acceptă următoarele formate 3D.

- Frame Packing
- Side by Side
- Top and Bottom

### Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată

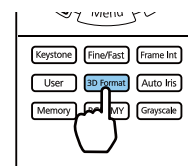
Proiectorul proiectează automat o imagine 3D când detectează un format 3D.

Este posibil ca anumite emisiuni televizate 3D să nu conțină semnale în format 3D. În acest caz, urmați pașii de mai jos pentru a seta formatul 3D.

**1** Apăsați butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea **Signal - 3D Setup**.

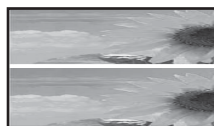
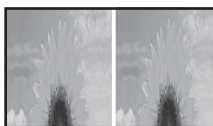
**2** Setati funcția **3D Display** la **3D**.

**3** Apăsați butonul [3D Format] pentru a seta formatul 3D pe dispozitivul AV.





- Dacă folosiți un dispozitiv sau un cablu care nu acceptă imagini 3D, proiecția 3D nu poate fi realizată.
- Pentru detalii privind setările formatului 3D pe dispozitivul AV, consultați documentația care însoțește dispozitivul AV.
- Când formatul 3D nu a fost configurat corect, imaginea nu va fi proiectată corect, ca în imaginea de mai jos.



- Dacă o imagine 3D nu este proiectată corect chiar dacă se setează un format 3D, este posibil ca durata de sincronizare a ochelarilor 3D să fie inversată. Inversați durata de sincronizare folosind **Inverse 3D Glasses**. ➡ **Signal - 3D Setup - Inverse 3D Glasses** [p.63](#)
- Modul în care imaginea 3D este percepută diferă de la o persoană la alta.
- Când începeți să proiectați o imagine 3D, se va afișa un mesaj de avertizare referitor la vizionarea imaginilor 3D. Puteți dezactiva afișarea acestui mesaj selectând pentru **3D Viewing Notice** opțiunea **Off**. ➡ **Signal - 3D Setup - 3D Viewing Notice** [p.63](#)
- În timpul unei proiecții 3D, următoarele funcții din meniul Configurare nu pot fi modificate. 4K Enhancement, Frame Interpolation, Aspect (cu excepția Normal/Anamorphic Wide), Overscan (setat pe Off), Super-resolution, Image Processing, Advanced - Dynamic Range
- Modul în care imaginea 3D este vizionată se poate modifica în funcție de temperatura mediului înconjurător și de durata de utilizare a lămpii. Evitați să utilizați proiectorul dacă imaginea nu este proiectată normal.

## Utilizarea ochelarilor 3D

Puteți vizualiza imagini 3D prin utilizarea unei perechi de ochelari 3D (disponibili în comerț, cu un sistem de obturator activ care acceptă comunicațiile prin undă radio (RF/Bluetooth)).

Pentru a vizualiza imagini 3D, este în primul rând necesar să asociați ochelarii 3D cu proiectorul. Pentru informații suplimentare, consultați Ghidul utilizatorului furnizat împreună cu ochelarii dvs. 3D.

## Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D

Vă rugăm ca la vizionarea imaginilor 3D să țineți cont de următoarele observații importante.



### Atenție

#### Durata de utilizare

- Dacă vizionați imagini 3D pentru mai mult timp, faceți pauze periodice. Vizionarea imaginilor 3D timp îndelungat poate provoca oboseală oculară. Durata și frecvența acestor pauze diferă de la persoană la persoană. Dacă încă simțiți că ochii sunt obosiți sau aveți un disconfort ocular, chiar și după ce ați făcut pauză, opriți imediat vizionarea.

## Atenție

### Vizionarea imaginilor 3D

- Dacă simțiți că ochii sunt obosiți sau aveți un disconfort ocular în timp ce vizionați imagini 3D, opriți imediat vizionarea.  
Continuarea vizionării imaginilor 3D vă poate cauza o stare de rău.
- La vizionarea imaginilor 3D purtați întotdeauna ochelarii 3D. Nu încercați să vizionați imagini 3D fără ochelarii 3D.  
În caz contrar, puteți avea o stare de rău.
- Nu așezați obiecte care se pot sparge sau fragile în jurul dumneavoastră în timp ce folosiți ochelarii 3D. Imaginile 3D pot declanșa mișcări involuntare ale corpului și pot fi afectate obiectele din apropierea dumneavoastră sau vă puteți răni.
- Purtați ochelarii 3D numai în timp ce vizionați imagini 3D. Nu vă deplasați în timp ce purtați ochelarii 3D. Imaginile pe care le vedeți pot părea mai întunecate decât în mod normal și puteți cădea sau vă puteți răni.
- La vizionarea imaginilor 3D, încercați să stați, pe cât posibil, la același nivel cu ecranul pe care sunt proiectate imaginile.  
Vizionarea imaginilor 3D sub un unghi reduce efectul 3D și puteți avea o stare de rău datorită schimbărilor de culoare neașteptate.
- Dacă vizualizați imagini 3D într-o încăpere luminată cu becuri fluorescente sau cu LED, este posibil să vedeți fulgerări de lumină sau că lumina din încăpere pâlpâie. În acest caz, reduceți lumina până când senzația de lumină care pâlpâie dispăre sau închideți complet sistemul de iluminat în timpul vizionării imaginilor 3D. În situații foarte rare, această senzație de lumină care pâlpâie poate declanșa crize sau leșinul anumitor persoane. Dacă nu vă simțiți bine sau aveți o stare de rău în timpul vizionării imaginilor 3D, opriți imediat vizionarea.
- La vizionarea imaginilor 3D, așezați-vă la o distanță egală cu cel puțin de trei ori înălțimea ecranului. Distanța de vizionare recomandată pentru un televizor cu diagonala de 80 de inch este de cel puțin 3 metri, iar pentru un televizor de 100 de inch distanța recomandată este de 3,6 metri.  
Dacă vă aflați mai aproape de distanța recomandată de vizionare, poate apărea oboseala oculară.

## Atenție

### Riscuri pentru sănătate

- Nu utilizați ochelarii 3D dacă aveți o sensibilitate la lumină, dacă aveți probleme cardiace sau nu vă simțiți bine.  
În caz contrar riscați ca starea dumneavoastră să se agraveze.

## Atenție

### Vârsta de utilizare recomandată

- Vârsta minimă recomandată pentru vizionarea imaginilor 3D este de șase ani.
- Copiii sub șase ani sunt încă în dezvoltare, iar vizionarea imaginilor 3D le poate produce complicații. Consultați medicul dacă considerați că este nevoie.
- Copiii care vizionează imagini 3D folosind ochelari 3D trebuie să fie întotdeauna supravegheați de un adult. În general, este greu de spus când un copil se simte obosit sau nu se simte bine și de aceea o stare de rău poate apărea subit. Verificați întotdeauna copiii pentru a vă asigura că nu prezintă starea de oboseală oculară.



## Utilizarea funcției HDMI Link

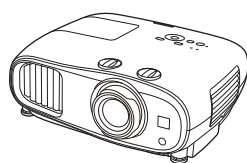
### Funcția HDMI Link

Dacă un dispozitiv AV care îndeplinește standardele HDMI CEC este conectat la portul HDMI al proiectorului, puteți efectua operațiuni legate între ele precum pornirea și reglarea volumului sistemului AV folosind o singură telecomandă.



- Cât timp dispozitivul AV îndeplinește standardele HDMI CEC, puteți utiliza funcția Conexiune HDMI chiar dacă sistemul AV intermediar nu îndeplinește standardele HDMI CEC.
- Puteți conecta simultan maximum 2 cititoare multimedia care îndeplinesc standardele HDMI CEC.

### Exemplu de conectare



Proiector



HDMI



Amplificator



HDMI

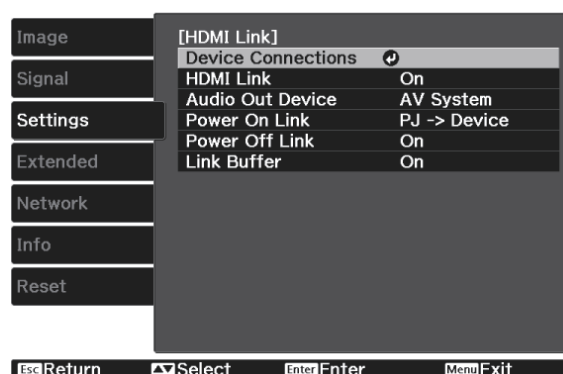


Citoare multimedia, etc.

### Setări HDMI Link

Când **HDMI Link** este setată la **On**, puteți efectua următoarele operațiuni. **Settings - HDMI Link - HDMI Link** [p.64](#)

- Schimbare intrare conexiune  
Schimbă sursa de intrare a proiectorului la opțiunea HDMI când conținutul este redat pe dispozitivul conectat.
- Funcționarea dispozitivelor conectate  
Utilizând telecomanda proiectorului, puteți efectua operațiuni precum: Redare, Oprire, Derulare rapidă înainte, Derulare înapoi, Capitolul următor, Capitolul anterior, Pauză, Reglare volum și Dezactivare sunet.



De asemenea, puteți selecta următoarele funcții din ecranul **HDMI Link**.

Funcție	Explicație
Audio Out Device	<p>Selectează dispozitivul care transmite semnal audio.</p> <p><b>Projector:</b> Transmite semnalul audio din difuzoarele încorporate în proiector (numai pentru modelul EH-TW7100) sau dintr-un difuzor extern conectat la portul Audio Out.</p> <p><b>AV System:</b> Selectați această opțiune pentru a reda sunet de la un amplificator AV care acceptă standardele HDMI CEC.</p>
Power On Link	<p>Dacă se setează funcția <b>Power On Link</b>, operațiunile sunt conectate conform indicațiilor de mai jos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dacă proiectorul este pornit, dispozitivele conectate sunt, de asemenea, pornite.</li> <li>• În mod similar, dacă dispozitivele conectate sunt pornite, iar conținutul este redat, proiectorul pornește.</li> </ul>

Funcție	Explicație
Power Off Link	<p>Dacă funcția <b>Power Off Link</b> este setată la <b>On</b> când proiectorul este oprit, și dispozitivele conectate sunt oprite.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Această funcție nu poate fi utilizată dacă funcția CEC de pornire legată a dispozitivului conectat este activată.</li> <li>Țineți cont de faptul că în funcție de starea dispozitivului conectat (de exemplu, dacă înregistrează), este posibil ca dispozitivul să nu se închidă.</li> </ul>
Link Buffer	Dacă funcția HDMI Link nu funcționează corect, este posibil să o îmbunătățiți prin modificarea setărilor.



Pentru a utiliza funcția HDMI Link, trebuie să configurați dispozitivul conectat. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat.

## Conectarea

Puteți verifica ce dispozitive conectate sunt disponibile pentru HDMI Link și puteți selecta dispozitivul de la care doriți să proiectați imaginea. Dispozitivele care pot fi controlate folosind funcția HDMI Link vor deveni automat dispozitive selectate.

Înainte de a afișa lista cu dispozitivele conectate, verificați dacă funcția **HDMI Link** este setată la **On**.

**Settings - HDMI Link - HDMI Link** p.64

1

Apăsați pe butonul [HDMI Link] și apoi selectați **Device Connections**.

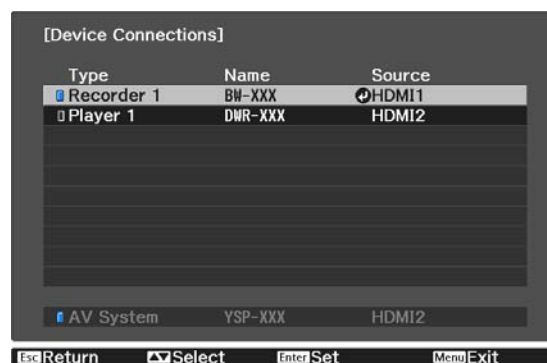
Este afișată lista **Device Connections**.

Dispozitivele care au afișată în stânga o pictogramă de culoare bleu sunt legate prin funcția HDMI Link.

Dacă numele dispozitivului nu poate fi determinat acest câmp va rămâne necompletat.

2

Selectați dispozitivul pe care doriți să îl comandați folosind funcția HDMI Link.



- În cazul în care cablul nu îndeplinește standardele HDMI, transmiterea comenzilor este imposibilă.
- Este posibil ca anumite dispozitive conectate sau funcții ale acestor dispozitive să nu funcționeze corect chiar dacă acestea îndeplinesc standardele HDMI CEC. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc.



## Proiectarea utilizând rețeaua locală fără fir

Puteți proiecta imagini de pe smartphone-uri, tablete și computere prin rețeaua locală fără fir.

Pentru a proiecta printr-o rețea locală fără fir, trebuie să definiți în avans setări de rețea fără fir pentru proiector și dispozitivul conectat.

Folosiți Epson iProjection pentru a proiecta prin intermediul unei rețele LAN wireless. Puteți să descărcați Epson iProjection folosind oricare dintre următoarele metode; cu toate acestea, clientul este responsabil pentru orice costuri.

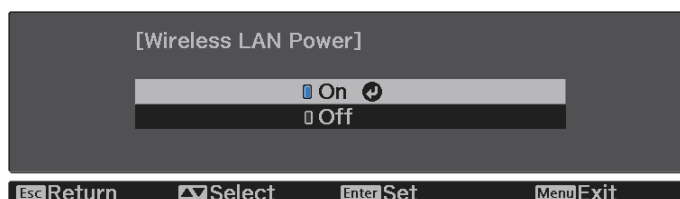
- Puteți să descărcați Epson iProjection (Windows/Mac) de pe următorul site web.  
<https://www.epson.com>
- Puteți descărca Epson iProjection (iOS/Android) de pe App Store sau Google Play.

### Selectarea manuală a setărilor de rețea fără fir

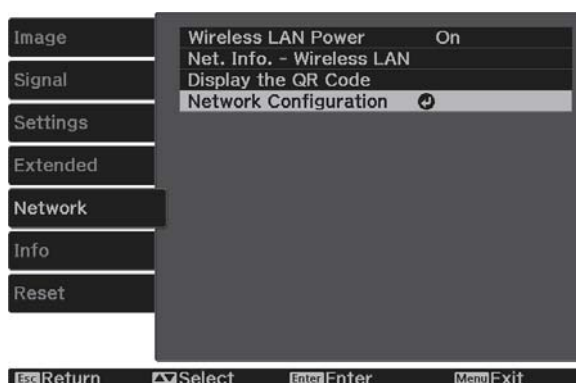
Înainte de a putea proiecta imagini din rețeaua fără fir, trebuie să selectați setările de rețea pentru proiector.

**1** Apăsați butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea **Network - Wireless LAN Power**.

**2** Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta **On** și apoi apăsați [Enter].



**3** Selectați **Network Configuration** și apoi apăsați butonul [Enter].



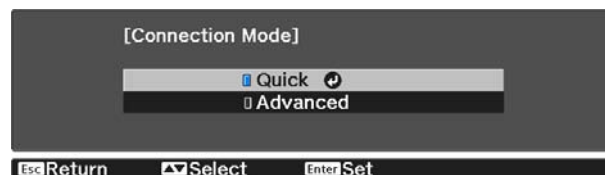
- 4 Selectați **Basic**, apoi setați următoarele, după caz.
- **Projector Name:** Introduceți un nume de până la 16 caractere pentru identificarea proiectorului în rețea.
  - **Remote Password:** Setați o parolă pe care să o utilizați atunci când controlați proiectorul de la un smartphone sau de la o tabletă. Puteți introduce maximum 8 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
  - **Display LAN Info.:** Setați formatul de afișare pentru informațiile de rețea ale proiectorului.



Pentru a introduce numele, parola și cuvântul cheie, utilizați tastatura afișată. Utilizați butoanele sus/jos/stânga/dreapta pentru a selecta un mod, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.

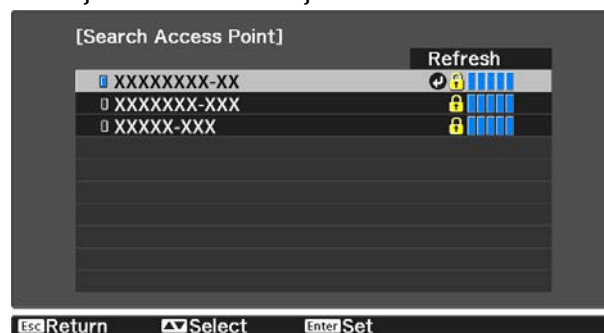
- 5 Selectați **Wireless LAN** și apoi apăsați butonul [Enter].

- 6 Selectați opțiunea **Connection Mode**.



- **Quick:** Vă permite să conectați proiectorul la smartphone-uri, tablete sau computere, în mod direct, prin utilizarea comunicațiilor wireless. Atunci când selectați **Quick**, săriți la pasul 10.
- **Advanced:** Vă permite să vă conectați la mai multe smartphone-uri, tablete sau computere prin intermediul unui punct de acces de rețea fără fir. Atunci când selectați **Advanced**, săriți la pasul 7.

- 7 Selectați **Network Configuration - Wireless LAN - Search Access Point**, pentru a selecta punctul de acces la care doriți să vă conectați.



Dacă este necesar să alocați manual identificatorul SSID, selectați **SSID** pentru a introduce identificatorul SSID. În plus, configurați setările de securitate din meniul **Security**. ➡ p.56

- 8** Alocați o adresă IP la proiector, după caz.
- Dacă rețeaua dvs. utilizează protocolul DHCP, selectați **IP Settings** pentru a seta **DHCP** la **On**.
  - Dacă nu utilizați protocolul DHCP, selectați **IP Settings** pentru a seta **DHCP** la **Off** și apoi introduceți parametrii **IP Address**, **Subnet Mask** și **Gateway Address** ai proiectorului.



- 9** După ce terminați selectarea setărilor, selectați **Complete** și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.

- 10** Apăsați pe butonul [LAN] de pe telecomandă. Setările sunt finalizate atunci când vedeți adresa IP corectă în ecranul de standby LAN.

După ce terminați efectuarea setărilor de conectivitate fără fir pentru proiector, trebuie să efectuați setările pentru rețeaua fără fir pe dispozitivul conectat. Apoi, porniți software-ul de rețea pentru a trimite imagini către proiector prin intermediul unei rețele fără fir.



Pentru a preveni ca SSID și adresa IP să fie afișate pe ecranul standby al rețelei locale sau pe ecranul de pornire, setați **SSID Display** și **IP Address Display** la **Off**. **Network - Network Configuration - Wireless LAN p.71**

## Selectarea setărilor pentru rețeaua locală fără fir a computerului

Înainte de a conecta proiectorul, selectați pe calculator rețeaua fără fir corectă.

### Selectarea setărilor de rețea fără fir în Windows

- 1** Pentru a accesa utilitarul pentru conectivitate fără fir, faceți dublu clic pe pictograma de rețea din bara de activități Windows.
- 2** Atunci când realizați conectarea în modul Avansat, selectați denumirea rețelei (SSID) la care se conectează proiectorul.
- 3** Faceți clic pe **Connect**.

### Selectarea setărilor de rețea fără fir în OS X

- 1** Faceți clic pe pictograma AirMac de pe bara meniului din partea de sus a ecranului.



- 2 Atunci când realizați conectarea în modul de conectare Advanced, asigurați-vă că funcția AirMac este activată și selectați denumirea rețelei (SSID) la care se conectează proiectorul.

## Configurarea securității pentru rețeaua fără fir

Puteți trimite configura securitatea pentru proiector care va fi utilizată într-o rețea fără fir. Configurați una dintre următoarele opțiuni **Connection Mode** pentru a se corela cu setările utilizate în rețea:

- Securitate WPA2
- Securitate WPA/WPA2

- 1 Apăsați butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea **Network - Network Configuration - Security**.

- 2 Selectați setările de securitate pentru corelare cu setările de rețea.




- 3 După ce terminați selectarea setărilor, selectați **Complete** și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.

## Proiecția în Epson iProjection (iOS/Android)

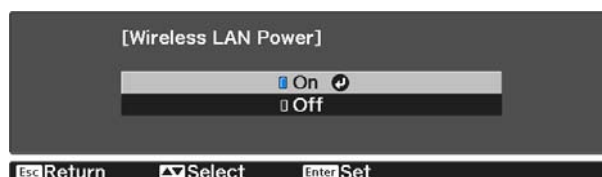
Puteți să afișați un cod QR pe ecran și puteți proiecta cu ușurință date de pe un smartphone sau de pe o tabletă folosind aplicația Epson iProjection (versiunea 3.1.1 sau mai recentă).



- Puteți descărca gratuit aplicația Epson iProjection din App Store sau Google Play. Orice tarife suportate în timpul comunicării cu App Store sau Google Play cad în responsabilitatea clientului.
- Atunci când utilizați Epson iProjection în modul de conectare **Quick**, vă recomandăm să efectuați setări de securitate.  [p.56](#)

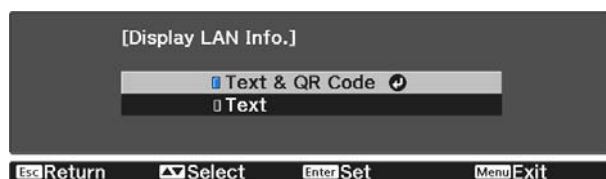
- 1 Apăsați butonul [Menu] pentru a afișa meniurile în ordinea **Network - Wireless LAN Power**.

- 2 Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta **On** și apoi apăsați [Enter].



- 3 Afișați meniul **Network Configuration - Basic - Display LAN Info**.

- 4 Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta **Text & QR Code**, iar apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 5 Apăsați butonul [LAN] de pe telecomandă sau selectați opțiunea **Display the QR Code** din meniul **Network** al proiectorului pentru a afișa codul QR.



- Dacă apăsați butonul [Home], de asemenea, puteți afișa codul QR din meniul Connection Guide de pe ecranul principal. ➡ p.27
- Dacă proiectorul primește deja un semnal de imagine prin rețea, codul QR nu este afișat, chiar dacă apăsați pe butonul [LAN]. Selectați **Display the QR Code** din meniul **Network** pentru a afișa codul QR.
- Pentru a ascunde codul QR, apăsați butonul [Esc].

- 6 Porniți aplicația Epson iProjection pe smartphone sau tabletă.

- 7 Citiți codul QR proiectat pe smartphone sau tabletă.

Citiți codul din fața ecranului, astfel încât codul QR să se încadreze în ghid. Dacă vă aflați prea departe de ecran, este posibil să nu puteți citi codul.

După conectare, mergeți la  și selectați meniul **Conținut**, apoi selectați un fișier pe care doriți să îl proiectați.

## ■ Funcționarea utilizând un smartphone (funcție telecomandă)

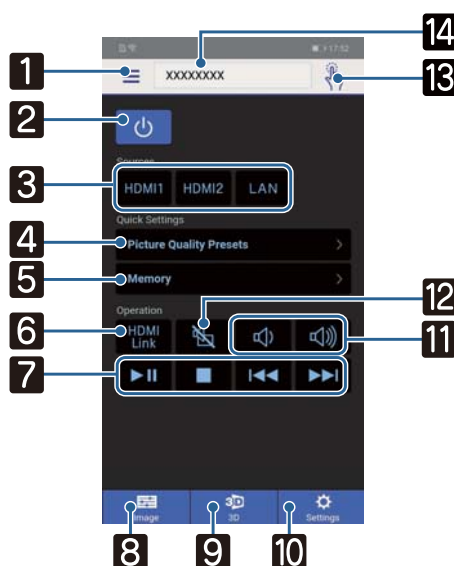
Utilizând Epson iProjection, puteți folosi proiectorul folosind un smartphone sau o tabletă.



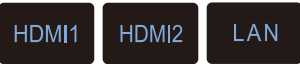








Apăsați pe  în Epson iProjection pentru a afișa meniul.



Apăsați **Remote control** din meniu pentru a afișa următorul ecran.



Atunci când este setată Remote Password, trebuie să introduceți parola. După ce parola este recunoscută, nu trebuie să o introduceți a doua oară.



Buton		Funcție
1		Afișează meniul.
2		Pornește și oprește proiectorul.
3		Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. ➡ <a href="#">p.27</a>
4		Setează calitatea imaginii utilizând instrucțiunile de pe ecran.
5		Salvează, încarcă, șterge sau redenumeste o memorie. ➡ <a href="#">p.46</a>
6		Pornește și oprește HDMI Link. ➡ <a href="#">p.51</a>
7		Atunci când HDMI Link este On, puteți efectua operații precum Redare, Oprește, Derulare rapidă înainte, Derulare înapoi, Capitolul următor, Capitolul anterior și Pauză.
8		Specificați setările pentru <b>Color Mode, White Balance, Image Enhancement, Gamma, RGBCMY, Power Consumption, Auto Iris, Frame Interpolation</b> și <b>Image Processing</b> .
9		Specificați setările pentru <b>3D Display, 3D Format, 3D Depth, Diagonal Screen Size</b> și <b>3D Brightness</b> .
10		Specificați setările pentru <b>Aspect, Keystone, Bluetooth, Reset All Config, Reset Memory</b> și <b>Test Pattern</b> .
11		Când HDMI Link se setează la On, puteți să reglați volumul.

	Buton	Funcție
12		Când HDMI Link se setează la On, puteți activa/dezactiva temporal imaginea și sunetul. ➡ <a href="#">p.34</a>
13		Deschide ecranul touchpadului. Puteți opera ecranele meniului proiectorului cu degetul sau cu touchpad-ul.
14	<input data-bbox="236 412 608 459" type="text" value="XXXXXXX"/>	Selectează proiectorul pe care doriți să îl controlați.

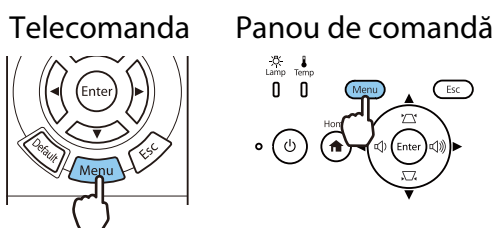


# Funcțiile din meniul Configurare

## Utilizarea meniului Configurare

Din meniul Configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine, Semnal intrare ș.a.m.d.

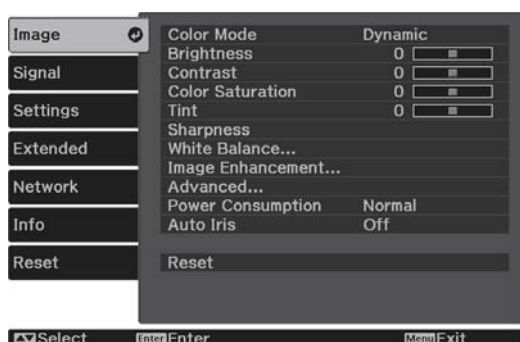
### 1 Apăsați butonul [Menu].



Este afișat meniul Configurare.

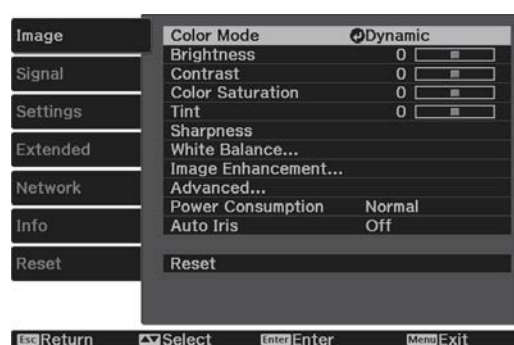
### 2 Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta meniu superior din stânga și apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.

După selectarea meniului superior din stânga, submeniul din dreapta se va modifica.



Linia de la partea de jos a ecranului este un ghid de utilizare.

### 3 Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta sub-meniul din dreapta și apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a confirma selecția.



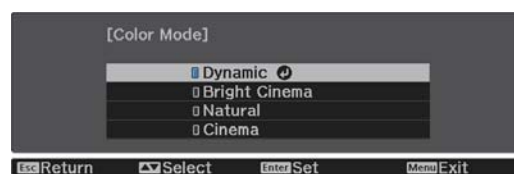
Va fi afișat ecranul de modificare al funcției selectate.


### 4 Utilizați butoanele sus/jos/stânga/dreapta pentru a ajusta setările.

De ex.) Bara de reglare



De ex.) Opțiuni



Apăsați pe butonul [Enter] corespunzător unui element care afișează această pictogramă  pentru a modifica ecranul de selectare al respectivului element.

Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la nivelul anterior.

### 5 Apăsați pe butonul [Menu] pentru a ieși din meniu.


















Pentru elementele ale căror valori sunt modificate folosind cursorul, de exemplu pentru opțiunea Brightness, puteți apăsa pe butonul [Default] în timp ce ecranul de reglaje este afișat pentru a restabili valorile la nivelurile implicite.

## Tabelul meniului Configurare

Dacă niciun semnal de imagine nu este recepționat, din meniul Configurare nu puteți modifica parametrii asociați cu **Image** sau **Signal**. Țineți cont de faptul că elementele afișate pentru **Image**, **Signal** și **Info** diferă în funcție de semnalul de imagine proiectat.

### Meniul Image

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Color Mode	Dynamic, Bright Cinema, Natural, Cinema		Selectați modul culoare în funcție de mediul de lucru și de imaginea proiectată.  <a href="#">p.35</a>
Brightness			Permite ajustarea strălucirii dacă imaginea este prea întunecată.
Contrast			Permite ajustarea contrastului dintre zonele luminoase și umbrite din imagini. Prin mărirea contrastului, imaginile sunt mai vii.
Color Saturation			Reglează nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tint			Permite ajustarea tentei imaginilor.
Sharpness			Reglează claritatea imaginii.
White Balance	Color Temp.		Permite ajustarea tentei imaginilor. Imaginea are o tentă albastruie dacă această valoare este ridicată și o tentă roșiatică dacă valoarea este scăzută.
	G-M Correction		Imaginea este mai verzuie dacă definiți o valoare pozitivă și mai roșiatică dacă definiți o valoare negativă.
	Custom		Permite ajustarea valorilor pentru offset și gain (câștig) pentru fiecare culoare R, G și B.
	Grayscale	Adjustment Level, Red, Green, Blue, Brightness	Reglează roșu, verde, albastru și luminozitate pentru nivelul de reglare selectat.

Funcție	Meniu/Setări			Explicație
Image Enhancement*1	4K Enhancement		On, Off	Puteți proiecta imagini la o rezoluție dublă.
	Image Preset Mode		Off, Preset 1 până la Preset 5	Selectați setările pregătite în avans ca setări pentru <b>Frame Interpolation</b> , <b>Deinterlacing</b> , <b>Noise Reduction</b> , <b>MPEG Noise Reduction</b> , <b>Super-resolution</b> și <b>Detail Enhancement</b> .
	Frame Interpolation		Off, Low, Normal, High	Ajustează uniformitatea mișcării imaginii.
	Deinterlacing		Off, Video, Film/Auto	(Această opțiune se poate seta numai atunci când funcția <b>Image Processing</b> este setată la <b>Fine</b> sau atunci când se primește un semnal 480i, 576i sau 1080i de la porturile HDMI1 sau HDMI2.)  Permite conversia semnalului din semnal întrețesut (i) în semnal progresiv (p) folosind o metodă adecvată semnalului respectiv de imagine.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b>: este ideal pentru imagini cu mișcări dinamice.</li> <li>• <b>Video</b>: este ideal pentru vizualizarea imaginilor video generale.</li> <li>• <b>Film/Auto</b>: permite efectuarea unei conversii optime a semnalelor de intrare de tip film, CG sau de animație.</li> </ul>
	Noise Reduction			Reglează rugozitatea imaginii.
	MPEG Noise Reduction			Netezește imaginile brute în format MPEG.
	Super-resolution		Fine Line Adjust, Soft Focus Detail	Reglează nivelul de optimizare pentru imaginile și fundalurile complexe.
	Detail Enhancement		Strength, Range	Creează o textură și o senzație de realism mai accentuate ale imaginii.
Advanced	Gamma		2, 1, 0, -1, -2, Custom*2, Reset	Permite efectuarea ajustărilor gamma. Puteți să selectați o valoare brută sau puteți să realizați ajustarea folosind o valoare personalizată.  p.44
	RGBCMY	R/G/B/C/M/Y	Hue, Saturation, Brightness 	Permite ajustarea valorilor pentru Hue, Saturation și Brightness pentru fiecare culoare R, G, B, C, M și Y.  p.43
Power Consumption	High, Medium, ECO			Puteți selecta pentru luminozitatea lămpii una din cele trei opțiuni disponibile. Selectați <b>ECO</b> dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare. Dacă opțiunea <b>ECO</b> este selectată, consumul de energie în timpul proiecției scade, iar zgomotul produs de rotirea ventilatorului este diminuat.
Auto Iris	Off, Normal, High Speed			Puteți selecta urmărirea modificării luminanței la modificarea luminozității imaginii afișate.  p.40



Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Reset	Yes, No	Resetați ajustarea valorilor setului de <b>Image</b> din Color Mode curent la setările implicite.

\*1 Numai dacă este introdus un semnal imagine de la HDMI1 sau HDMI2.

\*2 Setările sunt salvate pentru fiecare tip de sursă de intrare sau Color Mode.

## Meniul Signal

Meniul Signal nu se poate seta atunci când se introduce un semnal de imagine LAN.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
3D Setup	3D Display	Auto, 3D, 2D	Pentru a vizualiza Imagini 3D, setați la <b>Auto</b> sau <b>3D</b> .  <a href="#">p.48</a>
	3D Format	Side by Side, Top and Bottom	Permite definirea formatului 3D al semnalului de intrare.
	3D Depth	De la -10 la 10	Permite definirea adâncimii imaginii 3D.
	Diagonal Screen Size	De la 60 la 300	Permite definirea dimensiunii proiecției imaginii 3D. Pentru a obține un efect 3D optim, definiți această valoare în funcție de dimensiunile reale.
	3D Brightness	Low, Medium, High	Permite definirea strălucirii imaginii 3D.
	Inverse 3D Glasses		Permite inversarea timpilor de sincronizare a obturatoarelor stâng/drept de pe ochelarii 3D și a imaginilor din stânga/dreapta. Activați această funcție dacă efectul 3D nu este afișat corect.
	3D Viewing Notice	On, Off	Activează sau dezactivează afișarea mesajului de notificare la vizionarea unui conținut 3D.
Aspect <sup>*1</sup>	Auto <sup>*2</sup> , Normal, Full, Zoom, Anamorphic Wide <sup>*3</sup> , Horiz. Squeeze <sup>*3</sup>		Permite selectarea modului aspect.  <a href="#">p.35</a>
Overscan <sup>*1</sup>	Auto, Off, 4% și 8%		Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off, 4%, 8%</b>: permite definirea intervalului imaginii. Când se setează la <b>Off</b>, se proiectează întreaga gamă a imaginii. În funcție de semnalul de imagine puteți observa interferențe la partea de sus și de jos a imaginii.</li> <li>• <b>Auto</b>: Opțiunea <b>Off</b> sau <b>8%</b> poate fi setată automat în funcție de semnalul de intrare.</li> </ul>
Color Space	Auto, BT.709, BT.2020		Setează sistemul de conversie pentru spațiul de culoare.
Dynamic Range	Dynamic Range	Auto, SDR, HDR10, HLG	Vă permite să modificați gama de zone întunecate și luminoase din imagini.
	Signal Status	-	Afișează semnalul de imagine.
	HDR10 Setting	De la 1 la 16	Vă permite să schimbați curba PQ a intervalului dinamic în metoda HDR PQ.
	HLG Setting	De la 1 la 16	Vă permite să schimbați curba HLG a intervalului dinamic în metoda HDR HLG.








Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Advanced	Video Range <sup>*1</sup>	Auto, Limited (16-235), Full (0-255)	Dacă este setat pe <b>Auto</b> , nivelul video pentru semnalul de intrare DVD la portul HDMI1 sau HDMI2 este detectat și setat automat. Dacă folosiți opțiunea <b>Auto</b> și observați o sub-expunere sau o supraexpunere, definiți nivelul video al proiectorului în funcție de nivelul video al cititorului de discuri DVD/Blu-ray. Cititorul dvs. poate fi configurat în modul Normal (Limitat) sau Expandat (Complet).
	EDID	Normal, Expanded	Vă permite să modificați setările EDID. Modul <b>Normal</b> acceptă semnale 3840 x 2160 30Hz, iar modul <b>Expanded</b> acceptă semnale 3840 x 2160 60 Hz.
	Image Processing	Fine, Fast	Permite îmbunătățirea vitezei de răspuns a imaginilor proiectate cu viteză mare, precum jocurile.
Reset	Yes, No		Resetează toate setările <b>Signal</b> cu excepția <b>Diagonal Screen Size</b> , <b>3D Viewing Notice</b> și <b>Aspect</b> .

<sup>\*1</sup> Setările sunt salvate pentru fiecare tip de sursă sau semnal de intrare.


<sup>\*2</sup> În funcție de sursă și de tipul semnalului, este posibil să nu reușiți să efectuați selecțiile.

<sup>\*3</sup> Numai pentru modelul EH-TW7100.

## Meniul Settings




Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Keystone	H/V-Keystone	V-Keystone	Corectează distorsiunea trapezoidală.  <a href="#">p.32</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>H/V-Keystone: Corectează manual distorsiunile pe orizontală și pe verticală.  <a href="#">p.32</a></li> <li>Quick Corner: Corectează individual colțurile imaginii proiectate.  <a href="#">p.33</a></li> </ul>
		H-Keystone	
	Quick Corner	-	
Blanking			Acoperă o parte a imaginii cu o suprafață goală (ecran negru). Puteți să setați partea superioară, inferioară, stângă și dreaptă a imaginii.
Audio	Volume		Reglează volumul.
	Inverse Audio <sup>*</sup>	On, Off	Permite activarea sau nu a inversării canalului stâng și drept al ieșirii audio. Selectați <b>On</b> dacă proiectorul este suspendat de tavan și dacă acesta utilizează difuzoarele interne.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
HDMI Link	Device Connections	-	Permite afișarea unei liste cu dispozitivele conectate la porturile HDMI1 sau HDMI2.
	HDMI Link	On, Off	Activează sau dezactivează funcția HDMI Link.
	Audio Out Device	Projector, AV System	Selectează dispozitivul care transmite semnal audio. ➡ p.51
	Power On Link	Off, Bidirectional, Device -> PJ, PJ -> Device	Permite definirea funcției Link la pornirea aparatului. <ul style="list-style-type: none"> <li>Atunci când efectuați conexiunile la dispozitivul conectat și porniți proiectorul, selectați <b>Bidirectional</b> sau <b>Device -&gt; PJ</b>.</li> <li>Atunci când conectați pornirea pentru proiector la dispozitivul conectat, selectați <b>Bidirectional</b> sau <b>PJ -&gt; Device</b>.</li> </ul>
	Power Off Link	On, Off	Permite oprirea sau nu a dispozitivelor conectate la oprirea proiectorului.
	Link Buffer	On, Off	Dacă funcția HDMI Link nu funcționează corect, este posibil să o îmbunătățiți prin modificarea setărilor.
Bluetooth	Search Bluetooth Device	-	Caută dispozitive Bluetooth disponibile și le afișează ca listă.
	Bluetooth Audio	On, Off	Activează sau dezactivează ieșirea audio de la dispozitivele audio Bluetooth. Configurarea nu poate fi efectuată în următoarele cazuri. <ul style="list-style-type: none"> <li>Atunci când sursa este LAN sau USB</li> <li>Dacă opțiunea <b>Audio Out Device</b> din meniul <b>HDMI Link</b> este setată la <b>AV System</b></li> </ul>
	Connected Device	-	Afișează informații referitoare la dispozitivul audio Bluetooth conectat.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Lock Setting	Child Lock	On, Off	<p>Această funcție permite blocarea butonului Standby de pe panoul de comandă al proiectorului pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii. Dacă această opțiune este activată, puteți porni proiectorul apăsând pe butonul Standby pentru circa trei secunde. De asemenea, puteți opri dispozitivul de la butonul Standby sau folosind telecomanda în mod obișnuit.</p> <p>Dacă este modificată, această opțiune va fi activată după oprirea proiectorului și după finalizarea procesului de răcire.</p> <p>Rețineți că, și în situația în care <b>Child Lock</b> este setat pe <b>On</b>, proiectorul continuă să pornească când cablul de alimentare dacă <b>Direct Power On</b> este setat pe <b>On</b>.</p>
	Control Panel Lock	Full Lock, Partial Lock și Off	<p><b>Full Lock:</b> Dezactivează toate butoanele proiectorului.</p> <p><b>Partial Lock:</b> Dezactivează toate butoanele proiectorului cu excepția butonului Standby.</p> <p> este afișat pe ecran, dacă butoanele sunt apăsate în timp ce proiectorul este blocat. Pentru deblocare, apăsați și țineți apăsat butonul Standby de pe panoul de comandă pentru cel puțin 7 secunde.</p> <p>Dacă este modificată, această opțiune va fi activată la închiderea meniului Configurare.</p>
User Button	3D Display, Power Consumption, Info		<p>Selectați un element din meniul Configurare care va fi atribuit butonului [User] de pe telecomandă. Apăsând pe butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce permite efectuarea setărilor/reglărilor printr-o singură atingere de buton.</p>
Memory	Load Memory	Memory1 până la Memory10	Încarcă setările salvate în Save Memory pentru a ajusta imaginea.
	Save Memory	Memory1 până la Memory10	Salvează setările efectuate în <b>Image</b> într-o memorie.
	Erase Memory	Memory1 până la Memory10	Șterge o memorie salvată.
	Rename Memory	Memory1 până la Memory10, Default, DVD, VCR, SDTV, HDTV, Cinema, Sports, Music, Anime, Game, Custom	Schimbă numele memoriei salvate.
Reset	Yes, No		Resetează toate valorile pentru <b>Settings</b> cu excepția <b>Inverse Audio</b> , <b>Audio Out Device</b> , <b>Power On Link</b> , <b>Power Off Link</b> , <b>Link Buffer</b> , <b>User Button</b> și <b>Memory</b> .

\* Numai pentru modelul EH-TW7100.


## Meniul Extended

Funcție	Meniu/Setări			Explicație	
Home Screen	Home Screen Auto Disp.	On, Off		Selectează dacă ecranul automat este afișat automat atunci când proiectorul este setat la <b>On</b> . Ecranul principal nu este afișat atunci când sursa selectată are un semnal de imagine, atunci când proiectorul pornește.	
	Custom Function 1	Power Consumption, Auto Iris, Keystone, Info		Selectați funcția alocată în ecranul principal.	
	Custom Function 2				
Display	Messages	On, Off		Permite afișarea sau nu a următoarelor mesaje (On sau Off). <ul style="list-style-type: none"><li>Numele elementelor pentru semnalele de imagine, modurile de culoare și formatele de imagine.</li><li>Dacă temperatura internă crește și niciun semnal nu este recepționat sau este detectat un semnal incompatibil.</li></ul>	
	Display Background	Black, Blue, Logo		Permite selectarea stării ecranului în cazul în care nu este recepționat niciun semnal de imagine.	
	Startup Screen	On, Off		Permite selectarea afișării sau nu a unui ecran de pornire la începerea proiecției (On sau Off). Dacă este modificată, această opțiune va fi activată după oprirea proiectorului și după finalizarea procesului de răcire.	
	Standby Confirmation	On, Off		Permite afișarea sau nu a mesajului de confirmare pentru standby (On sau Off).  p.28	
	Panel Alignment	-		 p.69	
	Color Uniformity	Color Uniformity	On, Off	Activează sau dezactivează Color Uniformity.	
		Adjustment Level			Sunt disponibile opt niveluri, începând de la alb până la gri și terminând cu negru. Puteți ajusta individual fiecare nivel.
		Start Adjustments	Red, Green, Blue	Începe să efectueze ajustări pentru parametrul Color Uniformity.	
		Reset	Yes, No	Resetează toate ajustările și setările definite pentru Color Uniformity la valorile implicite.	
Projection	Front, Front/Ceiling, Rear, Rear/Ceiling			Modificarea acestor setări depinde de modul de instalare al proiectorului.	


Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Operation	Direct Power On	On, Off	Puteți configura proiectorul astfel încât proiecția să înceapă imediat ce cablul de alimentare a fost conectat fără acționarea vreunui buton. Țineți cont de faptul că dacă este selectată opțiunea <b>On</b> , proiecția va începe la restabilirea alimentării după o pană de curent sau o întrerupere a alimentării cu energie, în cazul în care cablul de alimentare este conectat la proiector.
	Sleep Mode	On, Off	Dacă timpul definit este depășit și nu este recepționat niciun semnal, proiectorul se va opri automat și va intra în modul standby (veghe). În modul Standby, apăsați pe butonul Power de pe telecomandă sau pe butonul Standby de pe panoul de comandă pentru a relua proiecția.
	Sleep Mode Timer	1 până la 30 min.	Setează intervalul pentru <b>Sleep Mode</b> .
	Illumination	On, Off	Selectați opțiunea <b>Off</b> dacă indicatorii de pe panoul de control vă deranjează în timpul vizionării unui film într-o încăpere în care nu este lumină.
	Trigger Out*	Off, Power, Anamorphic Wide	Setați funcția Comunicare pentru a transmite starea activării proiectorului și alte informații către dispozitive externe.  În cazul setării pe <b>Off</b> , nu se distribuie tensiune din portul Trigger Out.  În cazul setării la <b>Power</b> , tensiunea este produsă din portul Trigger Out când proiectorul este pornit.  Pentru <b>Anamorphic Wide</b> , când proiectorul este pornit și <b>Aspect</b> se setează la <b>Anamorphic Wide</b> sau la <b>Horiz. Squeeze</b> , tensiunea este produsă din portul Trigger Out.  Dacă modificați această setare, noua setare va fi aplicată după următoarea pornire a proiectorului.
	High Altitude Mode	On, Off	Selectați opțiunea <b>On</b> dacă utilizați proiectorul la altitudini mai mari de 1.500 de metri.
	Log Save Destination	Internal Memory, USB and Internal Memory	Configurați locația în care doriți să salvați jurnalele.
Standby Mode	Communication Off, Communication On		<b>Communication On</b> indică faptul că proiectorul poate fi monitorizat în rețea atunci când este în modul Standby.
Language	-		Permite selectarea limbii de afișare.
Reset	Yes, No		Resetează toate setările <b>Extended</b> , cu excepția <b>Memory, Projection, High Altitude Mode, Standby Mode</b> și <b>Language</b> .

\* Numai pentru modelul EH-TW7100.

## Meniul Panel Alignment

Meniu/Setări			Explicație
Panel Alignment	Panel Alignment	On, Off	Activează sau dezactivează Panel Alignment.
	Select Color	R, B	Selectați culoarea care se va corecta.
	Pattern Color	R/G/B, R/G, G/B	Selectați șablonul utilizat la corecție.
	Start Adjustments	-	Lansează Panel Alignment.  <a href="#">p.93</a>
	Memory	Load Panel Alignment	Memory1, Memory2, Memory3
		Save Panel Alignment	Memory1, Memory2, Memory3
		Erase Panel Alignment	Memory1, Memory2, Memory3
		Rename Panel Alignment	Memory1, Memory2, Memory3
	Reset	Yes, No	Resetează valoarea de corecție.

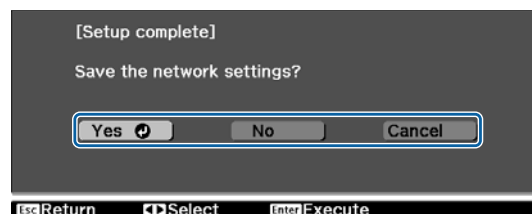
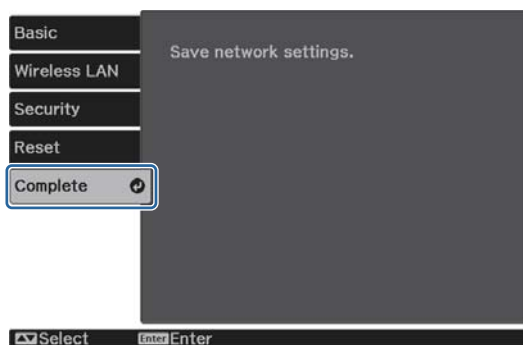
## Meniul Network

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Wireless LAN Power	On, Off	Setează dacă va fi sau nu utilizată (On sau Off) Wireless LAN Power.
Net. Info. - Wireless LAN	-	Afișează următoarele setări de rețea. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connection Mode</li> <li>• Wireless LAN system</li> <li>• Antenna Level</li> <li>• Projector Name</li> <li>• SSID</li> <li>• DHCP</li> <li>• IP Address</li> <li>• Subnet Mask</li> <li>• Gateway Address</li> <li>• MAC Address</li> <li>• Region Code</li> </ul>
Display the QR Code	-	Afișează informații despre rețea pentru proiector cu un cod QR.
Network Configuration	-	Afișează ecranul destinat setării rețelei.  <a href="#">p.70</a>

### Note privind utilizarea meniului Network

Operațiile de bază sunt realizate în același mod ca atunci când se utilizează meniul Configurare.

Cu toate acestea, nu omiteți să selectați meniul **Complete** pentru a vă salva setările după ce ați încheiat.



- Yes:** Se salvează setările și se iese din meniul Network.
- No:** Se iese din meniul Network fără salvarea setărilor.
- Cancel:** Se continuă afișarea meniului Network.

## Operații cu tastatura soft

În meniul Network, tastatura soft apare atunci când trebuie să introduceți numere și caractere. Utilizați butoanele sus/jos/stânga/dreapta de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a selecta un tastele, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a introduce textul. Apăsați **Finish** pentru a confirma comanda introdusă sau pe **Cancel** pentru a anula comanda.






- Tasta **CAPS:** se comută între litere mari și litere mici.
- Tasta **SYM1/2:** Comută tastele simbol.

## Meniu Basic

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Projector Name	Până la 16 de caractere alfanumerice	Introduceți un nume pentru identificarea proiectorului în rețea.
Remote Password	Până la 8 de caractere alfanumerice	Setați o parolă pe care să o utilizați atunci când controlați proiectorul de la un smartphone sau de la o tabletă.
Display LAN Info.	Text & QR Code, Text	Setați formatul de afișare pentru informațiile de rețea ale proiectorului.

## Meniu Wireless LAN

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Connection Mode	Quick, Advanced	Stabilește modul de conectare al rețelei locale fără fir. <b>Quick:</b> utilizarea Epson iProjection vă permite să vă conectați rapid la mai multe smartphone-uri, tablete sau computere, în mod direct, prin utilizarea comunicațiilor wireless. Proiectorul devine un simplu punct de acces. (Asigurați-vă că numărul la proiector sunt conectate cel mult șase dispozitive. Actualizarea imaginii proiectate ar putea dura mai mult dacă numărul de dispozitive conectate este mai mare.) <b>Advanced:</b> Vă permite să vă conectați la mai multe smartphone-uri, tablete sau computere prin intermediul unui punct de acces de rețea fără fir.
Channel*1	1ch, 6ch, 11ch	Permite selectarea benzii de frecvență utilizate de rețeaua locală fără fir.
SSID*2	Până la 32 de caractere alfanumerice	Introduceți un SSID. Când un SSID este furnizat pentru sistemul de rețea locală fără fir în care este integrat proiectorul, introduceți SSID.
Search Access Point*2	Vizualizare căutare	Căutați puncte de acces disponibile pentru rețeaua fără fir.  indică punctele de acces conectate în prezent.  indică punctele de acces securizate. Dacă selectați un punct de acces securizat, apare meniul Security.  p.72
IP Settings*2	DHCP	Selectați dacă veți utiliza sau nu (On/Off) un server DHCP. În cazul setării pe <b>On</b> , nu mai puteți seta și alte adrese.
	IP Address	Se introduce adresa pentru proiector. Nu se pot utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255)
	Subnet Mask	Introduceți masca de subrețea a proiectorului. Nu se pot utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
	Gateway Address	Introduceți adresa IP a porții gateway a proiector. Nu se pot utiliza următoarele adrese de gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255)
SSID Display	On, Off	Se setează dacă să se afișeze sau nu SSID pe ecranul standby pentru rețeaua locală și ecranul principal (On sau Off).
IP Address Display	On, Off	Se setează dacă să se afișeze sau nu adresa IP pe ecranul standby pentru rețeaua locală și ecranul principal (On sau Off).

\*1 Se poate seta numai când **Connection Mode** este setat pe **Quick**.

\*2 Se poate seta numai când **Connection Mode** este setat pe **Advanced**.




## Meniu Security

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Security	No, WPA2-PSK, WPA/WPA2-PSK	Setează securitatea. În <b>Quick</b> , este selectabil <b>WPA2-PSK</b> . În <b>Advanced</b> , este selectabil <b>WPA2-PSK/WPA/WPA2-PSK</b> .
Passphrase	Între 8 și 32 de caractere alfanumerice pe un singur octet	Se introduce fraza de acces. În scopuri de siguranță, se recomandă schimbarea periodică a frazei de acces.

## Meniul Reset

Funcție	Explicație
Reset network settings.	Puteți reseta toate valorile de ajustare ale funcției <b>Network</b> la setările implicite.

## Meniul Info

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Projector Info	Lamp Hours	Permite afișarea duratei globale de funcționare a lămpii.
	Source	Afișează sursa de intrare curentă.
	Input Signal*	Afișează setarea pentru semnalul de intrare a sursei de intrare curente.
	Resolution*	Permite afișarea rezoluției.
	Scan Mode*	Permite afișarea modului de scanare folosit.
	Refresh Rate*	Permite afișarea ratei refresh.
	3D Format*	Permite afișarea formatului 3D al semnalului de intrare în timpul unei proiecții 3D (Frame Packing, Side by Side sau Top and Bottom).
	Sync Info*	Permite afișarea informațiilor semnalului de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
	Color Depth*	Afișează adâncimea culorii și diferența de culoare.
	Color Format*	Afișează informații despre Color Space și Dynamic Range.
	Status	Acest meniu conține informațiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
	Serial Number	Afișează numărul de serie al proiectorului.
Version	Event ID	Apare jurnalul cu erori al aplicației.  <a href="#">p.85</a>
	Main	Afișează versiunea firmware a proiectorului.
	Video2	

\* Se afișează numai dacă este introdus un semnal imagine de la o rețea LAN.

### Meniul Reset

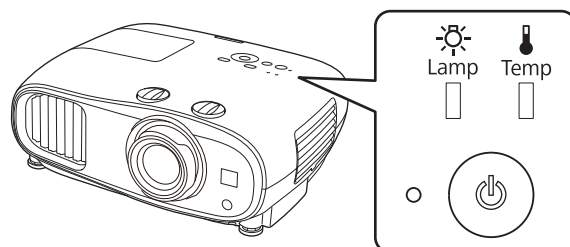
Funcție	Explicație
Reset Lamp Hours	Permite resetarea duratei globale de funcționare a lămpii la valoarea 0 H. Resetați când înlocuiți lampa.
Reset Memory	Resetează toate articolele pentru <b>Memory</b> la setările implicite.
Reset All Config	Permite resetarea tuturor elementelor din meniul Configurare la valorile implicite. Următoarele valori de ajustare nu se resetează la valorile implicite: <b>Memory, Panel Alignment, Color Uniformity, Lamp Hours, Language</b> și <b>Network Settings</b> .



## Rezolvarea problemelor

### Citirea indicatoarelor







Puteți verifica starea proiectorului urmărind indicatorul de stare, indicatorul de Standby, indicatorul lămpii și indicatorul de temperatură care luminează intermitent sau continuu pe panoul de comandă.


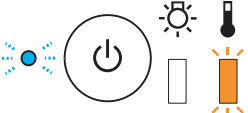
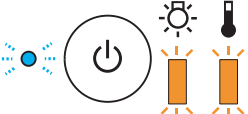
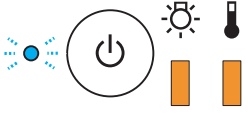




Consultați tabelul de mai jos pentru a verifica starea proiectorului și instrucțiunile de rezolvare a problemelor evidențiate de starea indicatorilor.

### Starea indicatorului în cazul apariției unei erori sau a unei avertizări

■ : Aprins continuu ■ : Intermitent ■ : În funcție de stare □ : Oprit




Indicatoare	Stare	Rezolvare
   (albastru)/(portocaliu)	Replace Lamp	Trebuie înlocuită lampa. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil. ➡ <a href="#">p.90</a> Lampa poate exploda dacă veți continua să o folosiți în acest caz.
   (albastru)/(portocaliu)	High Temp Warning	Puteți continua proiecția. Dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se va opri automat. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dacă proiectorul este instalat în apropierea unui perete, asigurați-vă că între perete și gura de ventilare a proiectorului este o distanță de minimum 20 de cm.</li> <li>• Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curățați-l. ➡ <a href="#">p.87</a></li> <li>• Asigurați-vă că nimic nu blochează zona din jurul orificiului de intrare și că temperatura din jurul intrării nu este prea mare. ➡ <a href="#">p.102</a></li> </ul>

Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)/(portocaliu)	Internal Error	Proiectorul are o defecțiune. Scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. ☞ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
 (albastru)/(portocaliu)	Fan Error Sensor Error	
 (albastru)/(portocaliu)	Auto Iris Error	
 (albastru)/(portocaliu)	Power Err. (Ballast)	
 (albastru)/(portocaliu)	Lamp Error Lamp Failure	Lampa prezintă o defecțiune sau nu a reușit să se aprindă. <ul style="list-style-type: none"> <li>Scoateți cablul de alimentare din priză și verificați dacă lampa nu este spartă. ☞ <a href="#">p.90</a>  Dacă lampa nu este spartă, reintroduceți lampa și porniți proiectorul.  Dacă după reinstalarea lămpii problema persistă sau dacă lampa este spartă, scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. ☞ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></li> <li>Verificați dacă s-a închis corect capacul lămpii.</li> </ul>

Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)/(portocaliu)	High Temp Error (Supraîncălzire)	<p>Temperatura internă este prea mare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. Dacă ventilatorul nu funcționează, scoateți cablul de alimentare din priză.</li> <li>Dacă proiectorul este instalat în apropierea unui perete, asigurați-vă că între perete și gura de ventilare a proiectorului este o distanță de minimum 20 de cm.</li> <li>Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curățați-l. <a href="#">p.87</a></li> <li>Asigurați-vă că nimic nu blochează zona din jurul orificiului de intrare și că temperatura din jurul intrării nu este prea mare. <a href="#">p.102</a></li> <li>Dacă la repornirea aparatului problema persistă, opriți utilizarea proiectorului și scoateți cablul de alimentare din priză. Contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></li> <li>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1.500 de m, selectați pentru parametrul <b>High Altitude Mode</b> opțiunea <b>On</b>. <a href="#">Extended - Operation - High Altitude Mode p.67</a></li> </ul>

#### ■ Starea indicatorului în cazul funcționării normale

■ : Aprins ■ : Intermitent □ : Stins

Indicatoare	Stare	Rezolvare
	Starea de standby	<p>Dacă apăsați pe butonul Power de pe telecomandă sau pe butonul Standby de pe panoul de comandă, proiecția va începe în câteva momente.</p> <p>Dacă <b>Standby Mode</b> este setat la <b>Communication On</b>, indicatorul Standby rămâne aprins ori de câte ori proiectorul este în așteptare.</p>
 (albastru)	Încălzire în curs de execuție	Încălzirea durează circa 30 de secunde. Operația de oprire este dezactivată în timpul ce proiectorul se încălzește.
	Răcire în curs de execuție	Toate operațiile sunt dezactivate în timp ce proiectorul se răcește. Proiectorul intră în starea de standby după terminarea operației de răcire. Dacă din diferite motive cablul de alimentare a fost scos din priză în timpul efectuării operației de răcire, așteptați ca lampa să se răcească suficient (circa 10 minute), reconectați cablul de alimentare și apoi apăsați pe butonul Power de pe telecomandă sau pe butonul Standby de pe panoul de comandă.
 (albastru)	Proiecție în curs de execuție	Proiectorul funcționează normal.



- În condiții normale de funcționare, indicatorul de temperatură și cel al lămpii sunt opriți.
- Dacă pentru funcția **Illumination** este selectată opțiunea **Off**, toți indicatorii sunt stinși în condiții normale de desfășurare a proiecției. [Extended - Operation - Illumination p.67](#)

## Când indicatoarele nu vă pot ajuta

### Verificați problema

Verificați tabelul de mai jos pentru a vedea dacă problema dumneavoastră este menționată și consultați pagina respectivă pentru a afla informațiile necesare pentru rezolvarea problemei.

Problema		Pagina
Probleme cu imaginile	Imaginile nu apar	<a href="#">p.78</a>
	Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră.	
	Imaginile animate proiectate de la un calculator nu sunt proiectate.	<a href="#">p.78</a>
	<b>"Not supported"</b> este afișat	<a href="#">p.78</a>
	Este afișat mesajul <b>"No Signal"</b>	<a href="#">p.79</a>
	Corecție trapezoidală a imaginii proiectate	<a href="#">p.79</a>
	Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate	<a href="#">p.79</a>
	În imagini apar interferențe sau distorsiuni.	<a href="#">p.79</a>
	Imaginea este truncată (prea mare) sau mică sau numai o parte din imagine este proiectată.	<a href="#">p.80</a>
	Culorile din imagine nu sunt corecte	<a href="#">p.80</a>
	Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt terne.*	
	Imaginile sunt închise	<a href="#">p.80</a>
	Proiecția se oprește automat	<a href="#">p.81</a>
Probleme de zgomot	Sonorul nu se aude deloc sau este prea încet	<a href="#">p.81</a>
Probleme la pornirea proiecției	Proiectorul nu pornește	<a href="#">p.81</a>
Probleme cu telecomanda	Telecomanda nu funcționează	<a href="#">p.82</a>
Probleme la panoul de comandă	Nu se pot realiza setări pe panoul de comandă	<a href="#">p.82</a>
Probleme la proiectarea imaginilor 3D	Proiecția nu se poate realiza în format 3D	<a href="#">p.82</a>
Probleme HDMI	HDMI Link nu funcționează	<a href="#">p.83</a>
	Numele dispozitivului nu este afișat Conexiuni dispozitiv	<a href="#">p.84</a>
Probleme cu dispozitivul Bluetooth	Conectarea dispozitivului Bluetooth este imposibilă	<a href="#">p.84</a>
	Semnalul audio și conexiunea pentru dispozitivul Bluetooth se deconectează	<a href="#">p.84</a>
Probleme de rețea	Nu se poate accesa rețeaua prin rețeaua locală fără fir	<a href="#">p.84</a>
	Imaginea este statică în timpul proiecției prin rețea	<a href="#">p.85</a>

\* Deoarece reproducerea culorilor se face în mod diferit de la un monitor la altul și de la un monitor LCD la altul, imaginea proiectată de proiector și tonurile culorilor afișate pe monitor pot să nu corespundă, totuși aceasta nu este o defecțiune.

## Probleme cu imaginile

### Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Alimentarea este pornită?	Pentru a porni proiectorul, apăsați butonul Power de pe telecomandă sau butonul Standby de pe panoul de comandă.
Cablul de alimentare este conectat?	Conectați cablul de alimentare.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Deconectați și reconectați cablul de alimentare al proiectorului. Verificați dacă proiectorul este alimentat electric prin apăsarea butonului de alimentare după conectare.
Este recepționat un semnal de imagine?	Verificați dacă dispozitivul conectat este pornit. Dacă <b>Messages</b> este setat pe <b>On</b> din meniul Configurare, vor fi afișate mesajele privind semnalul de imagine. ➡ <b>Extended - Display - Messages</b> p.67
A fost deconectată alimentarea la amplificatorul AV?	Dacă este conectat un amplificator AV, verificați alimentarea electrică a amplificatorului AV.
Se transmite un semnal de imagine de la dispozitiv?	Verificați dacă se trimite un semnal de imagine de la dispozitivul conectat.
Setările meniului Configurare sunt corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ➡ <b>Reset - Reset All Config</b> p.73
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator)  Conexiunea a fost stabilită în timp ce proiectorul sau calculatorul erau deja pornite?	Dacă se realizează conexiunea în timp ce alimentarea este deja pornită, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către destinația externă să nu funcționeze. Opriti calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le.

### Imaginile animate nu sunt afișate

Verificare	Rezolvare
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator)  Semnalul de imagine al calculatorului este configurat simultan pentru o ieșire externă și pentru o ieșire către monitorul LCD?	În funcție de specificațiile calculatorului, este posibil ca imaginile animate să nu fie afișate în cazul în care calculatorului este configurat simultan pentru o ieșire externă și pentru o ieșire către monitorul LCD. Modificați această setare pentru ca semnalul de imagine să fie transmis numai către ieșirea externă. Pentru informații referitoare la specificațiile calculatorului, consultați documentația calculatorului.

### "Not supported" este afișat

Verificare	Rezolvare
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator)  Rezoluția și frecvența semnalului de imagine corespund modului selectat?	Verificați setările semnalului de imagine recepționat, <b>Resolution</b> din meniul Configurare și verificați dacă aceasta corespunde cu rezoluția proiectorului. ➡ <b>Info - Projector Info</b> p.72 ➡ "Rezoluțiile Acceptate" p.98

Este afișat mesajul **"No Signal"**

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ <a href="#">p.20</a>
Este selectat corect portul de intrare a imaginii?	Comutați imaginea cu butoanele de sursă de pe telecomandă. 🖱️ <a href="#">p.27</a>
Dispozitivul conectat este pornit?	Porniți dispozitivul.
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Semnalul de imagine este transmis către proiector?	Modificați această opțiune astfel încât semnalul de imagine să fie transmis la ieșirea externă și nu numai la monitorul LCD al calculatorului. La anumite modele, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai poate fi vizualizat pe monitorul LCD. Pentru informații referitoare la specificațiile calculatorului, consultați documentația calculatorului.  Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriți calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le.

## Corecție trapezoidală a imaginii proiectate

Verificare	Rezolvare
Este corecția trapezoidală ajustată în intervalul de corecție?	Dacă imaginea este proiectată din afara intervalului de corecție, este posibil să nu puteți corecta distorsiunea trapezoidală complet. Instalați proiectorul pe orizontală în fața ecranului cât mai departe posibil, apoi ajustați poziția de proiecție folosind deplasarea obiectivului. 🖱️ <a href="#">p.14</a>


## Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea a fost modificată?	Reglați focalizarea. 🖱️ <a href="#">p.29</a>
Este montat capacul obiectivului?	Scoateți capacul obiectivului.
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Verificați intervalul recomandat de proiecție. 🖱️ <a href="#">p.17</a>
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă proiectorul este umed datorită condensării, opriți proiectorul, scoateți cablul de alimentare din priză și așteptați.



## În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ <a href="#">p.20</a>







Verificare	Rezolvare
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul.
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Este selectată rezoluția corectă?	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  <a href="#">p.98</a>

O parte din imagine este trunchiată (prea mare) sau mică

Verificare	Rezolvare
Este selectată opțiunea corectă pentru <b>Aspect</b> ?	Selectați modul de aspect potrivit semnalului de intrare în <b>Aspect</b> din meniul Configurare.  <b>Signal - Aspect</b> <a href="#">p.63</a>
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Este selectată rezoluția corectă?	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  <a href="#">p.98</a>

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  <a href="#">p.20</a>
Contrastul este reglat corect?	Ajustați setarea pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Contrast</b> <a href="#">p.61</a>
Culoarea este reglată corect?	Ajustați setarea pentru <b>Advanced</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Advanced</b> <a href="#">p.61</a>
(Numai dacă se proiectează imagini de la un dispozitiv video) Saturația culorii și tenta sunt reglate corect?	Ajustați setarea pentru <b>Color Saturation</b> și <b>Tint</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Color Saturation/Tint</b> <a href="#">p.61</a>

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setarea pentru <b>Brightness</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Brightness</b> <a href="#">p.61</a>
Contrastul este reglat corect?	Ajustați setarea pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare.  <b>Image - Contrast</b> <a href="#">p.61</a>
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă.  <a href="#">p.90</a>

## Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Este activată opțiunea <b>Sleep Mode</b> ?	Dacă timpul definit este depășit și nu este recepționat niciun semnal, lampa se va opri automat și proiectorul va intra în modul standby. Pentru a porni proiectorul, apăsați butonul Power de pe telecomandă sau butonul Standby de pe panoul de comandă. Dacă doriți să dezactivați <b>Sleep Mode</b> , modificați setarea la <b>Off</b> . ☛ <b>Extended - Operation - Sleep Mode</b> p.67

## Probleme de zgomot


## Sonorul nu se aude deloc sau este prea încet

Verificare	Rezolvare
Cablul audio este conectat corect?	Încercați să deconectați cablul de la portul Audio Out și apoi re-conectați-l.
Volumul este prea slab?	Reglați volumul pentru a putea auzi semnalul audio. ☛ p.34
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.
Setările <b>Audio Out Device</b> sunt corecte?	Verificați dacă setările <b>Audio Out Device</b> sunt corecte în meniul Configurare. ☛ <b>Settings - HDMI Link - Audio Out Device</b> p.64
Setările <b>Bluetooth Audio</b> sunt corecte?	Efectuați următoarele setări atunci când conectați un dispozitiv audio Bluetooth. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentru a reda semnal audio de la boxa proiectorului sau un sistem AV, setați <b>Bluetooth Audio</b> la <b>Off</b>.</li> <li>• Pentru a reda semnalul audio de la dispozitivele audio cu funcția Bluetooth, setați <b>Bluetooth Audio</b> la opțiunea <b>On</b>.</li> </ul> ☛ <b>Settings - Bluetooth - Bluetooth Audio</b> p.64

## Probleme la pornirea proiecției




## Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Alimentarea este pornită?	Pentru a porni proiectorul, apăsați butonul Power de pe telecomandă sau butonul Standby de pe panoul de comandă.
Pentru funcția <b>Child Lock</b> este selectată opțiunea <b>On</b> ?	Dacă opțiunea <b>Child Lock</b> este setată pe <b>On</b> din meniul Configurare, apăsați lung butonul Standby de pe panoul de control pentru circa trei secunde sau efectuați operațiile folosind telecomanda. ☛ <b>Settings - Lock Setting - Child Lock</b> p.64
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Opriti proiectorul și apoi deconectați și reconectați cablul de alimentare al proiectorului. Dacă problema persistă, opriti utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de informații. ☛ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>

Verificare	Rezolvare
Sunt lampa și capacul acesteia instalate corect?	Dacă lampa sau capacul sunt instalate incorect, proiectorul nu poate fi pornit. Verificați modul de instalare.  <a href="#">p.90</a>


## ■ Probleme cu telecomanda

### 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. De asemenea, verificați intervalul de funcționare.  <a href="#">p.25</a>
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Verificați intervalul de funcționare.  <a href="#">p.25</a>
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă.
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie.  <a href="#">p.25</a>

## ■ Probleme la panoul de comandă



### Nu se pot realiza setări pe panoul de comandă

Verificare	Rezolvare
<b>Control Panel Lock</b> este setată la <b>Full Lock</b> sau <b>Partial Lock</b> ?	Atunci când opțiunea <b>Control Panel Lock</b> este setată la <b>Full Lock</b> în meniul Configurare, toate funcțiile butoanelor de pe panoul de comandă; atunci când <b>Partial Lock</b> este setată, numai butonul Standby de pe panoul de comandă este disponibil. Efectuați operațiile folosind telecomanda.  <b>Settings - Lock Setting - Control Panel Lock</b> <a href="#">p.64</a>

## ■ Probleme la proiectarea imaginilor 3D



### Proiecția nu se poate realiza în format 3D

Verificare	Rezolvare
Ochelarii 3D sunt porniți?	Porniți ochelarii 3D.
Ochelarii 3D sunt încărcăți complet?	Încărcați ochelarii 3D.
Imaginea 3D este proiectată?	Dacă se proiectează o imagine 2D sau dacă s-a produs o eroare la proiector care împiedică proiectarea imaginilor 3D, nu puteți viziona imaginile 3D chiar dacă purtați ochelari 3D.
Imaginea recepționată este în format 3D?	Verificați dacă imaginea recepționată este compatibilă 3D. Din moment ce majoritatea emisiunilor televizate nu conțin un semnal în format 3D, recepția 3D trebuie să fie setată manual.

Verificare	Rezolvare
Pentru funcția <b>3D Display</b> este selectată opțiunea <b>2D</b> ?	Dacă <b>3D Display</b> este setat pe <b>2D</b> din meniul Configurare, proiectorul nu va trece automat în modul 3D chiar dacă este recepționată o imagine 3D. Setați opțiunea <b>3D Display</b> pe <b>3D</b> sau pe <b>Auto</b> .  <b>Signal - 3D Setup - 3D Display</b> p.63
Setarea <b>3D Format</b> este setată corect?	Cu excepția cazului în care formatul 3D al dispozitivului AV și <b>3D Format</b> al proiectorului coincid, este posibil să nu se afișeze o parte din imagine. Verificați dacă setarea <b>3D Format</b> a proiectorului corespunde cu setarea formatului 3D pentru dispozitivul AV.  <b>Signal - 3D Setup - 3D Format</b> p.63  Atunci când schimbați <b>3D Format</b> , setați <b>3D Display</b> la <b>3D</b> și apăsați butonul [3D Format].
Vă aflați în intervalul de recepție?	Dacă distanța dintre proiector și ochelarii 3D depășește 10 m, conexiunea se poate întrerupe. Apropiați ochelarii 3D de proiector.
Operația de pairing a fost efectuată corect?	Consultați Ghidul utilizatorului furnizat împreună cu ochelarii dvs. 3D și efectuați asocierea.
În vecinătate se găsesc diapozitive care pot produce interferențe cu undele radio?	Dacă utilizați simultan și alte dispozitive pe aceeași bandă de frecvență (2,4 GHz) de exemplu dispozitive de comunicare Bluetooth, rețele LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau cuptoare cu microunde, se pot produce interferențe ale undelor radio, iar imaginea se poate întrerupe sau comunicarea nu se poate efectua. Nu utilizați proiectorul în apropierea acestor dispozitive.

## Probleme HDMI

### HDMI Link nu funcționează


Verificare	Rezolvare
Utilizați un cablu care îndeplinește standardele HDMI?	Funcționarea nu este posibilă dacă utilizați un cablu care nu respectă standardele HDMI.
Dispozitivul conectat îndeplinește standardele HDMI CEC?	Dacă dispozitivul conectat nu îndeplinește standardele HDMI CEC, acesta nu poate funcționa chiar dacă este conectat la portul HDMI. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc. De asemenea, apăsați pe butonul [HDMI Link] și apoi verificați dacă dispozitivul este disponibil în <b>Device Connections</b> .  p.52
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru HDMI Link sunt conectate corect.  p.51
Dacă amplificatorul sau recorderul DVD, etc. sunt pornite?	Puneți toate dispozitivele în starea de standby. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc. Dacă ați conectat difuzorul, etc. configurați echipamentul conectat pentru ieșirea PCM.
A fost conectat un dispozitiv nou sau conexiunea a fost modificată?	Dacă funcția CEC a unui dispozitiv conectat trebuie să fie reconfigurată, de exemplu la conectarea unui nou dispozitiv sau dacă o conexiune a fost modificată, probabil va trebui să reporniți dispozitivul.
Sunt conectate mai multe cititoare multimedia?	Puteți conecta simultan maximum 2 cititoare multimedia care îndeplinesc standardele HDMI CEC.

## Numele dispozitivului nu este afișat Conexiuni dispozitiv

Verificare	Rezolvare
Dispozitivul conectat îndeplinește standardele HDMI CEC?	Dacă dispozitivul conectat nu îndeplinește standardele HDMI CEC, acesta nu va fi afișat. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc.

## Probleme cu dispozitivul Bluetooth

## Conectarea dispozitivului Bluetooth este imposibilă





Verificare	Rezolvare
A fost căutate dispozitive?	Atunci când conectați un dispozitiv Bluetooth pentru prima dată sau atunci când comutați la alt dispozitiv Bluetooth, efectuați <b>Search Bluetooth Device</b> .  <a href="#">p.21</a>
Dispozitivul acceptă protecția prin drepturi de autor (SCMS-T)?	Nu puteți conecta un dispozitiv Bluetooth care nu acceptă protecția prin drepturi de autor (SCMS-T).
Dispozitivul se bazează pe A2DP?	Nu puteți conecta un dispozitiv Bluetooth care nu acceptă A2DP.

## Semnalul audio și conexiunea pentru dispozitivul Bluetooth se deconectează


Verificare	Rezolvare
Există obstacole între proiector și dispozitivul Bluetooth?	Verificați dacă există obstacole între proiector și dispozitivul Bluetooth și modificați pozițiile acestor dispozitive pentru a îmbunătăți comunicarea.
Dispozitivul este conectat în interiorul razei de comunicare specificate?	Dacă distanța dintre proiector și dispozitivului Bluetooth depășește 10 m, conexiunea se poate întrerupe. Aproiați dispozitivul Bluetooth de proiector.
Există echipamente wireless sau cuptoare cu microunde în apropiere?	Dacă dispozitivul este utilizat în același timp cu alte echipamente fără fir sau cuptoare cu microunde, interferența cu undele radio poate avea loc, iar imaginea și sunetul pot fi întrerupte. Evitați echipamentul care ar putea cauza interferență.

## Probleme de rețea

## Nu se poate accesa rețeaua prin rețeaua locală fără fir

Verificare	Rezolvare
<b>Wireless LAN Power</b> este setată la <b>Off</b> ?	Setați <b>Wireless LAN Power</b> la <b>On</b> din meniul Configurare. Dacă este setată deja la <b>On</b> , setați <b>Wireless LAN Power</b> la <b>Off</b> , apoi setați-l la <b>On</b> din nou.  <b>Network - Wireless LAN Power</b> <a href="#">p.69</a>
Este corectă fraza de acces?	Rețineți că la fraza de acces se face diferențierea între literele mari și mici, acestea fiind tratate drept caractere diferite. Dacă ați uitat fraza de acces, resetati-o.  <b>Network - Network Configuration - Security - Passphrase</b> <a href="#">p.72</a>
Ați verificat Event ID?	Verificați numărul Event ID și efectuați următorii pași.  <b>Info - Projector Info - Event ID</b> <a href="#">p.72</a>  <a href="#">p.85</a>

Setările nu pot fi modificate utilizând funcția de telecomandă pentru Epson iProjection.

Verificare	Rezolvare
Dispozitivul de rețea conectat este pornit?	Când proiectorul este în modul de așteptare cu funcția <b>Standby Mode</b> setată la <b>Communication On</b> , verificați dacă dispozitivul de rețea conectat este pornit. După pornirea dispozitivului de rețea, încercați să porniți proiectorul din nou.  <b>Extended - Standby Mode</b> <a href="#">p.67</a>

Imaginea este statică în timpul proiecției prin rețea

Verificare	Rezolvare
Există obstacole între punctul de acces și dispozitivul conectat?	Verificați dacă există obstacole între punctul de acces, dispozitivul mobil, computer și proiectare și modificați pozițiile acestor dispozitive pentru a îmbunătăți comunicarea.
Distanța dintre punctul de acces și dispozitivul conectat este prea mare?	Asigurați-vă că punctul de acces, dispozitivul mobil, calculatorul și proiectorul nu se află la o distanță prea mare unele de altele. Aproiați aceste dispozitive și apoi reîncercați să realizați conectarea.
Există dispozitive Bluetooth sau un cuptor cu microunde în apropiere?	În cazul în care conexiunea fără fir este lentă sau imaginea proiectată conține zgomot, verificați dacă există interferențe de la alte echipamente, precum dispozitive Bluetooth sau cuptoare cu microunde. Mutați dispozitivul care creează interferențe sau extindeți lățimea de bandă a rețelei fără fir.
Sunt conectate prea multe dispozitive?	În cazul în care viteza conexiunii scade, reduceți numărul dispozitivelor conectate.

## Despre Event ID

Verificați Event ID și aplicați rezolvarea indicată mai jos. Dacă nu puteți remedia problema, luați legătura cu distribuitorul local sau cu cel mai apropiat centru de reparații Epson.

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

Event ID	Cauză	Rezolvare
0022 0027 0028 0029 0030 0031 0035 0434 0481 0482 0485	Comunicarea prin rețea este instabilă.	Verificați starea comunicărilor prin rețea și re-conectați-vă după ce ați așteptat puțin.
0432 0435	Pornirea software-ului de rețea nu a reușit.	Reporniți proiectorul.
0433	O imagine transferată nu poate fi reprodusă.	Reporniți software-ul de rețea.
0484	Comunicațiile de la computer au fost întrerupte.	

Event ID	Cauză	Rezolvare
04FE	Software-ul de rețea s-a terminat neașteptat.	Verificați starea comunicațiilor prin rețea. Așteptați puțin timp și apoi încercați să vă conectați din nou.
0479 04FF	A survenit o eroare de sistem la nivelul proiectorului.	Reporniți proiectorul.
0891	Nu se poate găsi același punct de acces SSID.	Definiți același SSID pentru calculator, punctul de acces și proiector.
0892	Nu corespund tipurile autentificărilor WPA și WPA2.	Verificați setarea de securizare a rețelei locale fără fir pentru a vedea dacă este corectă.
0894	Comunicațiile au fost întrerupte deoarece conexiunea s-a realizat la punctul de acces incorrect.	Consultați-vă cu administratorul de rețea și urmați-i instrucțiunile.
0898	Nu s-a putut prelua DHCP.	Verificați ca serverul DHCP să funcționeze corect. Dezactivați setarea DHCP dacă nu folosiți DHCP. ➡ <b>Network - Network Configuration - Wireless LAN - IP Settings - DHCP</b> <a href="#">p.71</a>
0020 0026 0032 0036 0037 0038 0899	Alte erori de conexiune	Dacă repornirea proiectorului sau a software-ului de rețea nu rezolvă problema, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>



# Întreținerea

## Curățarea componentelor

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



### Avertisment

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



### Curățarea filtrului de aer

Curățați filtrul de aer dacă pe acesta s-a acumulat praf sau dacă pe ecran este afișat următorul mesaj.

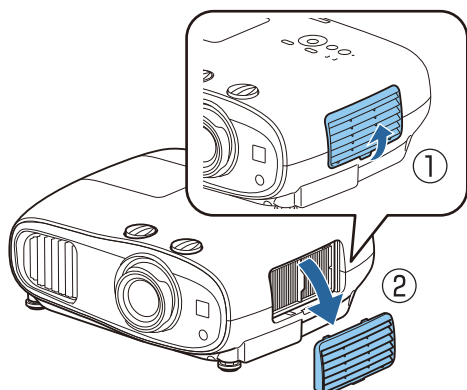
**"The projector is overheating. Make sure nothing is blocking the air vent, and clean or replace the air filter."**

### Atenție

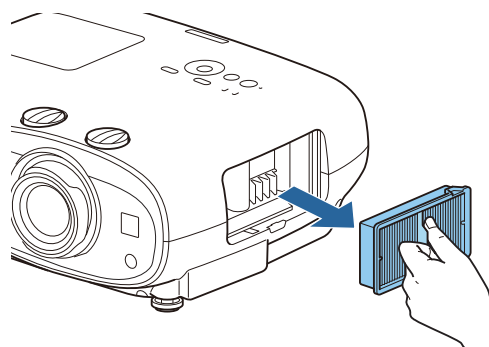
- Acumularea de praf pe filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului și, ca urmare, vor apărea probleme de funcționare a aparatului, iar durata de viață a motorului optic se poate reduce. Este recomandat să curățați filtrul de aer cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.
- Periați ușor filtrul de aer, pentru a-l curăța. Dacă periați prea tare, se va depune praf în filtrul de aer și acesta nu mai poate fi îndepărtat.
- Nu folosiți un aspirator de aer. Pot rămâne materiale combustibile, iar praful poate pătrunde în piesele de precizie.

**1** Apăsați pe butonul Standby de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a opri aparatul și apoi scoateți cablul de alimentare.

**2** Scoateți capacul filtrului de aer.  
Introduceți degetul în orificiul de pe capacul filtrului de aer și scoateți-l în jos.



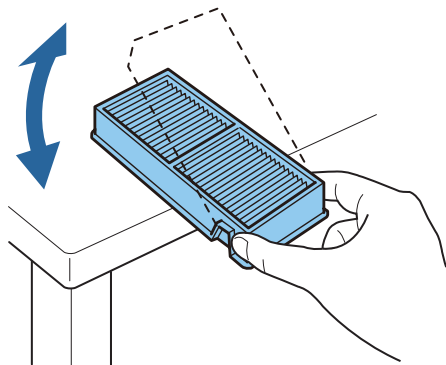
**3** Scoateți filtrul de aer.  
Prindeți proeminența din centrul filtrului de aer și trageți în exterior.





- 4** Țineți filtrul de aer cu fața în jos loviți-l ușor de 4 - 5 ori pentru a îndepărta praful.

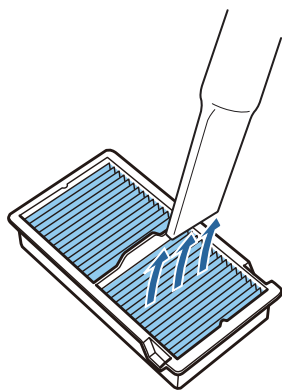
Poziționați filtrul de aer pe cealaltă parte și repetați operațiunea.



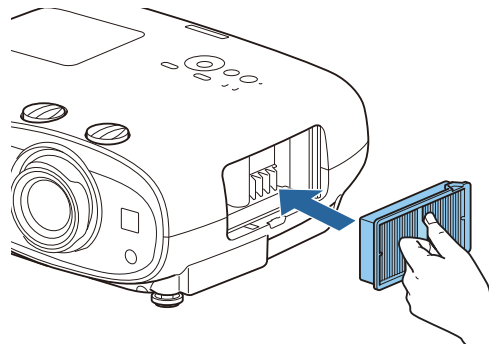
### Atenție

Dacă filtrul de aer este lovit prea tare, este posibil ca acesta să nu mai poată fi utilizat din cauza deformărilor și a fisurilor.

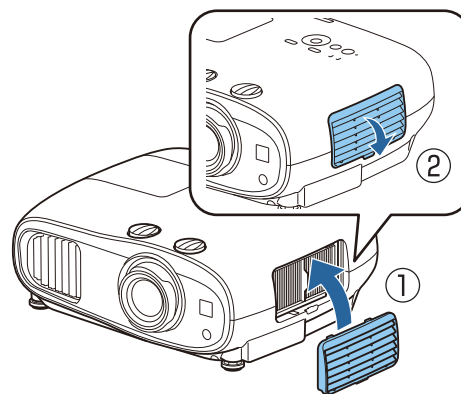
- 5** Îndepărtați praful rămas în filtrul de aer cu ajutorul unui aspirator pentru a curăța partea frontală.



- 6** Montați filtrul de aer.  
Prindeți filtrul de aer de proeminența din centru și introduceți-l drept.



- 7** Instalați capacul filtrului de aer.  
Prindeți opritorul superior, și apoi cel inferior.



## Curățarea unității principale

Înainte de curățare, asigurați-vă că deconectați adaptorul de alimentare de la priză.

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

Dacă este deosebit de murdar, folosiți o bucată de pânză bine curățată umezită cu apă și ștergeți din nou suprafața cu o cârpă uscată.

### Atenție

Nu folosiți detergenți de bucătărie sau substanțe volatile precum ceara, alcoolul sau diluantul pentru a curăța suprafața proiecteurului. Carcasa se poate deteriora sau vopseaua se poate coji.

### ■ Curățarea lentilelor

Înainte de curățare, asigurați-vă că deconectați adaptorul de alimentare de la priză.

Folosiți o lavetă specială pentru curățarea sticlei pentru a șterge delicat murdăria de pe obiectiv.

#### Atenție

- Nu ștergeți lentilele cu materiale aspre și manevrați obiectivul cu mare atenție, deoarece acesta este extrem de fragil.
- Nu folosiți un aspirator de aer. Pot rămâne materiale combustibile, iar praful poate pătrunde în piesele de precizie.

## Intervalele de înlocuire a consumabilelor

### ■ Intervalul de înlocuire a filtrului de aer

Dacă se afișează mesajul de înlocuire, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat  [p.87](#)

### ■ Perioada de înlocuire a lămpii

- La începerea proiecției, pe ecran va fi afișat următorul mesaj:  
"It is time to replace your lamp. Please contact your Epson projector reseller or visit [www.epson.com](http://www.epson.com) to purchase."
- Imaginea proiectată devine mai întunecată sau începe să se deterioreze.
- Dacă se afișează mesajul de înlocuire a lămpii. Mesajul este afișat dacă nivelul de utilizare a lămpii atinge 100 de ore înainte atingerii duratei estimate de viață și dispare după 30 de secunde.



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

## Înlocuirea Consumabilelor

### ■ Înlocuirea filtrului de aer



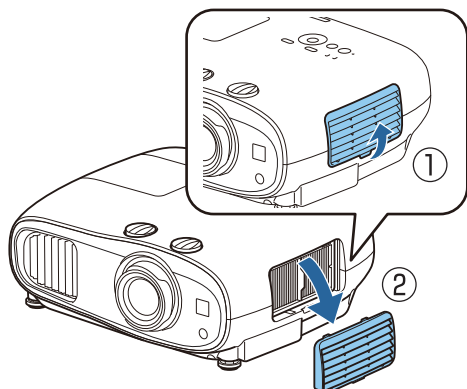
Aruncați corespunzător filtrele de aer folosite, conform regulamentelor locale.

- Cadru filtru: polipropilenă
- Filtru: polipropilenă

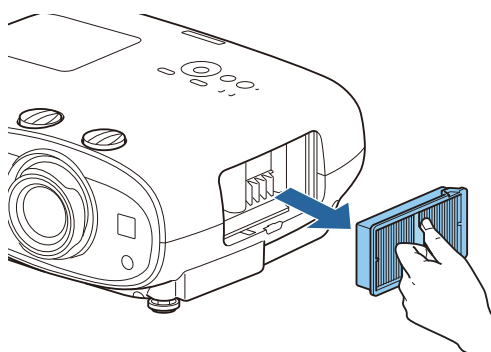
1

Apăsați pe butonul Standby de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a opri aparatul și apoi scoateți cablul de alimentare.

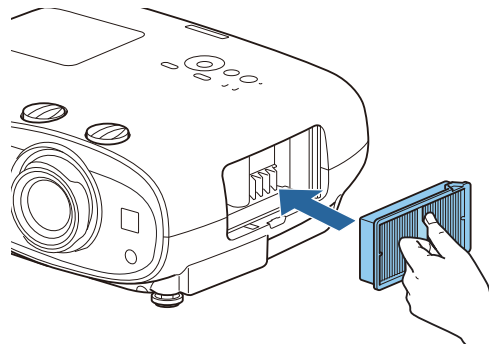
- 2** Scoateți capacul filtrului de aer.  
Introduceți degetul în orificiul de pe capacul filtrului de aer și scoateți-l în jos.



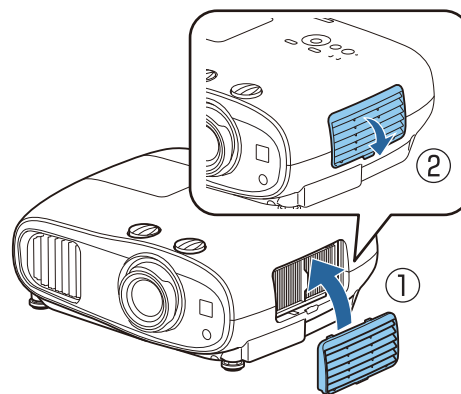
- 3** Scoateți vechiul filtru de aer.  
Prindeți proeminența din centrul filtrului de aer și trageți în exterior.



- 4** Instalați noul filtru de aer.  
Prindeți filtrul de aer de proeminența din centru și introduceți-l drept.



- 5** Instalați capacul filtrului de aer.  
Prindeți opritorul superior, și apoi cel inferior.



## ■ Înlocuirea lămpii

### ⚠ Avertisment

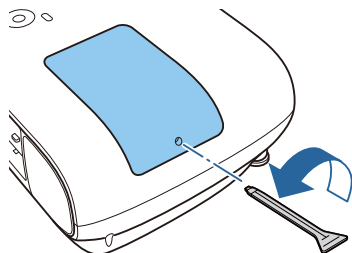
Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă. La înlocuirea unei lămpi instalate pe un proiector suspendat de tavan, presupuneți întotdeauna că lampa este spartă și scoateți cu atenție capacul lămpii. La deschiderea capacului lămpii, pot cădea mici cioburi de sticlă. Dacă cioburile vă intră în ochi sau în gură, mergeți imediat la doctor.

### ⚠ Atenție

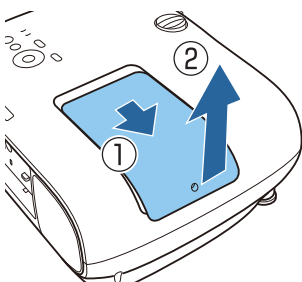
- Nu atingeți capacul lămpii imediat după oprirea proiectorului deoarece acesta este încă fierbinte. Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. În caz contrar, vă puteți arde.
- Vă recomandăm să utilizați lămpi opționale EPSON autentice. Utilizarea unor lămpi neautentice poate afecta calitatea proiecției și siguranța.  
Este posibil ca orice deteriorări sau defecțiuni care survin prin utilizarea de lămpi neautentice să nu fie acoperite de garanția Epson.

- 1 Apăsați pe butonul Standby de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a opri aparatul și apoi scoateți cablul de alimentare.

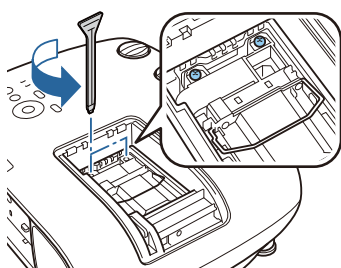
- 2 Deșurubați șurubul care fixează capacul lămpii.



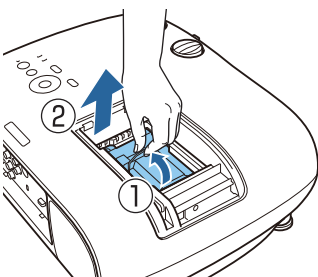
- 3 Scoateți capacul lămpii.  
Împingeți capacul lămpii înainte și scoateți-l.



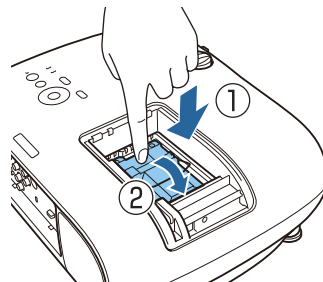
- 4 Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



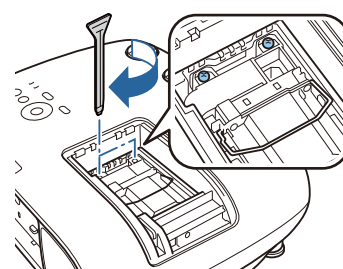
- 5 Scoateți lampa veche.  
Ridicați mânerul lămpii și apoi trageți-l direct în sus.



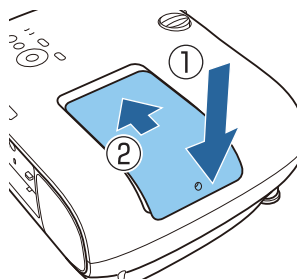
- 6 Montați noua lampă.  
Introduceți lampa în poziția corectă și apoi coborâți mânerul.



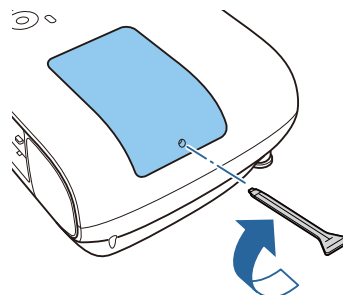
- 7 Strângeți cele două șuruburi de fixare a lămpii.



- 8 Instalați capacul lămpii la loc.  
Împingeți capacul la loc pe poziție.



- 9 Strângeți șurubul de fixare a capacului lămpii.





## Avertisment

Nu demontați și nu modificați niciodată lampa. Dacă se instalează și se utilizează o lampă modificată sau dezasamblată în proiector, aceasta ar putea provoca un incendiu, electrocutări sau un accident.



## Atenție

- Asigurați-vă că ați instalat în siguranță lampa și capacul lămpii. Dacă acestea nu sunt instalate corect, proiectorul nu va funcționa.
- Lampa conține mercur (Hg). Aruncați lămpile folosite respectând legislația și regulamentele locale privind colectarea tuburilor fluorescente.

## Resetarea duratei de funcționare a lămpii

După înlocuirea lămpii, trebuie să resetați contorul care înregistrează numărul de ore de funcționare al lămpii. Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul mesajului și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa.

**1**

Porniți aparatul.

**2**

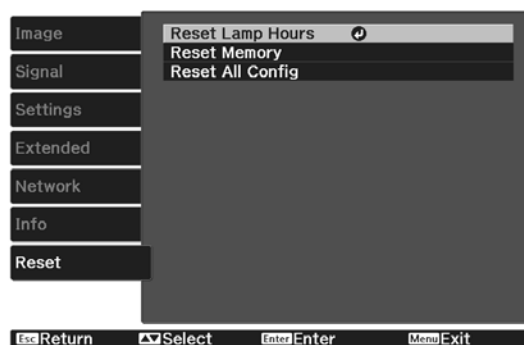
Apăsați butonul [Menu].

Este afișat meniul Configurare.

**3**

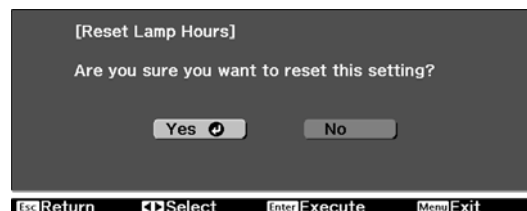
Selectați **Reset - Reset Lamp Hours**.

Va fi afișat un mesaj de confirmare operației de resetare.

**4**

Utilizați butoanele stânga sau dreapta pentru a selecta **Yes**, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru executare.

Contorul care înregistrează numărul de ore de funcționare al lămpii a fost resetat.





## Panel Alignment

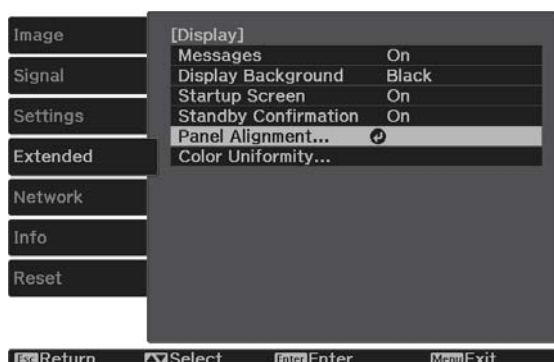
Ajustează abaterea culorilor pixelilor din ecranul LCD. Puteți regla pixelii pe orizontală și pe verticală cu 0,125 pixeli într-un interval egal cu  $\pm 3$  pixeli.



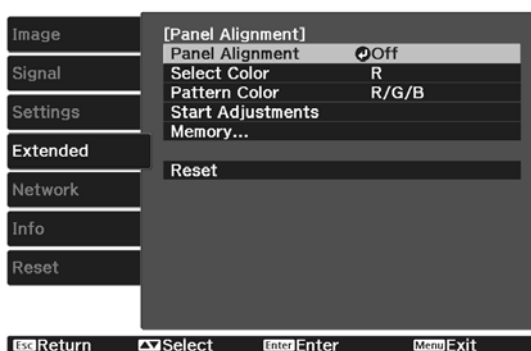
- După alinierea ecranului LCD, calitatea imaginii poate să scadă.
- Imaginile corespunzătoare pixelilor care se extind peste marginile ecranului proiectat nu vor fi afișate.

**1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției și apoi selectați **Display** din **Extended**.

**2** Selectați **Panel Alignment**, iar apoi apăsați butonul [Enter].



**3** Activați **Panel Alignment**.



- (1) Selectați **Panel Alignment**, iar apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați **On**, iar apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul anterior.

**4** Selectați culoarea pe care doriți să o modificați.

- (1) Selectați **Select Color** și apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (2) Selectați **R** (roșu) sau **B** (albastru) și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul anterior.

**5** Selectați culoarea grilei afișate la efectuarea reglajelor respective din **Pattern Color**.

- (1) Selectați **Pattern Color**, și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Pentru a defini culoarea grilei selectați combinația dorită pentru R (roșu), G (verde) și B (albastru).

**R/G/B:** afișează o combinație a celor trei culori; roșu, verde și albastru. În prezent, grila are culoarea albă.

**R/G:** aceasta este disponibilă dacă opțiunea **R** este selectată în **Select Color**. Afișează o combinație între cele două culori; roșu și verde. În prezent, grila are culoarea galbenă.

**G/B:** aceasta este disponibilă dacă opțiunea **B** este selectată în **Select Color**. Afișează o combinație între cele două culori; verde și albastru. În prezent, grila are culoarea cyan.

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

6

Selectați **Start Adjustments** și apoi apăsați butonul [Enter].

Mai întâi, selectați **Shift the whole panel** și ajustați tot ecranul LCD. Când este afișat un mesaj de confirmare, apăsați butonul [Enter] pentru a începe ajustarea.



În timpul efectuării operației de ajustare, imaginea se poate distorsiona. Imaginea va fi refăcută după terminarea ajustărilor.

7

Utilizați butoanele sus/jos/stânga/dreapta pentru a regla, iar apoi apăsați pe butonul [Enter].

8

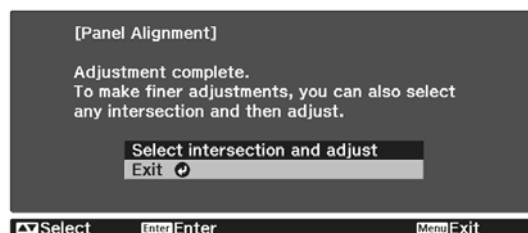
Pentru ajustări mai fine, selectați funcția **Adjust the four corners**, iar apoi apăsați butonul [Enter] pentru a confirma selecția.

9

Utilizați butoanele sus/jos/stânga/dreapta pentru a efectua ajustări, iar apoi apăsați pe butonul [Enter] pentru a trece la următorul punct de ajustare.

10

După ce ați ajustat toate cele patru colțuri, selectați **Exit** și apoi apăsați butonul [Enter].



Dacă după corectarea tuturor celor patru colțuri mai credeți că trebuie să faceți ajustări, selectați **Select intersection and adjust** și apoi continuați operația de ajustare.



## Color Uniformity

În cazul în care culorile din imaginea proiectată sunt neuniforme, puteți să ajustați tonul de culoare al întregii imagini din **Color Uniformity**.

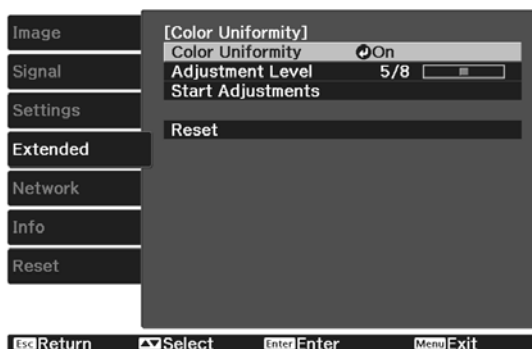


Este posibil ca tonul culorii să nu fie uniform chiar dacă ați efectuat o operație de uniformizare a culorii.

**1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției și apoi selectați **Display** din **Extended**.

**2** Selectați **Color Uniformity** și apoi apăsați pe butonul [Enter].

Va fi afișat următorul ecran.



**Color Uniformity:** Activează sau dezactivează uniformitatea culorilor.

**Adjustment Level:** Sunt disponibile opt niveluri, începând de la alb până la gri și terminând cu negru. Puteți ajusta individual fiecare nivel.

**Start Adjustments:** Începe efectuarea operației de uniformizare a culorilor.

**Reset:** resetați toate modificările și setările definite pentru **Color Uniformity** la valorile implicite.



În timpul utilizării funcției **Color Uniformity**, imaginea se poate distorsiona. Imaginea va fi refăcută după terminarea ajustărilor.

**3** Selectați **Color Uniformity** și apoi apăsați pe butonul [Enter].

**4** Setati acest parametru la **On** și apoi apăsați butonul [Esc].

**5** Selectați **Adjustment Level** și apoi apăsați butonul [Enter].

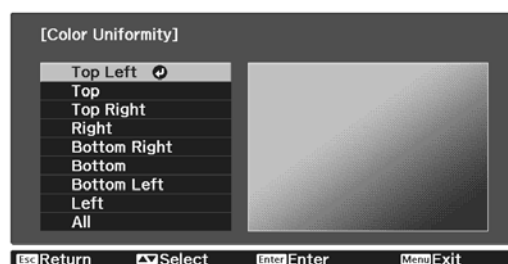
**6** Utilizați butoanele stânga și dreapta pentru a defini nivelul de ajustare.

**7** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul anterior.

**8** Selectați **Start Adjustments** și apoi apăsați butonul [Enter].

**9** Selectați zona pe care doriți să o reglați, apoi apăsați pe butonul [Enter].

Ajustați mai întâi zonele exterioare și apoi ajustați întreg ecranul.

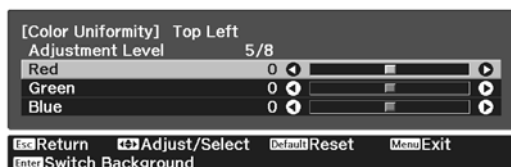




10

Utilizați butoanele sus și jos pentru a selecta culoarea pe care doriți să o ajustați și apoi utilizați butoanele stânga și dreapta pentru a face ajustarea respectivă.

Apăsați pe butonul stânga pentru a reduce tonul culorii. Apăsați pe butonul dreapta pentru a intensifica tonul culorii.



11

Reveniți la pasul 5 și ajustați fiecare nivel.

12

Pentru a finaliza ajustările, apăsați butonul [Menu].



## Accesorii Opționale și Consumabile

Următoarele accesorii și consumabile opționale pot fi cumpărate dacă aveți nevoie. Această listă cu accesorii și consumabile opționale este valabilă începând din: aprilie 2019. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Diferă în funcție de țara de cumpărare.

### Articole opționale

Nume	Nr. model	Explicație
Montare pe tavan* <sup>1</sup>	ELPMB22 ELPMB30	Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.
Instalarea cu cablu de siguranță* <sup>2</sup>	ELPWR01	Conectează proiectorul la suportul de montare pe tavan.
Tub pentru montare pe tavan 450 (450 mm alb)* <sup>1</sup>	ELPFP13	Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.
Tub pentru montare pe tavan 700 (700 mm alb)* <sup>1</sup>	ELPFP14	
Unitatea de rețea fără fir	ELPAP10	Utilizați la conectarea unui dispozitiv extern la proiector printr-o rețea fără fir pentru a proiecta imagini.

\*1 Este necesară experiență specială pentru a suspenda proiectorul pe tavan. Contactați distribuitorul local.

\*2 Pentru a instala cablul de siguranță, contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de informații pentru proiector.

### Consumabile

Nume	Nr. model	Explicație
Unitate de lampă	ELPLP85	Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate. (1 lampă)
Filtru de aer	ELPAF39	Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate. (1 filtru de aer)



## Rezoluțiile Acceptate

Dacă proiectorul primește semnale la rezoluție mai mare decât rezoluția panoului proiectorului, calitatea imaginii poate fi degradată.

Proiectorul acceptă semnale marcate cu un simbol de bifă.

### PC

Format de semnal	Resolution (Dots)		V Sync (Hz)	Dotclk (MHz)	HDMI							
					RGB		YCbCr					
							4:4:4		4:2:2		4:2:0	
					8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12
VGA60	640	480	60	25,175	✓							

### SD

Format de semnal	Rezoluție (Dots)		V Sync (Hz)	Dotclk (MHz)	HDMI							
					RGB		YCbCr					
							4:4:4		4:2:2		4:2:0	
					8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12
SDTV (480i)	720	480	59,94	13,500	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
SDTV (576i)	720	576	50	13,500	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
SDTV (480p)	720	480	59,94	27,000	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
SDTV (576p)	720	576	50	27,000	✓	✓	✓	✓	✓	✓		

### HD

Format de semnal	Rezoluție (Dots)		V Sync (Hz)	Dotclk (MHz)	HDMI							
					RGB		YCbCr					
							4:4:4		4:2:2		4:2:0	
					8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12
HDTV (720p)	1280	720	50	74,250	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
HDTV (720p)	1280	720	59,94	74,176	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
HDTV (720p)	1280	720	60	74,250	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
HDTV (1080i)	1920	1080	50	74,250	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
HDTV (1080i)	1920	1080	59,94	74,176	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
HDTV (1080i)	1920	1080	60	74,250	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
HDTV (1080p)	1920	1080	23,98	74,176	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
HDTV (1080p)	1920	1080	24	74,250	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		

Format de semnal	Rezoluție (Dots)		V Sync (Hz)	Dotclk (MHz)	HDMI							
					RGB		YCbCr					
							4:4:4		4:2:2		4:2:0	
					8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12
HDTV (1080p)	1920	1080	29,97	74,176	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
HDTV (1080p)	1920	1080	30	74,250	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
HDTV (1080p)	1920	1080	50	148,500	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
HDTV (1080p)	1920	1080	59,94	148,352	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
HDTV (1080p)	1920	1080	60	148,500	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		

\* HDR este acceptat. (Pentru HDR, HDR10 și HLG sunt acceptate.)

## 4K

Format de semnal	Rezoluție (Dots)		V Sync (Hz)	Dotclk (MHz)	HDMI							
					RGB		YCbCr					
							4:4:4		4:2:2		4:2:0	
					8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12
4K (3840x2160)	3840	2160	23,98	296,703	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K (3840x2160)	3840	2160	24	297,000	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K (3840x2160)	3840	2160	25	297,000	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K (3840x2160)	3840	2160	29,97	296,703	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K (3840x2160)	3840	2160	30	297,000	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K (3840x2160)	3840	2160	50	297,000							✓	✓ *
4K (3840x2160)	3840	2160	59,94	296,703							✓	✓ *
4K (3840x2160)	3840	2160	60	297,000							✓	✓ *
4K (3840x2160)	3840	2160	50	594,000	✓		✓		✓	✓ *		
4K (3840x2160)	3840	2160	59,94	593,407	✓		✓		✓	✓ *		
4K (3840x2160)	3840	2160	60	594,000	✓		✓		✓	✓ *		
4K(4096x2160) (SMPTE)	4096	2160	23,98	296,703	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K(4096x2160) (SMPTE)	4096	2160	24	297,000	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		

Format de semnal	Rezoluție (Dots)		V Sync (Hz)	Dotclk (MHz)	HDMI							
					RGB		YCbCr					
							4:4:4		4:2:2		4:2:0	
					8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12
4K(4096x2160) (SMPTE)	4096	2160	25	297,000	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K(4096x2160) (SMPTE)	4096	2160	29,97	296,703	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K(4096x2160) (SMPTE)	4096	2160	30	297,000	✓	✓ *	✓	✓ *	✓	✓ *		
4K(4096x2160) (SMPTE)	4096	2160	50	297,000							✓	✓ *
4K(4096x2160) (SMPTE)	4096	2160	59,94	296,703							✓	✓ *
4K(4096x2160) (SMPTE)	4096	2160	60	297,000							✓	✓ *
4K (3840x2160)	4096	2160	50	594,000	✓		✓		✓	✓ *		
4K (3840x2160)	4096	2160	59,94	593,407	✓		✓		✓	✓ *		
4K (3840x2160)	4096	2160	60	594,000	✓		✓		✓	✓ *		

\* HDR este acceptat. (Pentru HDR, HDR10 și HLG sunt acceptate.)

### 3D

Format de semnal	Rezoluție (Dots)		V Sync (Hz)	Dotclk (MHz)	Format 3D	HDMI					
						RGB		YCbCr			
								4:4:4		4:2:2	
						8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12
HDTV (720p)	1280	720	60	148,500	Ambalare cadre	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Sus și jos	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HDTV (720p)	1280	720	59,94	148,500	Ambalare cadre	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Sus și jos	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HDTV (720p)	1280	720	50	148,500	Ambalare cadre	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Sus și jos	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Format de semnal	Rezoluție (Dots)		V Sync (Hz)	Dotclk (MHz)	Format 3D	HDMI					
						RGB		YCbCr			
								4:4:4		4:2:2	
						8	10, 12	8	10, 12	8	10, 12
HDTV (1080i)	1920	1080	60	148,500	Ambalare cadre						
				74,250	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Sus și jos						
HDTV (1080i)	1920	1080	59,94	148,500	Ambalare cadre						
				74,250	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Sus și jos						
HDTV (1080i)	1920	1080	50	148,500	Ambalare cadre						
				74,250	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Sus și jos						
HDTV (1080p)	1920	1080	24	148,500	Ambalare cadre	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Sus și jos	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HDTV (1080p)	1920	1080	23,98	148,500	Ambalare cadre	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				74,250	Sus și jos	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HDTV (1080p)	1920	1080	60	297,000	Ambalare cadre						
				148,500	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				148,500	Sus și jos						
HDTV (1080p)	1920	1080	59,94	297,000	Ambalare cadre						
				148,500	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				148,500	Sus și jos						
HDTV (1080p)	1920	1080	50	297,000	Ambalare cadre						
				148,500	Juxtapuse	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				148,500	Sus și jos						



# Specificații

## EH-TW7100/EH-TW7000

\* Specificațiile de mai jos sunt valabile din: aprilie 2019. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Denumirea produsului		EH-TW7100	EH-TW7000
Aspect		410 (L) x 157 (H) x 310 (A) mm (nu include piciorul reglabil)	
Dimensiune panou		Lățime 0,61"	
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție		1920 (L) x 1080 (H) x 3	
Reglare focalizare		Manual	
Reglare zoom		Manual (aprox. între 1 și 1,6)	
Lampă (sursă de lumină)		Lampă UHE 250 W, nr. model: ELPLP85	
Durata de viață a lămpii		Dacă opțiunea Power Consumption este setată pe High din meniul Image: cca. 3.500 de ore  Dacă opțiunea Power Consumption este setată pe Medium din meniul Image: cca. 4.000 de ore  Dacă opțiunea Power Consumption este setată pe ECO din meniul Image: cca. 5.000 de ore	
Sursă de alimentare		100 - 240 V.c.a. ±10%, 50/60 Hz, 4,1 - 1,8 A	100 - 240 V c.a. ±10%, 50/60 Hz, 3,9 - 1,7 A
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	Consum de energie nominal: 406 W	Consum de energie nominal: 386 W
		Consum de energie în modul standby (Comunicare activată): 2,0 W (dacă se utilizează unitatea de rețea fără fir ELPAP10)	
		Consum de energie în modul standby (Comunicare dezactivată): 0,5 W	
	circa 220 până la 240 V	Consum de energie nominal: 387 W	Consum de energie nominal: 368 W
		Consum de energie în modul standby (Comunicare activată): 2,0 W (dacă se utilizează unitatea de rețea fără fir ELPAP10)	
		Consum de energie în modul standby (Comunicare dezactivată): 0,5 W	
Altitudinea de funcționare		Altitudine de la 0 la 3.048 m	
Temperatură de funcționare		De la +5 până la +35°C (fără condens) (la o altitudine cuprinsă între 0 și 2286 m)  De la +5 până la +30°C (fără condens) (la o altitudine cuprinsă între 2287 și 3048 m)	
Temperatură de depozitare		de la -10 la +60°C (fără condensare)	
Greutate		Aprox. 6,9 kg	Aprox. 6,6 kg
Boxă		10 W x 2	-

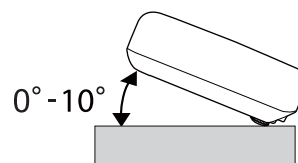
Conectori	Portul HDMI	2	HDMI HDCP2.2 acceptat, semnale CEC acceptate, semnale 3D acceptate, Linear PCM acceptat, Deep Color
	Port USB <sup>*1</sup>	1	Conector USB (Tip A)
	Port de alimentare cu curent 2,0A <sup>*1</sup>	1	Conector USB (Tip A)
	Port Audio Out	1	Jack mini stereo (3,5Φ)
	Port RS-232C <sup>*2</sup>	1	D-Sub cu 9 pini (tată)
	Port Trigger Out <sup>*2</sup>	1	Jack mini stereo (3,5Φ)
	Port Service <sup>*1</sup>	1	Conector USB (Tip B)

<sup>\*1</sup> Acceptă USB 2.0. Totuși, porturile USB nu sunt garantate să funcționeze pentru toate dispozitivele cu suport USB.

<sup>\*2</sup> Numai pentru modelul EH-TW7100.

## Unghi de înclinare

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

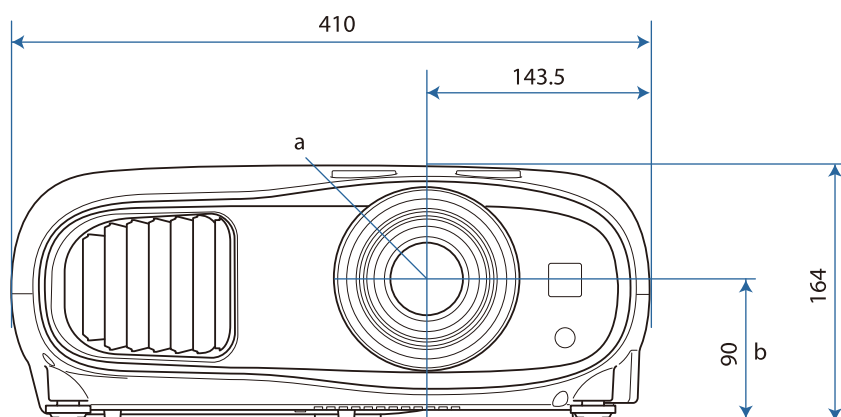






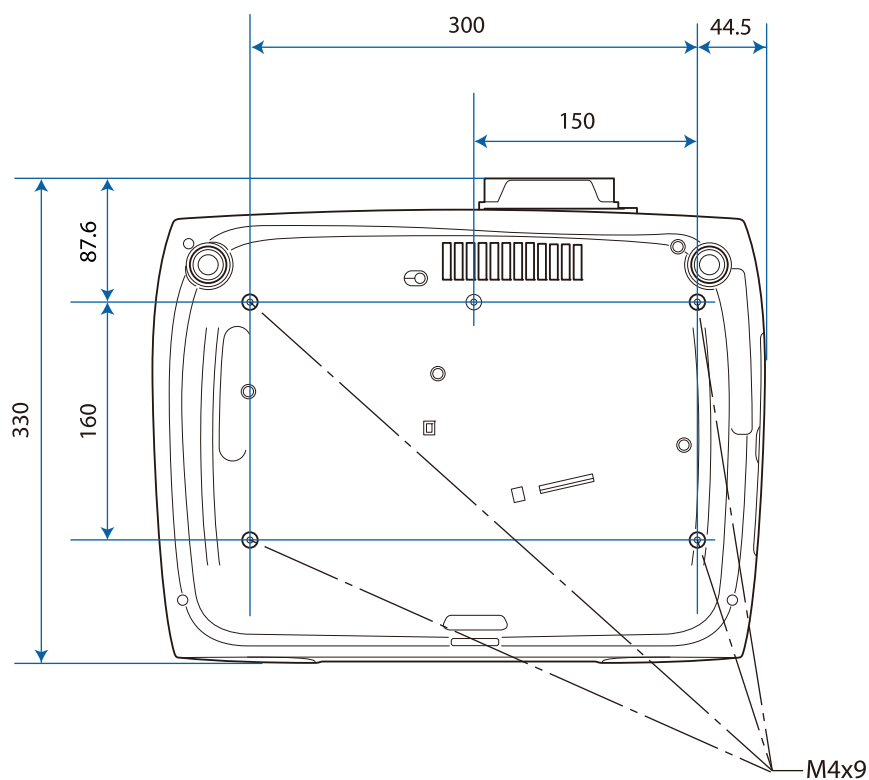
# Aspect

Unități: mm



a Centrul lentilei














b Distanța de la centrul lentilelor la punctul de fixare a consolei de suspendare








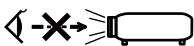














## Lista simbolurilor de siguranță

În următorul tabel sunt prezentate semnificațiile simbolurilor de siguranță care apar pe etichetele echipamentului.

Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Semnificație
	IEC60417 Nr. 5007	„Pornit” (alimentare) Pentru indicarea conexiunii la rețeaua de alimentare.
	IEC60417 Nr. 5008	„Oprit” (alimentare) Pentru indicarea întreruperii conexiunii la rețeaua de alimentare.
	IEC60417 Nr. 5009	În așteptare Pentru identificarea comutatorului sau poziției comutatorului prin care o parte a echipamentului este activată în vederea aducerii echipamentului în starea de standby.
	ISO7000 Nr. 0434B IEC3864-B3.1	Atenție Pentru identificarea situațiilor generice în care trebuie să acordați atenție atunci când utilizați produsul.
	IEC60417 Nr. 5041	Atenție, suprafață fierbinte Pentru a indica faptul că elementul marcat poate fi fierbinte și nu trebuie atins fără a se avea grijă.
	IEC60417 Nr. 6042 ISO3864-B3.6	Atenție, risc de electrocutare Pentru a identifica faptul că echipamentul prezintă risc de electrocutare.
	IEC60417 Nr. 5957	A se utiliza exclusiv în interior Pentru a identifica echipamentele electrice destinate în principal uzului în interior.
	IEC60417 Nr. 5926	Polaritate pentru conectorul de alimentare cu c.c. Pentru identificarea conexiunilor pozitivă și negativă (polarităților) ale unui echipament la care se poate conecta o sursă de alimentare cu c.c.
	---	
	IEC60417 Nr. 5001B	Baterie, general Echipament alimentat de la baterie. Pentru identificarea unei componente, de exemplu un capac al compartimentului pentru baterii sau bornele unui conector.
	IEC60417 Nr. 5002	Poziție pentru celulă Pentru identificarea suportului pentru baterii și pentru identificarea poziționării celulelor în interiorul suportului pentru baterii.
	---	
	IEC60417 Nr. 5019	Împământare de protecție Pentru identificarea oricărei borne care are rolul de conectare la un conductor extern în vederea asigurării protecției împotriva electrocutării în cazul unei defecțiuni sau borna unui electrod cu rol de împământare de protecție.

Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Semnificație
	IEC60417 Nr. 5017	Împământare Pentru identificarea unei borne de împământare, în cazurile în care niciuna dintre variantele de la  nu este obligatorie în mod explicit.
	IEC60417 Nr. 5032	Curent alternativ Pentru indicarea pe placa de valori nominale faptul că echipamentul poate fi alimentat numai cu curent alternativ; pentru identificarea bornelor relevante.
	IEC60417 Nr. 5031	Curent direct Pentru indicarea pe placa de valori nominale faptul că echipamentul poate fi alimentat numai cu curent direct; pentru identificarea bornelor relevante.
	IEC60417 Nr. 5172	Echipament din Clasa II Pentru identificarea echipamentelor care întrunesc cerințele de siguranță specificate pentru echipamentele din Clasa II, în conformitate cu IEC 61140.
	ISO 3864	Interdicție generală Pentru identificarea acțiunilor sau operațiilor care sunt interzise.
	ISO 3864	Interdicție de contact Pentru a indica faptul că se pot produce răni ca urmare a atingerii unei anumite părți a echipamentului.
	---	Nu priviți niciodată spre lentila de proiecție atunci când proiectorul este pornit.
	---	Pentru a indica faptul că este interzis să așezați obiecte pe proiector.
	ISO3864 IEC60825-1	Atenție, radiație laser Pentru a indica faptul că echipamentul are o componentă care emite radiații laser.
	ISO 3864	Interdicție de dezasamblare Pentru a indica un risc de rănire, de exemplu prin electrocutare, în cazul dezasamblării echipamentului.
	IEC60417 Nr. 5266	Standby, standby parțial Pentru indicarea faptului că o parte a echipamentului se află în starea pregătit.
	ISO3864 IEC60417 Nr. 5057	Atenție, componente mobile Pentru indicarea faptului că trebuie să vă feriți de componentele mobile, în conformitate cu standardele de protecție.
	IEC 60417-6056	Atenție (palele ventilatorului sunt mobile) Pentru indicarea faptului că trebuie să vă feriți de palele mobile ale ventilatorului, în conformitate cu standardele de protecție.
	IEC 60417-6043	Atenție (muchii ascuțiți) Pentru a indica faptul că nu trebuie să atingeți colțurile ascuțite ale produsului, în conformitate cu standardele de protecție.

Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Semnificație
	--	Nu priviți niciodată spre lentila de proiecție atunci când proiectorul este pornit.
	ISO7010 Nr. W027 ISO 3864	Avertizare, emisii de lumină (UV, lumină vizibilă, IR și așa mai departe) Vă atrage atenția că trebuie să procedați cu atenție pentru a nu vă răni ochii sau pielea în apropierea secțiunilor care emit lumină.
	IEC60417 Nr. 5109	Nu este destinat utilizării în spații rezidențiale Indică faptul că echipamentul electric/dispozitivul nu este adecvat pentru utilizarea în spații rezidențiale.



## Glosar

În această secțiune sunt explicați pe scurt termenii dificili care au fost explicați în acest ghid. Pentru detalii, consultați alte publicații disponibile pe piață.

4K	Oferă imagini de calitate superioară cu un ecran cu 3840 x 2160 pixeli.
Asociere	Este folosit pentru înregistrarea în avans a dispozitivelor la conectarea cu dispozitive Bluetooth pentru a asigura o comunicare mutuală.
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 al proiecteurului este compatibil cu tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate folosind tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de criptare HDCP.
HDMI™	Este o abreviere pentru High Definition Multimedia Interface. Acesta este un standard prin care imaginile HD și semnalele audio multicanal sunt transmise digital. HDMI™ este un standard destinat aparaturii electronice digitale și calculatoarelor. Dacă semnalul digital nu este comprimat, imaginea poate fi transferată la cea mai bună calitate posibilă. De asemenea, acest standard oferă și o funcție de criptare a semnalului digital.
HDTV	Este o abreviere pentru High-Definition Television. Acesta se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = Progresiv, i = Întreșere)</li> <li>• Format ecran 16:9, recepție și redare audio în format Dolby Digital (sau ieșire)</li> </ul>
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 predispușe la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
SDTV	Este o abreviere pentru Standard Definition Television. Acesta se referă la sistemele de televiziune standard care nu îndeplinesc condițiile impuse pentru HDTV High-Definition Television.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.
YCbCr	În semnalele pentru imaginea Component pentru SDTV, Y este strălucirea, în timp ce Cb și Cr indică diferența de culoare.
YPbPr	În semnalele pentru imaginea Component pentru HDTV, Y este strălucirea, în timp ce Pb și Pr indică diferența de culoare.



## Informații Generale

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.

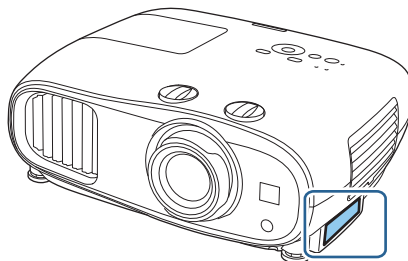
### Restricție de utilizare



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.

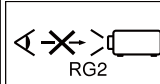

## Etichete de avertizare

### Avertisment

- Acest produs este însoțit de etichete de avertizare.



	<p><b>⚠ WARNING</b></p> <p><b>WARNING:</b> Never look into the lens.  <b>AVERTISSEMENT :</b> Ne regardez jamais dans l'objectif.  <b>WARNUNG :</b> Blicken Sie niemals in das Objektiv.</p>
	<p><b>⚠ CAUTION</b></p> <p><b>CAUTION:</b> Do not put your finger in the moving parts of the projector's lens.  <b>ATTENTION :</b> Ne pas mettre le doigt dans les parties mobiles de l'objectif du projecteur.  <b>ACHTUNG:</b> Vermeiden Sie den Kontakt mit beweglichen Teilen der Linse.</p>

	<p><b>⚠ WARNING</b></p> <p><b>WARNING:</b> Never look into the lens.  <b>경고:</b> 작동중 절대 렌즈 안을 보지 마십시오.  <b>警語:</b> 請勿直視鏡頭。</p>
	<p><b>⚠ CAUTION</b></p> <p><b>CAUTION:</b> Do not put your finger in the moving parts of the projector's lens.  <b>주의:</b> 프로젝터 렌즈의 움직이는 부분에 손가락을 넣지 마세요.  <b>注意:</b> 請勿將手指伸入投影機鏡頭的移動式零件內。</p>


- La fel ca în cazul oricărei surse de lumină, se recomandă să nu priviți direct în fascicul, RG2 IEC/EN 62471-5:2015.

## Notificare generală

"EPSON" este o marcă comercială înregistrată a Seiko Epson Corporation. "EXCEED YOUR VISION" și "ELPLP" sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Seiko Epson Corporation.

iPad, iPhone, Mac, OS X și iOS sunt mărci comerciale înregistrate ale Apple Inc.

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

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

Cuvântul și sigla Bluetooth® sunt mărci comerciale înregistrate ale Bluetooth SIG, Inc., iar Seiko Epson Corporation utilizează aceste mărci sub licență. Alte mărci sau nume comerciale sunt proprietatea deținătorilor respectivi.

Bluetopia® is provided for your use by Stonestreet One, LLC® under a software license agreement. Stonestreet One, LLC® is and shall remain the sole owner of all right, title and interest whatsoever in and to Bluetopia® and your use is subject to such ownership and to the license agreement. Stonestreet One, LLC® reserves all rights related to Bluetopia® not expressly granted under the license agreement and no other rights or licenses are granted either directly or by implication, estoppel or otherwise, or under any patents, copyrights, mask works, trade secrets or other intellectual property rights of Stonestreet One, LLC®.

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

Qualcomm aptX is a product of Qualcomm Technologies, Inc. and/or its subsidiaries.

Qualcomm is a trademark of Qualcomm Incorporated, registered in the United States and other countries. aptX is a trademark of Qualcomm Technologies International, Ltd., registered in the United States and other countries.

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

App Store este marcă de serviciu a Apple Inc.

Android și Google Play sunt mărci comerciale ale Google LLC.

„QR Code” este o marcă comercială înregistrată a DENSO WAVE INCORPORATED.

CinemaScope este o marcă înregistrată a Twentieth Century Fox Film Corporation.

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 2019. All rights reserved.



### Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of directive 2011/65/EU (RoHS)

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION

Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan

Telephone: 81-266-52-3131

<http://www.epson.com/>



Importer: EPSON EUROPE B.V.

Address: Atlas Arena, Asia Building, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam  
Zuidoost The Netherlands

Telephone: 31-20-314-5000

<http://www.epson.eu/>

**3**

3D brightness .....	63
3D display .....	63
3D format .....	63
3D setup .....	63
3D viewing notice .....	63

**A**

A/V Mute .....	34
Advanced .....	62, 64
Afișarea șablonului de test .....	29
Ajustare înclinare .....	30
Ajustarea valorilor RGB .....	42
Aspect .....	35, 63, 104
Audio .....	64
Auto iris .....	40, 62

**B**

Blanking .....	64
Bluetooth .....	65
Brightness .....	43, 61, 62

**C**

Capac filtru de aer .....	87, 90
Capac lampă .....	7, 91
Câștig .....	42
Channel .....	71
Child lock .....	66
Color depth .....	72
Color format .....	72
Color mode .....	35, 61
Color saturation .....	61
Color Space .....	63
Color Uniformity .....	95
Color uniformity .....	67
Conectarea .....	20
Conectarea difuzoarelor externe .....	23
Conectarea dispozitivelor Bluetooth .....	21
Conectarea echipamentelor externe .....	20
Conectarea echipamentelor video .....	20
Conectarea la portul Trigger Out .....	20
Conectarea unui calculator .....	20
Connection mode .....	71
Contrast .....	61
Control panel lock .....	66
Corecție H/V .....	32
Corecție trapezoidală .....	32, 64
Curățare filtru de aer .....	87
Curățarea lentilelor .....	89
Curățarea unității principale .....	88

**D**

Detail Enhancement .....	62
Detail enhancement .....	39
Dezactivare sunet .....	34
DHCP .....	71
Dimensiune proiectată .....	30
Direct power on .....	68
Disc de deplasare obiectiv .....	30
Display .....	67
Display background .....	67
Display LAN info. ....	70
Display the QR code .....	69
Durată de funcționare .....	73, 92
Dynamic range .....	63

**E**

Ecranul principal .....	27
Event ID .....	85

**F**

Filtru de aer .....	87, 89
Fine Line Adjust .....	39
Fine line adjust .....	62
Focalizarea .....	79
Frame interpolation .....	62
Full .....	35
Funcția Memory .....	46

**G**

Gain .....	61
Gamma .....	44, 62
Gateway address .....	71

**H**

HDMI link .....	51, 65
High altitude mode .....	68
Home screen .....	67
Hue .....	43, 62

**I**

Illumination .....	68
Image .....	35
Image enhancement .....	39, 62
Image processing .....	41, 64
Imagini 3D .....	48
Indicatoare .....	74
Indicatori de eroare/avertizare .....	74
Inel de focalizare .....	7, 29
Inel de zoom .....	7, 30
Interferențe .....	79

Interpolare cadre .....	40	Offset .....	42, 61
Intervalul de funcționare .....	25	Operation .....	68
Intervalul de înlocuire .....	89	Overscan .....	63
Intervalul de înlocuire a filtrului de aer .....	89	<b>P</b>	
Inverse 3D glasses .....	63	Panel Alignment .....	93
Inverse audio .....	64	Panel alignment .....	67, 69
IP address .....	71	Panou de comandă .....	8
IP address display .....	71	Panou de control .....	7
IP settings .....	71	Passphrase .....	72
<b>I</b>		Perioada de înlocuire a lămpii .....	89
Înlocuirea consumabilelor .....	89	Port HDMI .....	12, 51
Înlocuirea filtrului de aer .....	89	Power .....	28
Înlocuirea lămpii .....	90	Power consumption .....	62
Înlocuirea periodică a consumabilelor .....	89	Projection .....	67
<b>K</b>		Projector info .....	72
Keystone .....	64	Projector name .....	70
<b>L</b>		<b>Q</b>	
Lamp hours .....	72	Quick Corner .....	33
Language .....	68	<b>R</b>	
Load memory .....	46	Răcire .....	28
Lock setting .....	66	Reglare deplasare obiectiv .....	7
<b>M</b>		Reglare focalizare .....	29
Memory .....	66	Reglare zoom .....	30
Meniu .....	60	Reglarea focalizării .....	29
Meniu Basic .....	70	Reglarea poziției imaginii proiectate .....	30
Meniu de configurare .....	60	Remote password .....	70
Meniu Network .....	69	Reset .....	63, 64, 66, 68
Meniu Security .....	72	Reset all config .....	73
Meniu superior .....	60	Reset lamp hours .....	73, 92
Meniu Wireless LAN .....	71	Reset memory .....	73
Meniul Extended .....	67	Rezoluțiile acceptate .....	98
Meniul Image .....	61	RGBCMY .....	43, 62
Meniul Info .....	72	<b>S</b>	
Meniul Reset .....	72, 73	Saturation .....	43, 62
Meniul Setări .....	64	Save memory .....	46
Meniul Signal .....	63	Search access point .....	71
Messages .....	67	Securitate .....	56
MPEG noise reduction .....	39	Security .....	72
<b>N</b>		Sharpness .....	37, 61
Noise Reduction .....	62	Sleep mode .....	68
Noise reduction .....	39	Soft Focus Detail .....	39
<b>O</b>		Soft focus detail .....	62
Ochelarii 3D .....	49	Source .....	27
		Specificații .....	102
		SSID .....	71
		SSID display .....	71
		Standarde CEC .....	51

Standby mode .....	68
Startup screen .....	67
Submeniu .....	60
Subnet mask .....	71
Super-resolution .....	39, 62
Sursă de alimentare .....	26
 <b>Ș</b>	
Șurub pentru fixarea capacului lămpii .....	91
 <b>T</b>	
Tastatură soft .....	70
Telecomanda .....	10, 25
Tint .....	61
 <b>U</b>	
Unitatea de rețea fără fir .....	23
User button .....	66
 <b>V</b>	
Version .....	72
Volum .....	34
Volume .....	64
 <b>W</b>	
White balance .....	61
Wireless LAN power .....	69
 <b>Z</b>	
Zoom .....	35