

EPSON®

Ghidul utilizatorului

EH-TW7400

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.



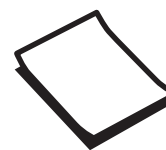
Ghidul utilizatorului (acest ghid)

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 buton	Indică butoanele de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul

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

Denumirea și funcțiile componentelor 6

În Față/pe Carcasă 6

Panou de comandă 7

Telecomanda 9

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 15

Suspendarea pe tavan și proiectarea 15

Valorile maxime ale distanței de proiecție și ale deplasării obiectivului 16

Conectarea unui dispozitiv 19

Scoaterea capacului pentru borne 19

Conectarea echipamentelor video 19

Conectarea unui calculator 19

Conectarea echipamentelor externe 20

Conectarea la portul Trigger Out 20

Conectarea la portul LAN 20

Fixarea Unitatea de rețea fără fir 20

Conectarea clemei pentru cablul HDMI 21

Pregătirea telecomenzii 22

Instalarea bateriilor telecomenzii 22

Intervalul de funcționare a telecomenzii 23

Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta) 23

Intervalul de funcționare (de sus în jos) 23

Operații de bază

Proiectarea imaginilor 24

Pornirea proiectorului 24

Dacă imaginea dorită nu este proiectată 25

Utilizarea Ecranului principal 25

Oprirea 26

Ajustarea imaginii proiectate 27

Afișarea șablonului de test 27

Funcția de reglare a obiectivului (focalizare, zoom, deplasare obiectiv) 27

Reglarea focalizării 28

Reglarea dimensiunii proiecției (reglare zoom) 28

Reglarea poziției imaginii proiectate (reglarea prin deplasarea obiectivului) 29

Ajustarea înclinării proiectorului 30

Corectarea distorsiunilor trapezoidale 30

Ascunderea temporară a imaginii 30

Reglarea imaginii

Reglarea imaginii 31

Selectarea calității de proiecție (Color Mode) 31

Trecerea de la modul de afișare plin la modul zoom (Aspect) 32

Ajustarea valorii pentru Sharpness 33

Ajustarea rezoluției imaginii (Image Enhancement) 33

Setarea Auto Iris 35

Setează Frame Interpolation 35

Ajustarea culorilor 36

Ajustarea Color Temp. 36

Ajustarea valorilor RGB (Offset și Câștig) 36

Ajustarea Hue, Saturation și Brightness 36

Ajustarea valorilor Gamma 38

Selectarea și ajustarea valorii de corecție	38	Selectarea setărilor de rețea fără fir în OS X	54
Reglați în timp ce vizualizați imaginea	38	Configurarea securității pentru rețeaua fără fir	55
Reglați folosind graficul de reglare gamma	39	Proiecția în Epson iProjection (iOS/Android)	55
Afișarea imaginii folosind calitatea imaginii salvate (funcția Memory)	40	Funcționarea utilizând un smartphone (funcție telecomandă)	56
Salvarea unei memorii	40		
Încărcarea, ștergerea și redenumire unei memorii	40		
Funcții utile			
Vizionarea imaginilor 3D	42	Meniul Configurare	
Pregătirea pentru a vizualiza imagini 3D	42	Funcțiile din meniul Configurare	59
Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată	42	Utilizarea meniului Configurare	59
Utilizarea ochelarilor 3D	43	Tabelul meniului Configurare	60
Conversia imaginilor 2D în imagini 3D	43	Meniul Image	60
Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D	44	Meniul Signal	62
Utilizarea funcției HDMI Link	46	Meniul Settings	64
Funcția HDMI Link	46	Meniul Extended	66
Setări HDMI Link	46	Meniul Network	69
Conectarea	47	Meniul Info	74
Proiectarea a două imagini diferite folosind Picture in Picture	48	Meniul Reset	74
Tipurile de ecrane care pot fi afișate simultan	48		
Proiectarea pe Picture in Picture	48	Depanarea	
Inițierea și ieșirea din Picture in Picture	48	Rezolvarea problemelor	75
Modificarea setărilor Picture in Picture	48	Citirea indicatoarelor	75
Utilizarea proiecteurului într-o rețea		Starea indicatorului în cazul apariției unei erori sau a unei avertizări	75
Proiectarea utilizând rețeaua locală prin cablu	50	Starea indicatorului în cazul funcționării normale	77
Selectarea setărilor de rețea prin cablu	50	Când indicatoarele nu vă pot ajuta	78
Proiectarea utilizând rețeaua locală fără fir	52	Verificați problema	78
Selectarea manuală a setărilor de rețea fără fir	52	Probleme cu imaginile	79
Selectarea setărilor pentru rețeaua locală fără fir a computerului	54	Probleme la pornirea proiecției	82
Selectarea setărilor de rețea fără fir în Windows	54	Probleme cu telecomanda	82
		Probleme la panoul de comandă	82
		Probleme la proiectarea imaginilor 3D	83
		Probleme HDMI	83
		Probleme de rețea	84
		Despre Event ID	85
		Întreținerea	
		Întreținerea	87
		Curățarea componentelor	87

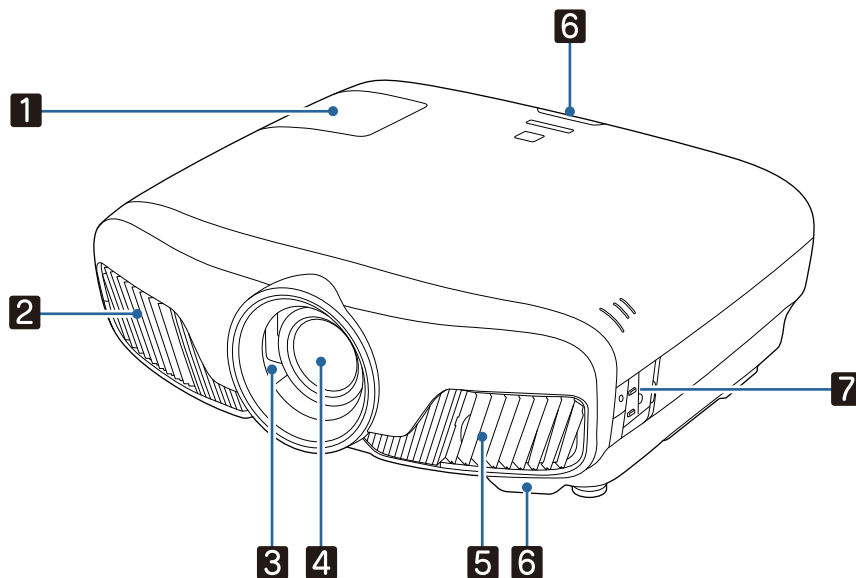
Curățarea filtrului de aer	87
Curățarea unității principale	88
Curățarea lentilelor	89
Intervalele de înlocuire a consumabilelor	89
Intervalul de înlocuire a filtrului de aer	89
Perioada de înlocuire a lămpii	89
Înlocuirea Consumabilelor	89
Înlocuirea filtrului de aer	89
Înlocuirea lămpii	90
Resetarea duratei de funcționare a lămpii	92
Panel Alignment	94
Color Uniformity	96
Despre PLink	98







Apendice

Accesorii Opționale și Consumabile	99
Articole opționale	99
Consumabile	99
Rezoluțiile Acceptate	100
Semnale recepționate de la calculator (RGB Analogic)	100
Semnal de intrare HDMI1/HDMI2	100
Semnal de intrare HDMI 3D	100
Specificații	101
Aspect	103
Lista simbolurilor de siguranță	104
Glosar	107
Informații Generale	109
Etichete de avertizare	110
Notificare generală	111

Denumirea și funcțiile componentelor

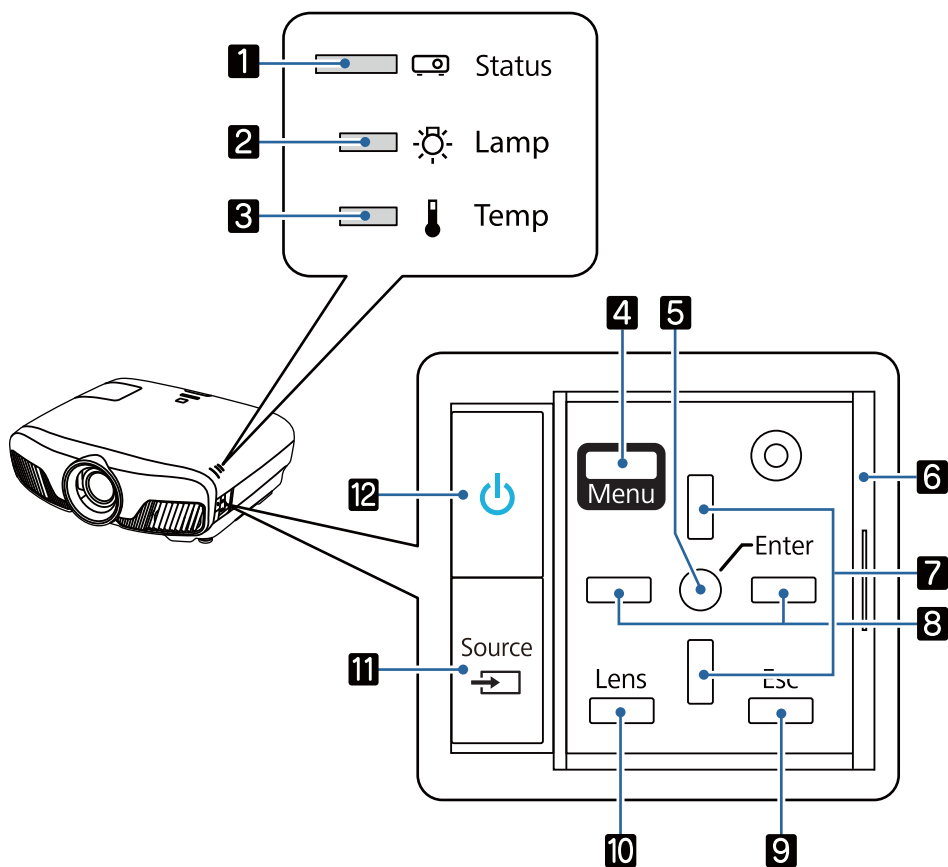
În Față/pe Carcasă







Nume		Funcție
1	Capac lampă	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiectorului.  p.90
2	Gură de evacuare a aerului	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p> Atenție</p> <p>În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald provenit de la gura de evacuare poate produce arsuri, curbarea suprafețelor sau se pot produce accidente.</p> </div>
3	Obturator	Face legătura cu funcția de pornire/oprire a proiectorului și deschide și închide automat obturatorul.  p.24
4	Lentilă	Imaginile sunt proiectate de aici.
5	Gură de ventilare	Gura de ventilare este utilizată pentru răcirea proiectorului.
	Capac filtru de aer	La înlocuirea filtrului de aer, deschideți acest capac și scoateți filtrul de aer.  p.89
6	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.  p.23
7	Panou de comandă	Permite comandarea proiectorului.  p.7

Panou de comandă

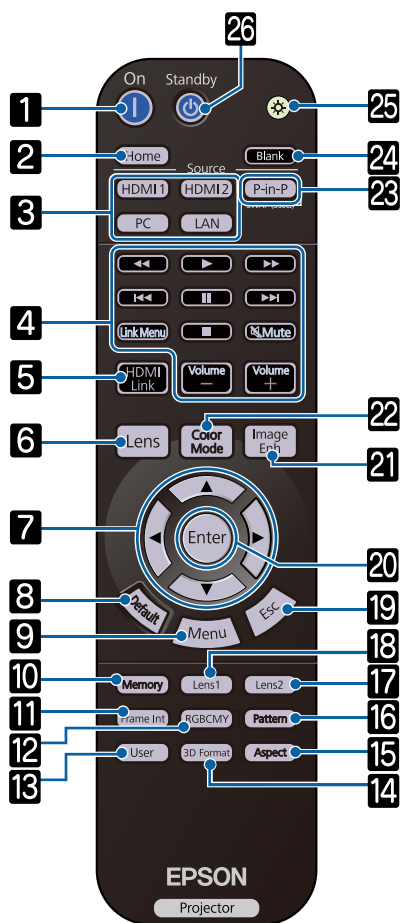
Dacă pentru funcția Illumination este selectată opțiunea **Off**, toți indicatorii sunt stinși în condiții normale de desfășurare a proiectiei. ➡ **Extended - Operation - Illumination** p.66



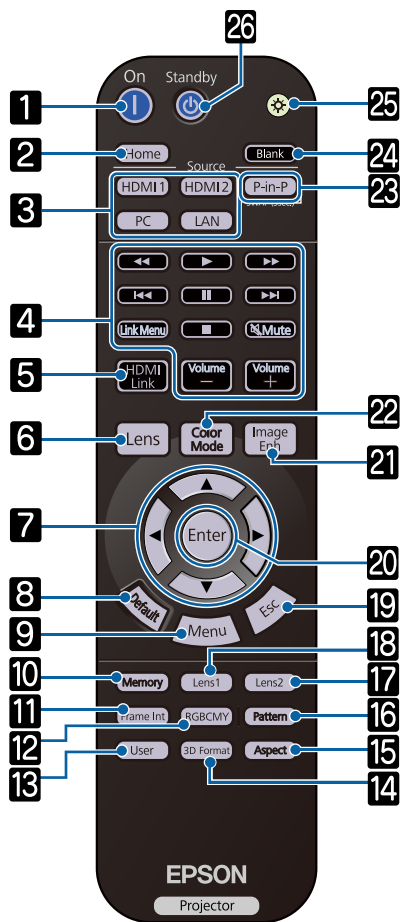
Butoane/Indicatoare	Funcție
1	Luminează intermitent pentru a indica faptul că operația de încălzire sau de răcire este în curs de execuție. Afișează starea proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ p.75
2	Luminează intermitent și are culoarea portocaliu dacă trebuie să înlocuiți lampa. Afișează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. ➡ p.75
3	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. ➡ p.75
4	Permite afișarea și închiderea meniului Configurare. Din meniul Configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine, Semnal intrare ș.a.m.d. ➡ p.59
5	Selectează funcțiile și setările dacă pe ecran este afișat un meniu. ➡ p.59
6 Capac panou de comandă	Capac pentru panoul de comandă. Când doriți să utilizați panoul de comandă, prindeți de clapetă și deschideți panoul prin culisare.
7	Selectează valoarea de ajustare a corecției trapezoidale și a elementelor din meniu. ➡ p.30
8	Selectează valori de ajustare pentru elementele din meniu. ➡ p.59







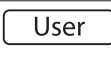



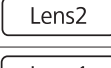
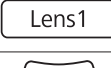
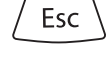


	Butoane/Indicatoare	Funcție
9	Esc 	Revine la afișarea nivelului anterior al meniului, dacă pe ecran este afișat un meniu. 🖱️ p.59
10	Lens 	Modifică elementele de reglare ale funcției obiectiv motorizat. Elementele de reglare sunt următoarele. <ul style="list-style-type: none"> • Focalizarea 🖱️ p.28 • Zoom 🖱️ p.28 • Decalare obiectiv 🖱️ p.29
11		Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. 🖱️ p.25
12		Pornește și oprește proiectorul. 🖱️ p.24 Este aprins dacă proiectorul este pornit. Afișează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceștia sunt aprinși sau luminează intermitent. 🖱️ p.75

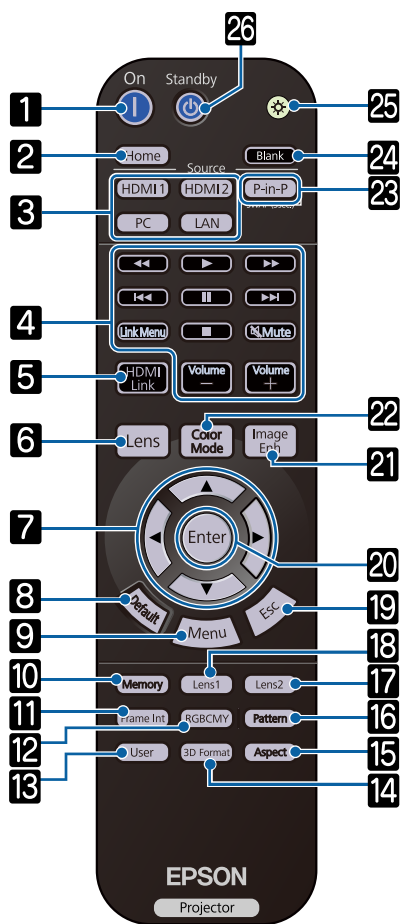
Telecomanda


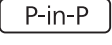





Buton	Funcție
1 	Permit pornirea proiectorului. ➡ p.24
2 	Afișează și închide Ecranul principal. ➡ p.25
3 	Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. ➡ p.25
4 	Se pot efectua operații precum începerea redării, oprirea redării și reglarea volumului pentru dispozitivele conectate compatibile cu standardele HDMI CEC. ➡ p.46
5 	<ul style="list-style-type: none"> • Când HDMI Link este setată la On ➡ Settings - HDMI Link - HDMI Link p.64 Se afișează lista de conexiuni ale dispozitivului. • Când HDMI Link este setată la Off ➡ Settings - HDMI Link - HDMI Link p.64 Afișează setările meniului HDMI Link. ➡ p.46
6 	<p>Modifică elementele de reglare ale funcției obiectiv motorizat.</p> <p>Elementele de reglare sunt următoarele.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Focalizarea ➡ p.28 • Zoom ➡ p.28 • Decalare obiectiv ➡ p.29

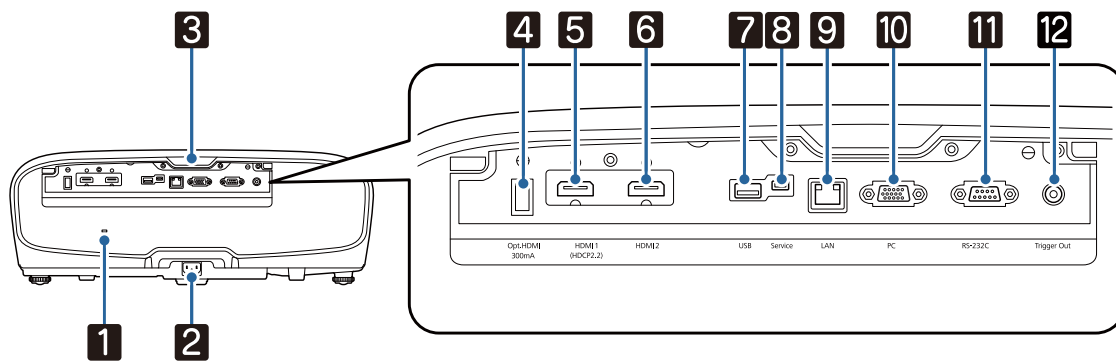










Buton	Funcție
7	 <p>Permite selectarea elementelor din meniu și a valorilor de ajustare. ➡ p.59</p>
8	 <p>Valoarea ajustată revine la valoarea implicită dacă apăsați pe acest buton în timp ce este afișat meniul ecranului de ajustare. ➡ p.59</p>
9	 <p>Permite afișarea și închiderea meniului Configurare. Din meniul Configurare, puteți ajusta și defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine ș.a.m.d. ➡ p.59</p>
10	 <p>Permite salvarea, încărcarea sau ștergerea memoriei. ➡ p.40</p>
11	 <p>Setează puterea pentru Frame Interpolation. ➡ p.35</p>
12	 <p>Permite ajustarea valorii definite pentru nuanță, saturație și strălucire pentru fiecare culoare RGBCMY. ➡ p.36</p>
13	 <p>Execută funcția alocată butonului utilizatorului. ➡ p.64</p>
14	 <p>Modificarea formatului 3D. Acest proiecter acceptă următoarele formate 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambalare cadre • Juxtapuse • Sus și jos <p>➡ p.42</p>
15	 <p>Permite selectarea modului aspect în funcție de semnalul de intrare. ➡ p.32</p>
16	 <p>Permite afișarea și închide șablonul de test. ➡ p.27</p>
17	 <p>Încarcă poziția obiectivului înregistrată ca Memory1 sau Memory2 în Save Lens Position. ➡ p.40</p>
18	
19	 <p>Revine la afișarea nivelului anterior al meniului, dacă pe ecran este afișat un meniu. ➡ p.59</p>
20	 <p>Dacă este afișat un meniu, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ➡ p.59</p>
21	 <p>Afișează meniul Image Enhancement. ➡ p.33</p>



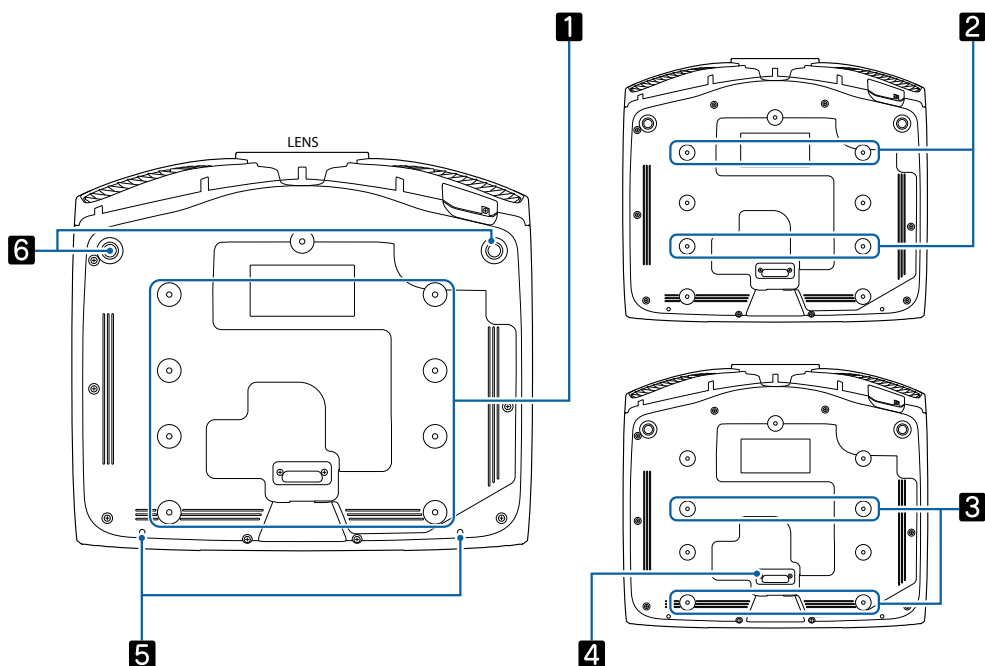
Buton	Funcție
22	 <p>Schimbă opțiunea selectată pentru Color Mode. ➡ p.31</p>
23	 <p>Vă permite să proiectați simultan imagini din două surse: una pe ecranul principal, și alta pe ecranul secundar. (Imagine în imagine) ➡ p.48</p> <p>Apăsați și țineți apăsat butonul pentru comuta sursele de imagine din ecranul principal sau ecranul secundar.</p>
24	 <p>Oprește temporar proiecția. Pentru a reactiva imaginea, apăsați din nou acest buton. ➡ p.30</p>
25	 <p>Butoanele telecomenzii se aprind pentru circa 10 secunde. Acest lucru este util în cazul în care utilizați telecomanda în întuneric.</p>
26	 <p>Permit oprirea proiectorului. ➡ p.26</p>

Spate



Nume		Funcție
1	Slot de securitate ()	Slotul de securitate compatibil cu sistemul de securitate MicroSaver produs de Kensington. Pentru alte detalii, vizitați site-ul Kensington la adresa http://www.kensington.com/ .
2	Mufă de alimentare	Conectați cablul de alimentare.  p.24
3	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.  p.23
4	Port Opt.HDMI	Permite conectarea portului de alimentare pentru cablul HDMI optic.
5	Port HDMI1	Permite conectarea echipamentelor video și a calculatoarelor compatibile cu interfața HDMI.  p.19
6	Port HDMI2	Portul HDMI1 acceptă HDCP 2.2.
7	Port USB	Permite conectarea Unitatea de rețea fără fir opțională. Se mai utilizează și pentru actualizarea firmware-ului.  p.20
8	Port Service	Port de service. De regulă, acesta nu este folosit.
9	Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.  p.20
10	Port PC	Permite conectarea la portul ieșirii RGB a unui calculator.  p.19
11	Portul RS-232C	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.
12	Port Trigger Out	Se conectează la dispozitive externe, precum ecranele motorizate.  p.20

La bază



Nume		Funcție
1	Puncte de fixare ale suportului pe tavan	Dacă suspendați proiectorul de tavan, înșurubați suportul de fixare pe tavan în aceste puncte. ➡ p.99
2		Folosiți cele patru puncte de fixare ale suportului pe tavan pentru 2 sau 3 , în funcție de mediu de instalare. Folosiți punctele de fixare 3 atunci când instalați dispozitivul lângă un perete într-o încăpere mică.
3		
4	Piciorul din spate	Demontați această componentă atunci când folosiți punctele de fixare ale suportului pe tavan 3 .
5	Șurub de fixare a capacului pentru cablu.	Orificii pentru fixarea capacului pentru cablu.
6	Picior frontal reglabil	La instalarea pe o suprafață, de exemplu pe o masă, extindeți piciorul pentru a regla înclinarea față de orizontală. ➡ p.30

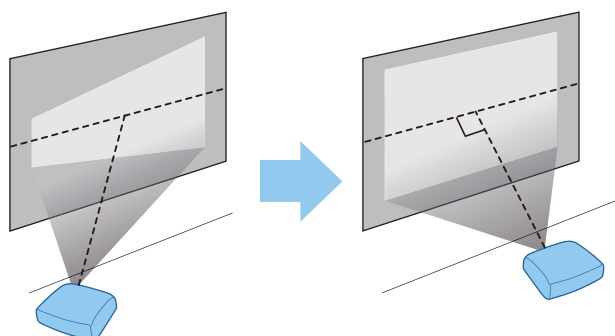
Instalarea

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.



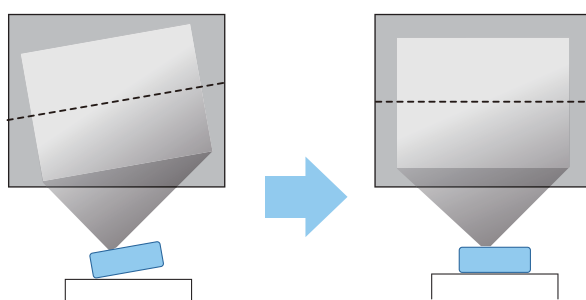
Dacă proiectorul nu poate fi instalat în fața ecranului, puteți ajusta poziția imaginii cu ajutorul deplasării obiectivului. ➔ [p.29](#)

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 proiecteurului de tavan (montare pe tavan). Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Dacă la montare, în punctele de fixare ale suportului pe tavan, folosiți adevizi pentru a preveni slăbirea șuruburilor sau dacă utilizați lubrifianți sau uleiuri pe projector, carcasa acestuia se poate fisura, iar proiectorul poate cădea din suportul de pe tavan. În acest caz orice persoană aflată sub projector poate fi grav rănită și proiectorul se poate strica.
- 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 îl instalați în locuri înalte, de exemplu pe un raft, luați măsuri de prevenire a căderii și accidentelor cu cabluri care să asigure siguranța în caz de urgență, precum cutremure. 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 projector. Dacă blocați gura de ventilare și gura de evacuare a aerului, căldura acumulată în interior poate provoca un incendiu.

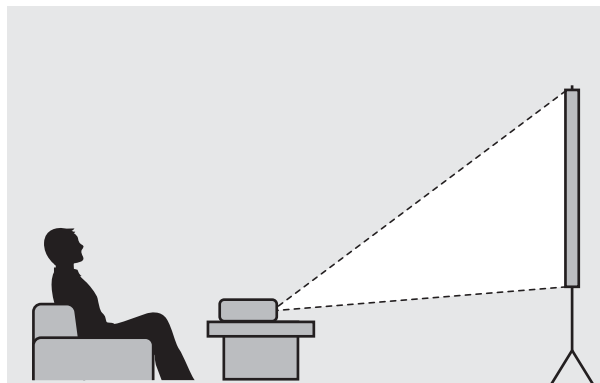
Atenție

- Nu instalați proiectorul în încăperi în care umiditatea este foarte ridicată sau în care este foarte mult praf, sau în spații expuse la fum provenind de la un foc deschis sau de la fumat.
- 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](#)

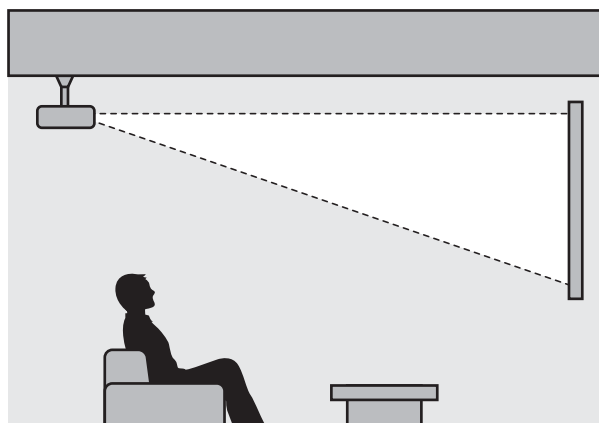
Așezarea și proiectarea de pe o masă

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.66

Valorile maxime ale distanței de proiecție și ale deplasării obiectivului

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

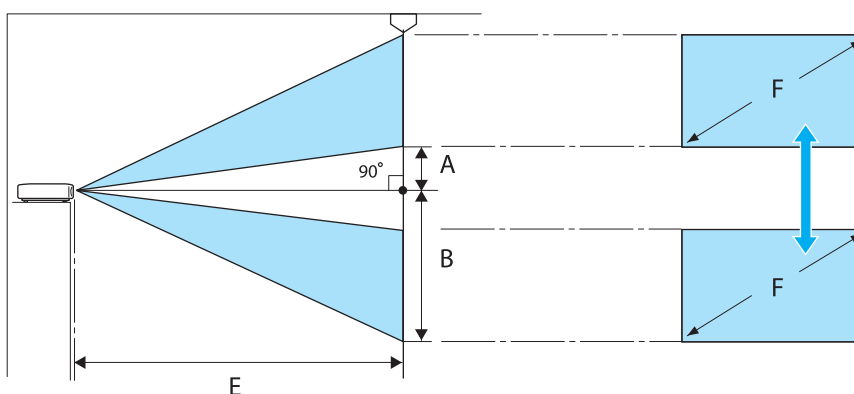
Utilizați tabelul de mai jos pentru a instala proiectorul la distanța optimă față de ecran. Valorile prezentate sunt oferite numai ca valori de referință.

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



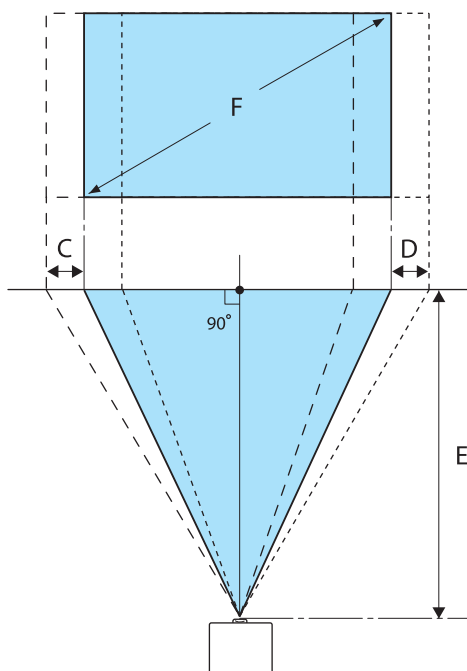
Imaginea proiectată se va micșora după corectarea distorsiunilor. Măriți distanța de proiecție pentru a adapta imaginea proiectată la dimensiunile ecranului.

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 projector la ecran
- F : Dimensiunea imaginii proiectate

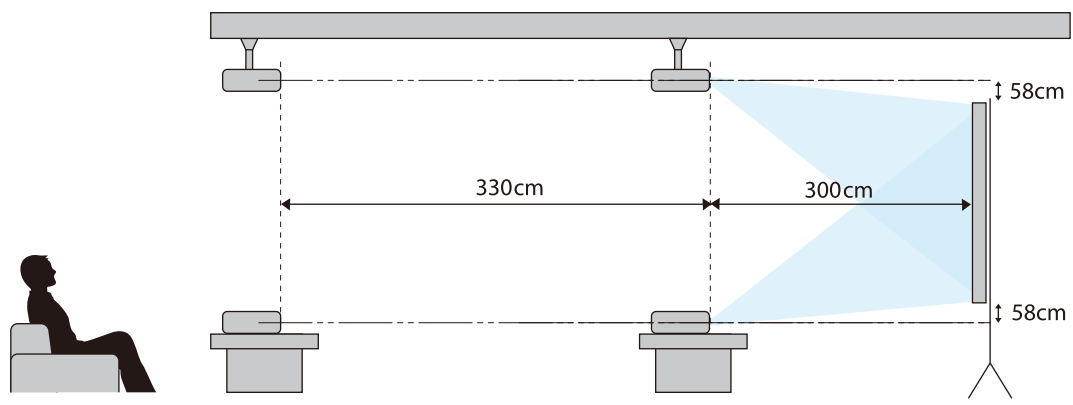
Unități: cm

16:9 Dimensiunea ecranului		Distanța de proiecție (E)		Valori maxime de deplasare a obiectivului *		
F	W x H	Minim (Lat)	Maxim (Tele)	Distanță (A)	Distanță (B)	Distanță (C, D)
50"	111 x 62	148	313	29	91	52
60"	133 x 75	178	376	35	109	63
80"	177 x 100	239	503	46	146	83
100"	221 x 125	300	630	58	182	104
150"	332 x 187	452	947	86	273	156
200"	443 x 249	604	1264	115	364	209
250"	553 x 311	756	1582	144	455	261
300"	664 x 374	908	1899	173	547	313

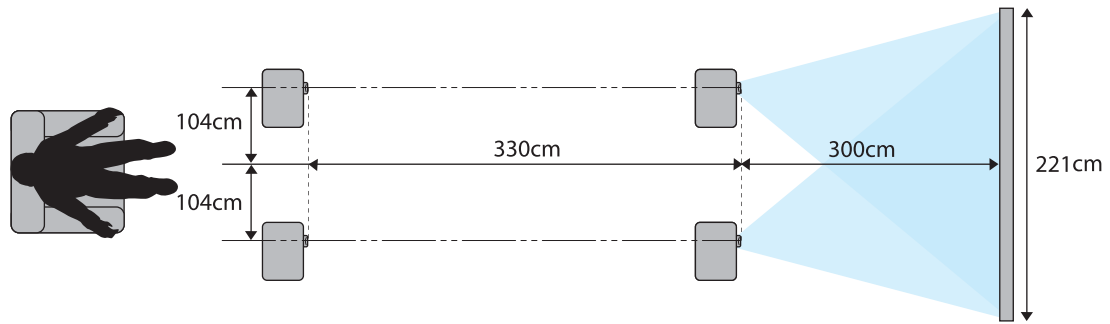
* Deplasarea obiectivului nu poate fi setată la valori maxime pe verticală și pe orizontală simultan. [p.29](#)

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

Vedere laterală



Vedere de deasupra



Conectarea unui dispozitiv

Atenție

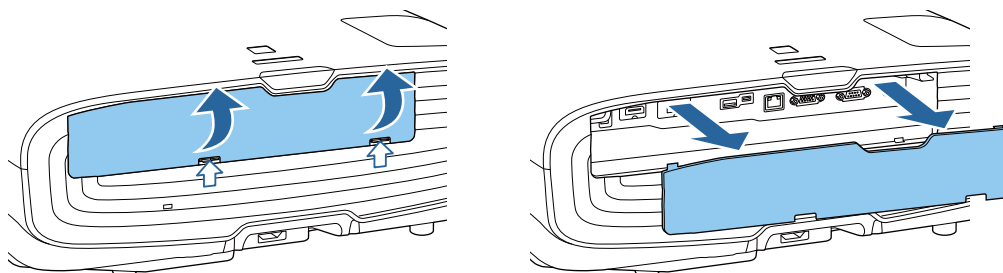
- Conectați cablurile înainte de racordarea la o priză electrică.
- Verificați forma conectorului cablului și forma portului și apoi conectați cablul. Dacă forțați introducerea unui conector având o formă diferită în port, acesta se poate strica și se poate produce o defecțiune.

Scoaterea capacului pentru borne

În funcție de modelul pe care îl folosiți, proiectorul poate avea un capac pentru borne pentru secțiunea de conectare din spate, în vederea îmbunătățirii aspectului general al proiectorului. Scoateți capacul pentru borne înainte de conectarea cablurilor.

În partea de jos a capacului pentru borne sunt prevăzute orificii care permit ridicarea capacului și scoaterea acestuia din canelurile de la partea de sus.

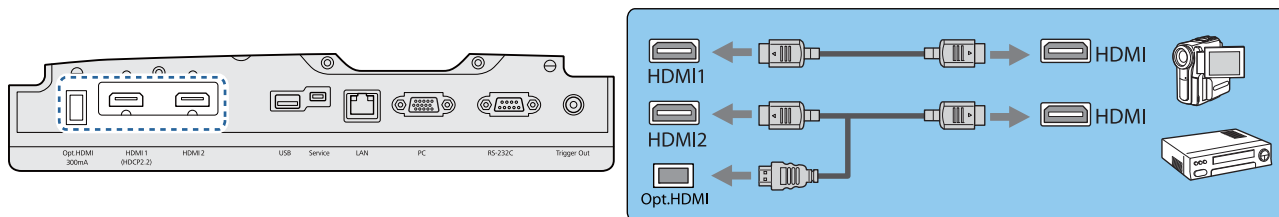
La reintroducerea capacului, introduceți mai întâi partea prevăzută cu umărul de fixare în canelurile de la partea de sus.



Conectarea echipamentelor video

Pentru a proiecta imagini de la playere DVD/Blu-ray, conectați-vă la proiector folosind una dintre următoarele metode.

Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

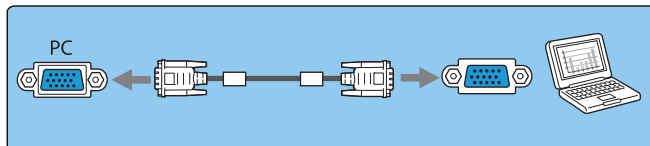
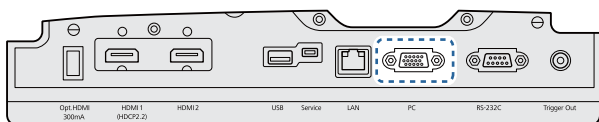


- Când utilizați portul de alimentare pentru un cablu HDMI optic, conectați cablul la portul Opt.HDMI.
- Când proiectați imagini în HDCP 2.2, realizați conectarea la portul HDMI1.
- Acest proiector nu este prevăzut cu un difuzor încorporat. Conectați proiectorul la sistemul AV pentru a asculta semnalul audio primit de la echipamentul conectat.

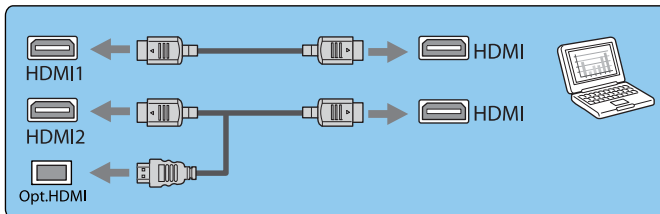
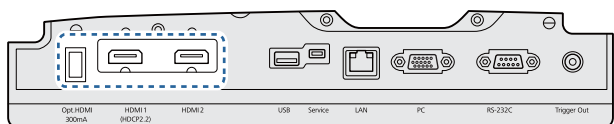
Conectarea unui calculator

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

Când se utilizează un cablu pentru calculator disponibil în comerț



Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț



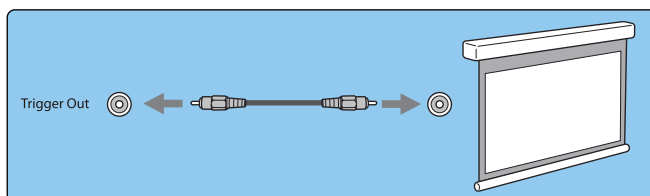
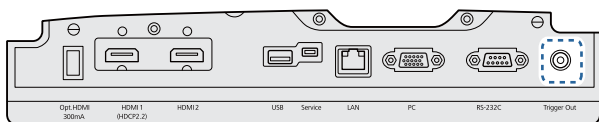
Conectarea echipamentelor externe

Conectarea la portul Trigger Out

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.



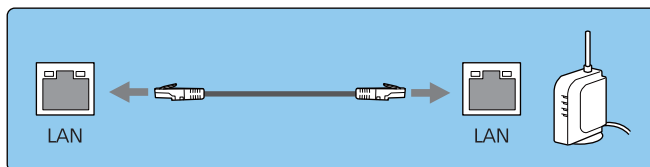
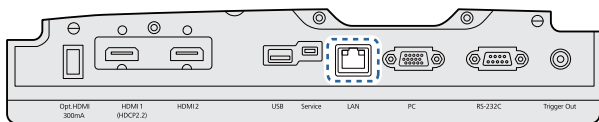
Pentru a folosi portul **Trigger Out**, setați opțiunea **Trigger out** la **On**. **Extended - Operation - Trigger Out** p.66



Conectarea la portul LAN

Conectați la un ruter de rețea, la un hub, etc., folosind un cablu 100BASE-TX sau 10BASE-T LAN.

Puteți opera proiectorul și puteți verifica starea acestuia în rețea de la un calculator sau de la un dispozitiv inteligent.

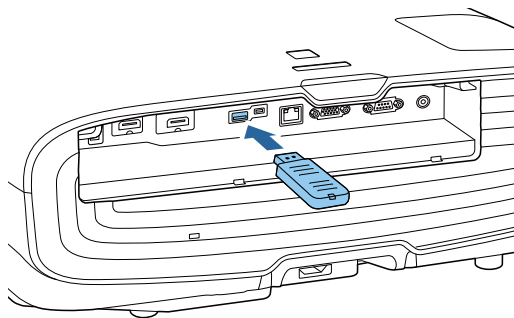


Pentru a preveni funcționarea defectuoasă, utilizați un cablu de rețea ecranat de categoria 5 sau superioară.

Fixarea 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.

Descărcați Epson iProjection de pe următorul site web.

<http://www.epson.com>

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

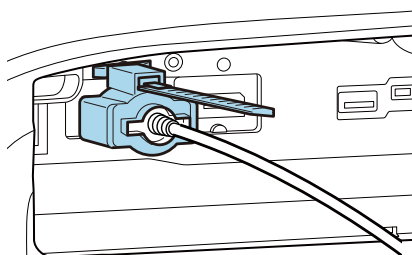
Instalați Epson iProjection (iOS/Android) pe un smartphone sau pe o tabletă pentru a proiecta fără fir date de pe dispozitivul dvs. ➡ [p.55](#)



- 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](#)

Conectarea clemei pentru cablul HDMI

Dacă folosiți un cablu HDMI gros, care atârână, acesta trebuie fixat folosind o clemă HDMI pentru a evita deconectarea acestuia de la port sub acțiunea propriei greutate.



Pregătirea telecomenzii

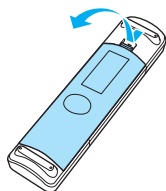
Instalarea bateriilor telecomenzii

Atenție

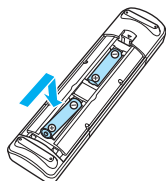
- Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt amplasate corect.
- Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor AA alcaline sau cu mangan.

1 Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

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

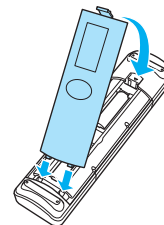


2 Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii. Înainte de instalare, verificați polaritatea bateriilor (+) și (-).



3 Fixați la loc capacul compartimentului pentru baterii.

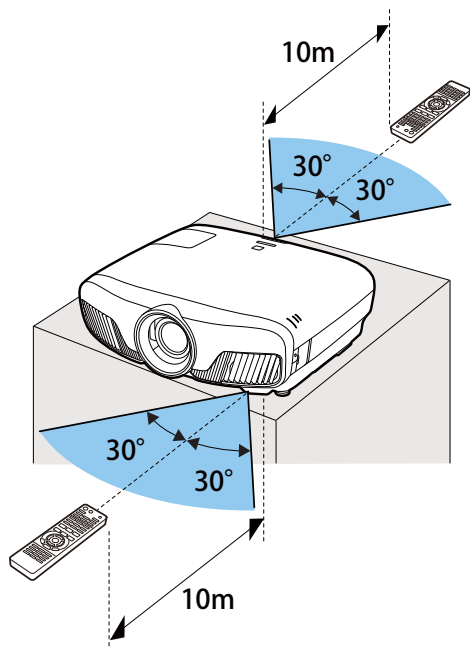
Apăsați pe capacul compartimentului pentru baterii până când acesta se închide; veți auzi un declic.



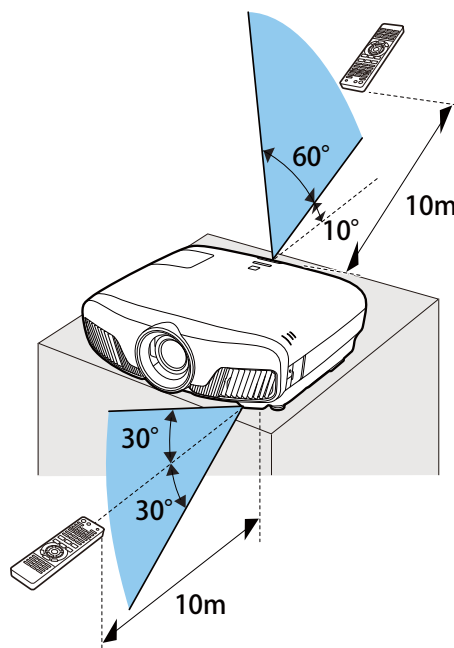
Dacă telecomanda nu mai transmite comenzile sau apar întârzieri sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii AA alcaline sau cu mangan.

Intervalul de funcționare a telecomenzii

- Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta)



- Intervalul de funcționare (de sus în jos)



Proiectarea Imaginilor

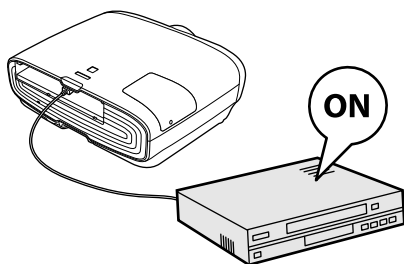
Pornirea proiecteurului



1 Conectați echipamentul la proiector.

2 Conectați utilizând cablul de alimentare inclus.

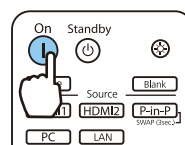
Se aprinde indicatorul de alimentare a proiecteurului (albastru). Acest lucru arată că proiectorul este alimentat, însă nu este încă pornit (este în modul Standby).

3 Porniți echipamentul conectat.

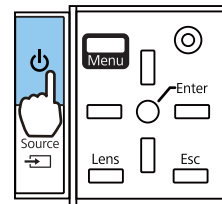


4 Pentru a porni proiectorul, apăsați butonul  de pe telecomandă sau butonul  de pe panoul de comandă.


Telecomanda





Panou de comandă



Obturatorul se deschide și se începe proiectia.

Indicatorul de funcționare  se aprinde intermitent (albastru) în timp ce proiectorul se încălzește. După ce proiectorul s-a încălzit, indicatorul de funcționare nu se mai aprinde intermitent și luminează continuu (albastru).

 Dacă **Direct Power On** este setat pe **On**, puteți începe proiectia 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.66](#)

Avertisment

- În timpul proiectiei, 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 proiectiei, nu stați în fața obiectivului. Ca urmare a temperaturii ridicate, hainele ar putea fi deteriorate.



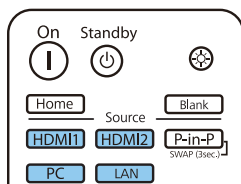
- Acest proiector este prevăzut cu funcția Child Lock pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii și cu funcția Control Panel Lock pentru a preveni orice operații accidentale, etc. ➡ **Settings - Lock Setting - Child Lock/Control Panel Lock** p.64
- Acest proiector este prevăzut cu funcția Auto Setup pentru selectarea automată a setărilor optime în cazul schimbării semnalului de intrare al calculatorului conectat. ➡ **Signal - Auto Setup** p.62
- 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.66

■ Dacă imaginea dorită nu este proiectată

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


Telecomanda

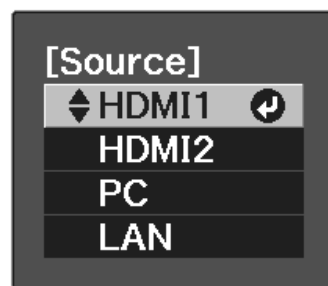
Apăsați pe butonul corespunzător portului respectiv.




Panou de comandă

Apăsați pe butonul  și selectați portul dorit.

Apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

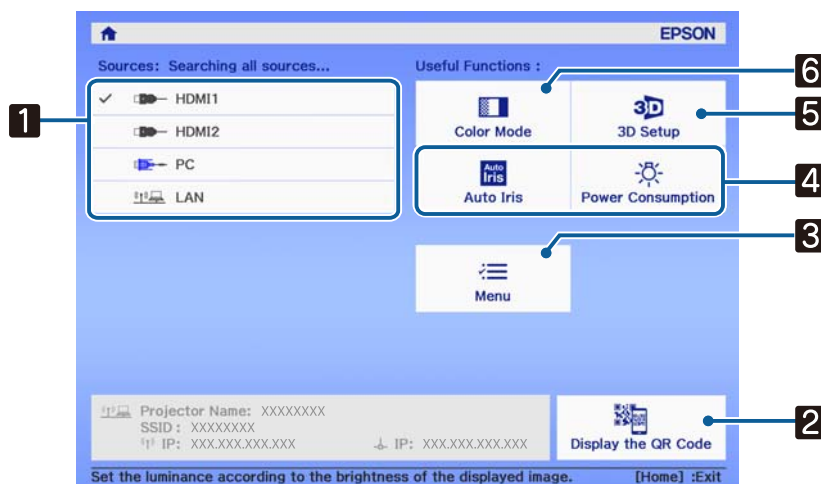


Utilizarea Ecranului principal

Caracteristica Ecran principal vă permite să selectați cu ușurință o sursă de imagini și să accesați funcții utile. Apăsați butonul  de pe telecomandă pentru a afișa Ecranul principal.


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.66
- Nu este detectat semnal de la orice surse.





1	Selectează sursa pe care doriți să o proiectați.
2	Afișează codul QR și se conectează fără fir la un smartphone sau la o tabletă. ➡ p.55
3	Afișează meniul Configurare. ➡ p.59

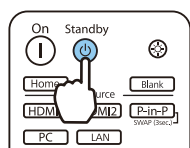
4	Aplică opțiunile de meniu alocate setării Home Screen din meniul Extended . ☞ Extended - Home Screen p.66
5	Setează funcția 3D. ☞ Video - 3D Setup p.62
6	Selectează Color Mode . ☞ p.31

 Ecranul principal dispare după 10 minute de inactivitate.

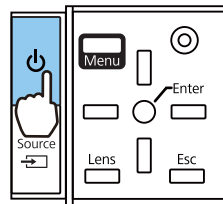
Oprirea

- 1** Opriți echipamentul conectat.
- 2** Apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă.

Telecomanda



Panou de comandă



Proiecția ia sfârșit, iar obturatorul se închide automat.

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

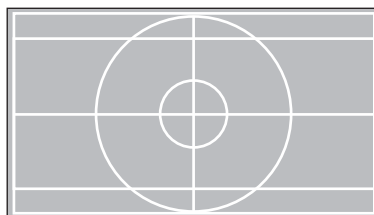
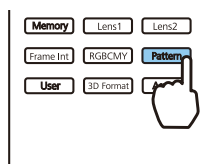
- 3** Așteptați până când răcirea s-a terminat.
După ce etapa de răcire s-a încheiat, indicatorul de funcționare nu va mai lumina intermitent.
- 4** Deconectați cablul de alimentare.

Ajustarea imaginii proiectate

Afișarea șablonului de test

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

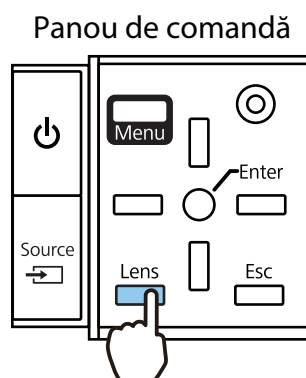
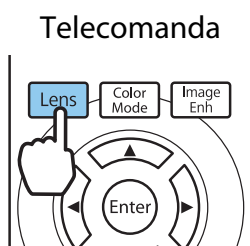
Apăsați pe butonul **Pattern** de pe telecomandă pentru a afișa șablonul de test. Pentru liniile orizontale din părțile de sus și de jos se utilizează standardul 2.40:1 CinemaScope.



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

Funcția de reglare a obiectivului (focalizare, zoom, deplasare obiectiv)

Pentru a regla focalizarea, zoomul sau deplasarea obiectivului, apăsați pe butonul **Lens** de pe telecomandă sau pe butonul **Lens** de pe panoul de comandă și apoi selectați parametrul pe care doriți să îl modificați.



Parametrii care pot fi reglați sunt prezentați în tabelul de mai jos.

1	Reglare focalizare	Adjust Focus este afișat pe ecran. Este folosit pentru reglarea focalizării imaginii proiectate. 🖱️ p.28
2	Reglare zoom	Adjust Zoom este afișat pe ecran. Reglează dimensiunea imaginii proiectate. 🖱️ p.28
3	Reglare deplasare obiectiv	Adjust Lens Shift este afișat pe ecran. Ajustează poziția imaginii proiectate. 🖱️ p.29

Pentru a finaliza reglarea, apăsați pe butonul **Lens** din Reglare deplasare obiectiv.



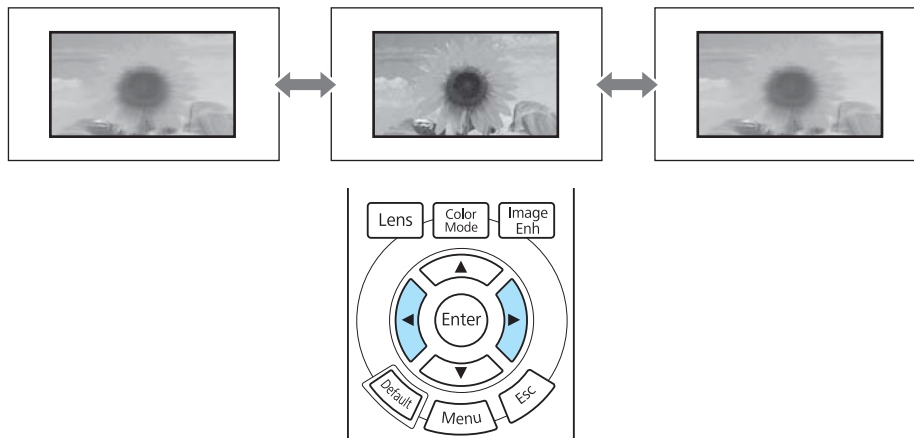
Puteți să înregistrați în memorie rezultatele reglării obiectivului (Save Lens Position). Puteți să încărcați poziția obiectivului pe care ați înregistrat-o de la telecomandă sau din meniul Configurare.

Reglarea focalizării

1 Apăsați pe butonul **Lens** de pe telecomandă.

Adjust Focus este afișat pe ecran.

2 Pentru reglarea focalizării, apăsați pe butoanele .




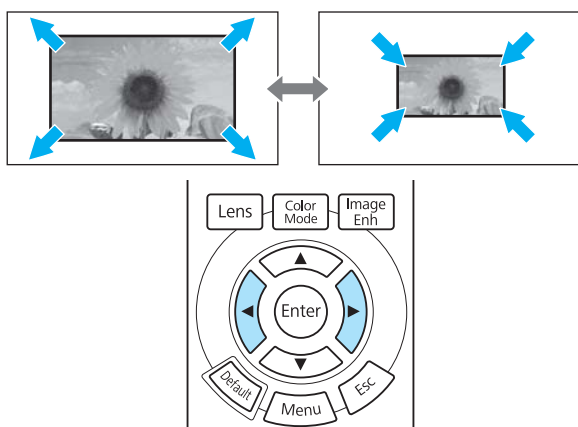
3 Apăsați pe butonul **Lens** de trei ori pentru a finaliza efectuarea reglajelor.

Reglarea dimensiunii proiecției (reglare zoom)

1 Apăsați de două ori pe butonul **Lens** de pe telecomandă.

Adjust Zoom este afișat pe ecran.


2 Pentru reglarea dimensiunii ecranului proiectat, apăsați pe butoanele .







3 Apăsați de două ori pe butonul **Lens** pentru a finaliza reglajul.






■ Reglarea poziției imaginii proiectate (reglarea prin deplasarea obiectivului)

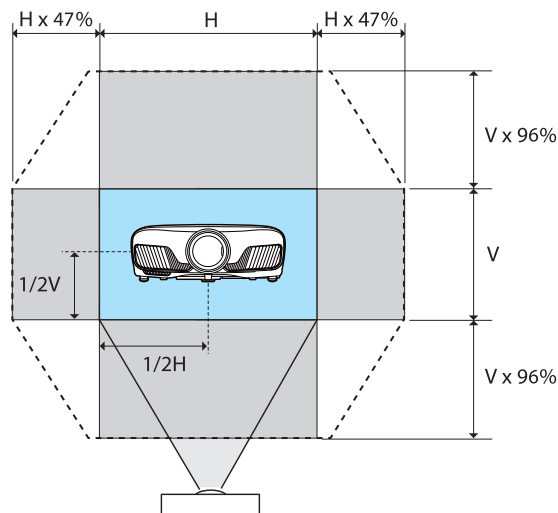
Dacă proiectorul nu poate fi instalat direct în fața ecranului, puteți ajusta poziția imaginii cu ajutorul deplasării obiectivului.

- 1 Apăsați de trei ori pe butonul  de pe telecomandă.
Adjust Lens Shift este afișat pe ecran.






- 2 Pentru a regla poziția imaginii, utilizați butoanele    .


Puteți muta imaginea în intervalul indicat de linia punctată din figura următoare.

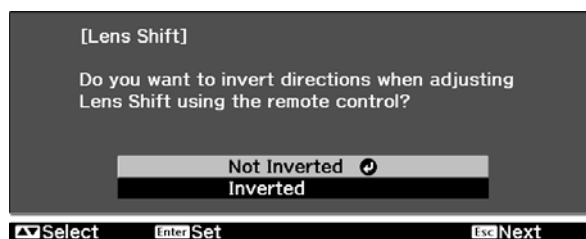
 Mențineți apăsată butoanele     pentru a readuce imaginea în poziția centrală pe verticală și pe orizontală. Poziția în care se oprește imaginea este centrul.



- 3 Apăsați pe butonul  pentru a finaliza reglajul.

 Când următorul mesaj se afișează atunci când comutați la **Adjust Lens Shift**, imaginea se deplasează în direcția opusă față de direcția indicată prin apăsarea butoanelor    .

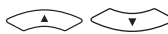
Când **Front/Ceiling** sau **Rear/Ceiling** se setează pentru **Projection**, selectați **Inverted**. 
Extended - Projection p.66



Atenție

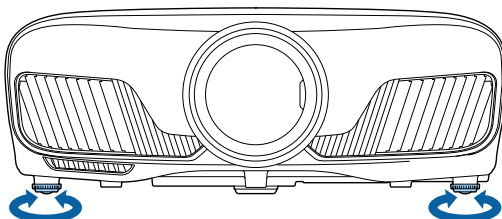
- La transportul proiectorului, setați poziția obiectivului în centru. Dacă transportați proiectorul când obiectivul nu se află în poziția centrală, mecanismul de deplasare a obiectivului ar putea suferi deteriorări.
- Nu introduceți degetul în componentele mobile ale obiectivului proiectorului. În caz contrar vă puteți răni.




- Dacă nu puteți instala proiectorul direct în fața ecranului, se recomandă să utilizați funcția de deplasare a obiectivului pentru a regla poziția de proiecție.
- Dacă reglarea fină a deplasării obiectivului nu funcționează, apăsați scurt pe butoanele  pentru a efectua reglaje fine în timpul vizualizării imaginii.

Ajustarea înclinării proiectorului


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.





Corectarea distorsiunilor trapezoidale

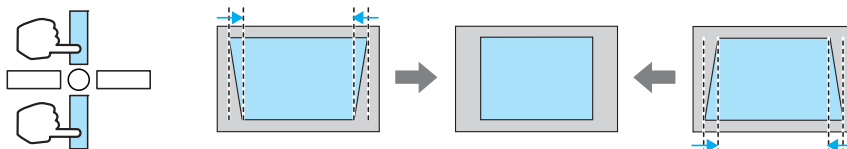
Puteți utiliza butoanele  de pe panoul de comandă pentru a corecta distorsiunea trapezoidală.


Deschideți capacul panoului de comandă din lateral pentru a acționa panoul de comandă.  [p.7](#)

Apăsați butoanele  sau  pentru a afișa indicatoarele de ajustare.

După ce se afișează indicatoarele, apăsați butoanele  și  pentru a efectua corecția pe verticală.

Dacă partea de sus sau cea de jos este prea lată

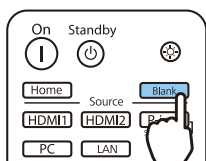



- Când corecți distorsiuni trapezoidale, este posibil ca imaginea proiectată să fie redusă. Măriți distanța de proiecție pentru a adapta imaginea proiectată la dimensiunile ecranului.
- Puteți defini setările trapezoidale din meniul Configuration.  **Settings - Keystone** [p.64](#)
- Puteți aplica în mod eficient corecțiile dacă unghiul de proiecție este de până la 30° de sus în jos.

Ascunderea temporară a imaginii

Puteți utiliza această funcție pentru a ascunde temporar imaginea de pe ecran.

Apăsați pe butonul  pentru a afișa sau ascunde imaginea.




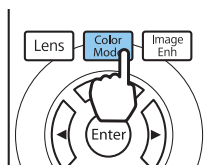
Pentru filme, deoarece redarea filmelor continuă chiar dacă imaginea este ascunsă, nu veți putea reveni la punctul în care ați ascuns imaginea folosind butonul .


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.

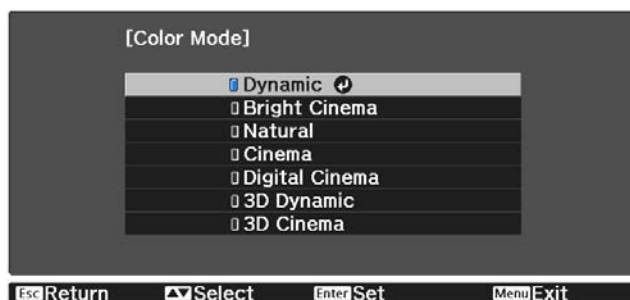
1 Apăsați pe butonul .



- Puteți defini setările din meniul Configurare. ➔ **Image - Color Mode** p.60
- Dacă apăsați butonul , puteți defini setări și din Ecranul principal. ➔ p.25

2 Selectați **Color Mode**.

Utilizați butoanele   pentru a selecta un mod și apoi apăsați butonul  pentru a confirma selecția.



Opțiuni disponibile la proiectarea imaginilor 2D

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.
Cinema	Cea mai bună setare pentru vizionarea conținutului, de exemplu filmele.
Digital Cinema	Proiectează imagini în spațiul de culoare Digital Cinema. Cea mai bună setare pentru prioritizarea culorilor.

Opțiuni disponibile la proiectarea imaginilor 3D

Mod	Aplicație
3D Dynamic	Un mod 3D dedicat, optim pentru prioritizarea luminozității.
3D Cinema	Un mod 3D dedicat, optim pentru redarea conținutului, de exemplu filme.

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.

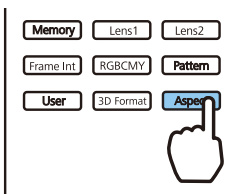
Setările disponibile diferă în funcție de semnalul de imagine proiectat în prezent.



Țineți cont de faptul că utilizând funcția Raport imagine a proiecteurului 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

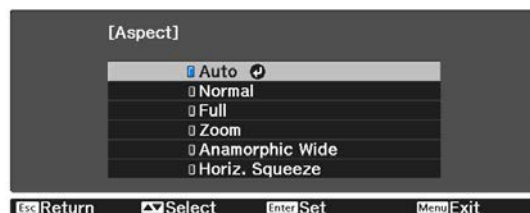
Apăsați pe butonul Aspect.



Puteți defini setările din meniul Configurare. **Signal - Aspect** p.62

2

Utilizați butoanele pentru a selecta numele setării respective și apoi apăsați pe butonul pentru a confirma selecția.



În funcție de semnal, este posibil să nu reușiți să modificați modul **Aspect**.

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		Când proiectați imagini 16:9, Full și Zoom nu pot fi selectate.	
Imagini înregistrate prin compresie			
Imagini Letterbox*			

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 truncate.


* 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.

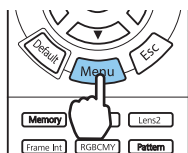
Ajustarea valorii pentru Sharpness

Puteți îmbunătăți claritatea imaginii.

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

Standard	Accentuează contururile pentru imaginea proiectată. Când reglați parametrul Standard , valorile pentru Thin Line Enhancement și pentru Thick Line Enhancement 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.

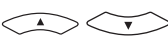

1 Apăsați pe butonul .



Este afișat meniul Configurare.

2 Selectați **Image - Sharpness**.


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

3 Utilizați butoanele  pentru a selecta elementul dorit și apoi utilizați butoanele  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 pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.


4 Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.

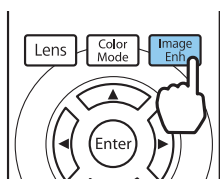
Ajustarea rezoluției imaginii (Image Enhancement)


Puteți ajusta rezoluția imaginii utilizând funcția Image Enhancement.

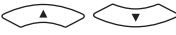

Poate fi ajustat următorul conținut.

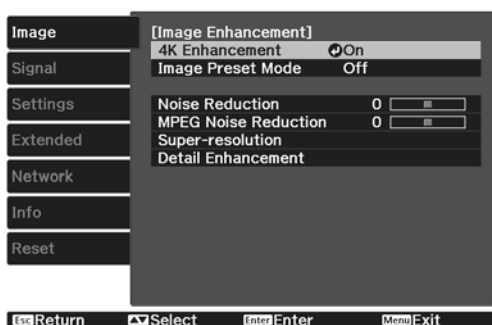
4K Enhancement	4K Enhancement este o funcție care proiectează imaginea la o rezoluție dublată prin mutarea pe diagonală a unui pixel în pași de 0,5 pixeli. Un semnal de imagine la rezoluție ridicată este proiectat cu detalii fine.
Image Preset Mode	Selectați setările pregătite în avans ca setări pentru Noise Reduction , MPEG Noise Reduction , Super-resolution și Detail Enhancement .
Noise Reduction	(Se poate seta numai când Image Processing este setat pe Fine .) Netezește imaginile brute.
MPEG Noise Reduction	(Se poate seta numai când Image Processing este setat pe Fine .) Puteți să reduceți punctele și să blocați zgomotul care se produce în liniile de contur la proiectarea filmelor MPEG.
Super-resolution	Fine Line Adjust: Optimizează contrastul și contururile imaginilor complexe. Soft Focus Detail: Optimizează contrastul și contururile imaginilor de fundal fine.
Detail Enhancement	Intensifică contrastul dintr-o imagine pentru a crea o textură și o senzație de realism mai accentuate. Strength: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât este intensificat contrastul. Range: Cu cât valoarea este mai ridicată, cu atât devine mai larg intervalul de îmbunătățire a detaliilor.


1 Apăsați pe butonul .



 Puteți defini setările din meniul Configurare. ➔ **Image - Image Enhancement** p.60

2 Utilizați butoanele  pentru a selecta elementul pe care doriți să îl ajustați și apoi apăsați butonul  pentru a confirma selecția.




3 Utilizați butoanele  pentru a face ajustările dorite.

Apăsați butonul  pentru a ajusta un alt element.

Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.



4 Apăsați pe butonul  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**.





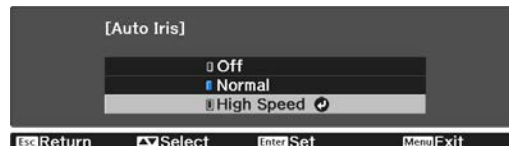
Apăsați butonul  pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.

Image - Auto Iris



Utilizați butoanele   pentru a selecta elementul respectiv și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.




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


Setează Frame Interpolation

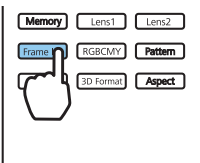
Puteți reda cursiv imagini în mișcare rapidă realizând automat cadre intermediare între cadrele inițiale. Frame Interpolation este disponibilă în următoarele condiții.


- Când opțiunea **Image Processing** este setată la **Fine**.  **Signal - Advanced - Image Processing** p.62
- Când sursa este HDMI1 sau HDMI2.
- Când se generează semnale 2D* sau 3D (1080p 24 Hz).  p.100

* Această opțiune este indisponibilă atunci când se generează semnal 4K. Când **4K Enhancement** se setează la **On**, această opțiune este activată numai când se generează semnale 1080p 24Hz.  **Image - Image Enhancement - 4K Enhancement** p.60




1

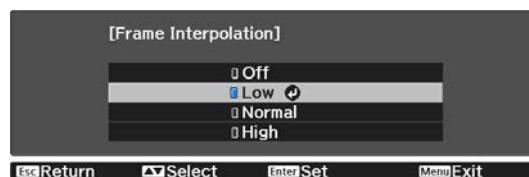
Apăsați pe butonul .



Puteți defini setările din meniul Configurare.  **Image - Frame Interpolation** p.60

2

Utilizați butoanele   pentru a selecta elementul respectiv și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.



Ajustarea culorilor

Ajustarea Color Temp.

Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Efectuați ajustările dacă imaginea are o tentă albastruie sau roșiatică, etc.


Apăsați butonul  pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.

Image - Color Temp. - Color Temp.

Utilizați butoanele   pentru a face ajustările dorite.

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



Apăsați pe butonul  pentru a restabili 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  pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.

Image - Color Temp. - Customized

Utilizați butoanele   pentru a selecta elementul dorit și apoi utilizați butoanele   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.



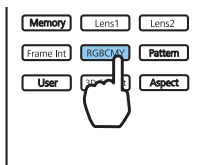
Apăsați pe butonul  pentru a restabili valorile implicite.

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).

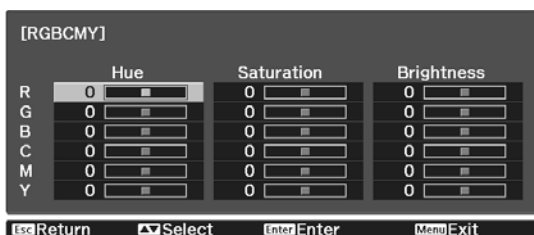
Hue	Permite ajustarea culorii globale din imagine spre albastru, verde sau roșu.
Saturation	Permite ajustarea intensității globale a culorilor din imagine.
Brightness	Permite ajustarea strălucirii globale a culorilor din imagine.

1 Apăsați pe butonul **RGBCMY**.



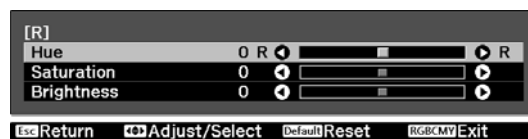
Puteți defini setările din meniul Configurare. **Image - Advanced - RGBCMY** p.60

2 Utilizați butoanele pentru a selecta culoarea pe care doriți să o ajustați și apoi apăsați pe butonul pentru a confirma selecția.



3 Utilizați butoanele pentru a selecta **Hue**, **Saturation** sau **Brightness**.

4 Utilizați butoanele pentru a face ajustările dorite.



Apăsați pe butonul pentru a ajusta o altă culoare.

Apăsați pe butonul pentru a restabili valorile implicite.

5 Apăsați pe 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 trei metode.




- Selectarea și ajustarea valorii de corecție
- Reglați în timp ce vizualizați imaginea
- Reglați folosind graficul de reglare gamma



Când se generează un semnal 3D sau HDR, nu puteți selecta opțiunea **Adjust it from the image**.

■ Selectarea și ajustarea valorii de corecție

1 Apăsați butonul  pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.
Image - Advanced - Gamma

2 Utilizați butoanele   pentru a selecta valoarea de corecție, apoi apăsați butonul  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.




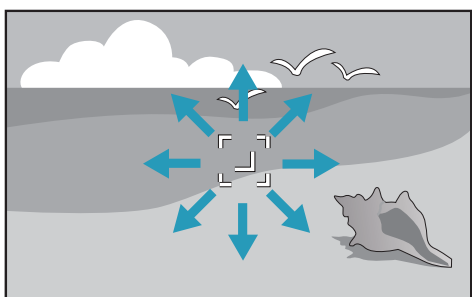
- Axa orizontală a graficului de ajustare gamma afișează nivelul semnalului de intrare, iar axa verticală afișează nivelul semnalului de ieșire.
- Selectați **Reset** pentru a restabili valorile implicite.

■ Reglați în timp ce vizualizați imaginea

Selectați un punct de pe imagine în care doriți să reglați strălucirea și reglați doar tonul selectat.


1 Apăsați butonul  pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.
Image - Advanced - Gamma - Customized - Adjust it from the image



2 Mutați cursorul pe imaginea proiectată în partea a cărei strălucire doriți să o modificați și apoi apăsați pe butonul .

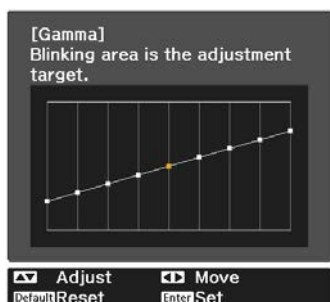







 Reglați folosind graficul de reglare gamma

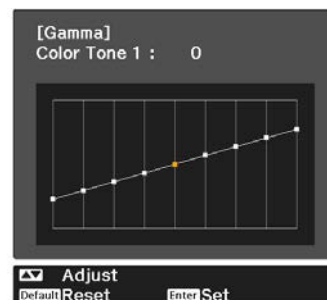
Selectați un punct de ton de pe grafic și realizați ajustarea.

1 Apăsați butonul  pentru a afișa meniurile în ordinea următoare.
Image - Advanced - Gamma - Customized - Adjust it from the graph

2 Utilizați butoanele   pentru a selecta tonul pe care doriți să îl ajustați din grafic.






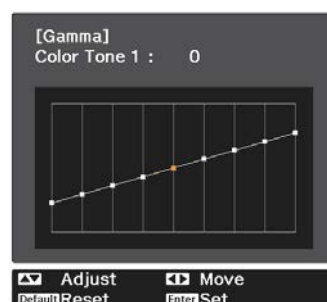
3 Utilizați butoanele     pentru reglaje, iar apoi apăsați butonul  pentru a confirma selecția.



4 Atunci când se afișează opțiunea **Do you want to continue adjusting the setting?**, selectați **Yes** sau **No**.

Pentru a regla un alt loc, selectați **Yes** și repetați procedura de la pasul 2.

3 Utilizați butoanele   pentru a ajusta strălucirea și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.





Afișarea imaginii folosind calitatea imaginii salvate (funcția Memory)

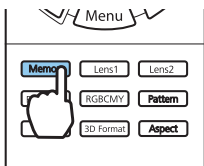
Salvarea unei memorii

Prin utilizarea funcției de memorare, puteți să înregistrați următoarele valori de ajustare, iar apoi puteți să le încărcați când este necesar.

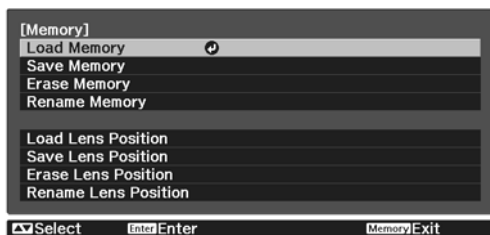
- Setarea **Image** din meniul Configurare
- Valori de ajustare pentru funcția de reglare a obiectivului (focalizare, zoom, deplasare obiectiv) p.27

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

2 Apăsați pe butonul .



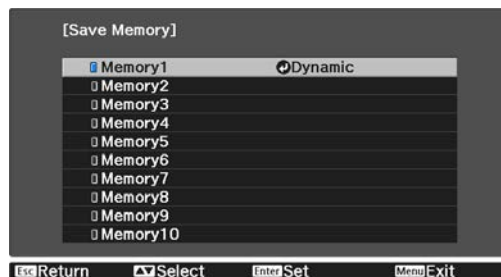
3 Utilizați butoanele pentru a selecta **Save Memory** sau **Save Lens Position** și apoi apăsați pe butonul pentru a confirma selecția.



Save Memory: Înregistrează setările pentru **Image**

Save Lens Position: Înregistrează valoarea de ajustare pentru funcția de ajustare a obiectivului

4 Utilizați butoanele pentru a selecta memoria care va fi salvată și apoi apăsați pe butonul 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 redenumire unei memorii

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

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



- Apăsați butoanele Lens1 Lens2 de pe telecomandă pentru a încărca poziția obiectivului din parametrul Save Lens Position înregistrat în **Memory1** sau în **Memory2**.
- Este posibil ca poziția obiectivului când se încarcă memoria să nu fie identică cu poziția obiectivului când memoria este înregistrată.


Funcție	Explicație
Load Memory	Încarcă memoria salvată. Dacă ați selectat o memorie și apăsați pe butonul  , setările aplicate imaginii curente vor fi înlocuite cu setările salvate în memorie.
Erase Memory	Șterge memoria înregistrată. Dacă selectați numele unei memorii și apăsați pe butonul  , pe ecran va fi afișat un mesaj. Selectați opțiunea Yes și apoi apăsați butonul  pentru a șterge memoria selectată.
Rename Memory	Pentru modificarea numelui memoriei. Selectați numele memoriei pe care doriți să îl modificați și apoi apăsați pe butonul  . Introduceți numele memoriei folosind tastatura.  p.70 Dacă ați terminat, mutați cursorul deasupra butonului Finish și apoi apăsați pe butonul  .
Load Lens Position	Încarcă memoria selectată privind poziția obiectivului. Când selectați numele poziției obiectivului și apăsați butonul  , se va aplica valoarea de ajustare aferentă memoriei selectate pentru poziția obiectivului.
Erase Lens Position	Șterge memoria înregistrată privind poziția obiectivului. Când selectați numele unei poziții a obiectivului și apăsați pe butonul  , se va afișa un mesaj. Selectați opțiunea Yes și apoi apăsați butonul  pentru a șterge memoria selectată privind poziția obiectivului.
Rename Lens Position	Schimbă numele memoriei privind poziția obiectivului. Selectați numele memoriei privind poziția obiectivului pe care doriți să îl schimbați și apoi apăsați butonul  . Introduceți numele memoriei privind poziția obiectivului folosind tastatura.  p.70 Dacă ați terminat, mutați cursorul deasupra butonului Finish și apoi apăsați pe butonul  .

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.

- Când sursa este HDMI1 sau HDMI2.
- Setează funcția **3D Display** la **Auto** sau la **3D**.
Când această opțiune se setează la **2D**, comutați la **Auto** sau la **3D**.  **Signal - 3D Setup - 3D Display** p.62
- Asociați ochelarii 3D.


Acest proiector acceptă următoarele formate 3D.

- Frame Packing
- Side by Side
- Top and Bottom

Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată

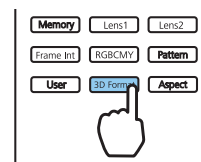
Proiectorul proiectează automat o imagine 3D când detectează un format 3D.

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  pentru a afișa meniurile în ordinea **Signal - 3D Setup**.

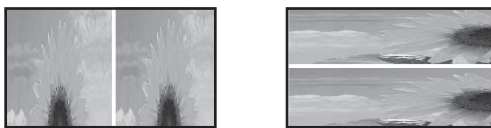
2 Setează funcția **3D Display** la **3D**.

3 Apăsați butonul  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.62
- 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.62
- În timpul unei proiecții 3D, următoarele funcții din meniul Configurare nu pot fi modificate. Aspect (fixat la Normal), Noise Reduction (fixat la Off), Overscan (fixat la Off), 4K Enhancement, Super-resolution, Image Processing, Picture in Picture
- 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 unde radio (RF/Bluetooth)).

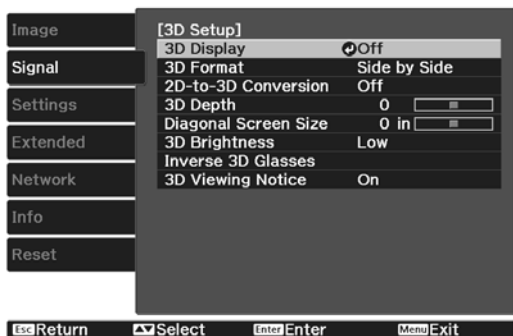
Pentru a vizualiza imagini 3D, este în primul rând necesar să asociați ochelarii 3D cu proiectorul. Pentru informații suplimentare, consultați Ghidul utilizatorului furnizat împreună cu ochelarii dvs. 3D.

Conversia imaginilor 2D în imagini 3D

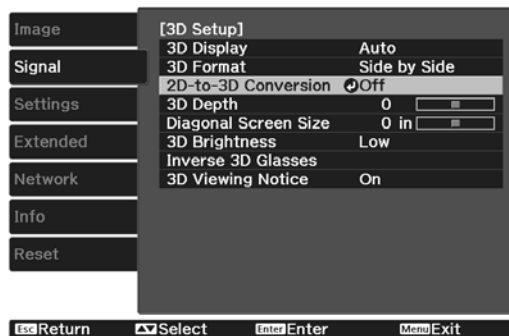
Puteți să convertiți imaginile 2D de la sursa HDMI1 sau HDMI2 în imagini 3D.


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

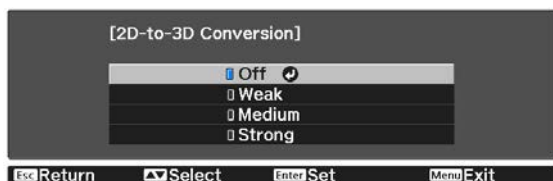
- 2 Setati funcția **3D Display** la **Auto**.




- 3 Selectați **2D-to-3D Conversion** și apoi apăsați pe butonul **Enter** pentru a confirma selecția.



- 4 Selectați puterea efectului 3D și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.



Dacă pentru **Image Processing** este selectată imaginea **Fast**, nu puteți ajusta **2D-to-3D Conversion**.  **Signal - Advanced - Image Processing** p.62

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 utilizați ochelarii 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 dispare 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

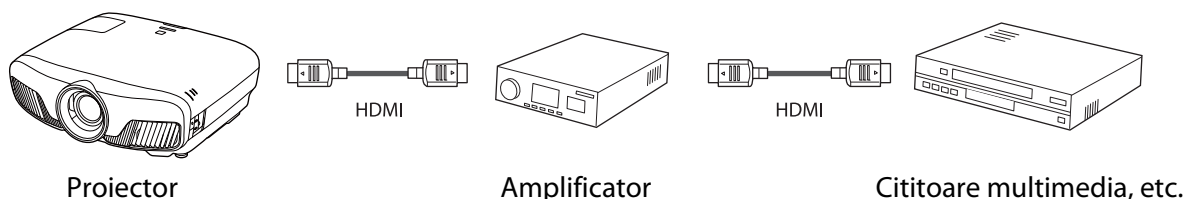
Funcția HDMI Link

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 3 cititoare multimedia care îndeplinesc standardele HDMI CEC.

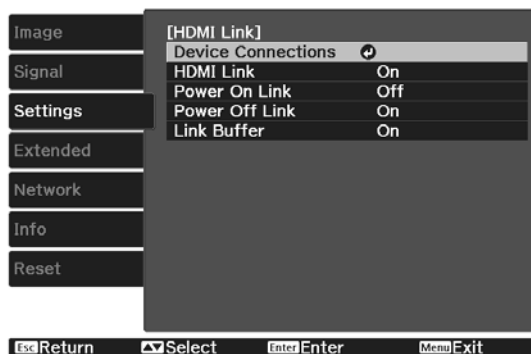
Exemplu de conectare



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
Power On Link	<p>Dacă se setează funcția Power On Link, operațiunile sunt conectate conform indicațiilor de mai jos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dacă proiectorul este pornit, dispozitivele conectate sunt, de asemenea, pornite. • În mod similar, dacă dispozitivele conectate sunt pornite, iar conținutul este redat, proiectorul pornește.
Power Off Link	<p>Dacă funcția Power Off Link este setată la On când proiectorul este oprit, și dispozitivele conectate sunt oprite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Această funcție nu poate fi utilizată dacă funcția CEC de pornire legată a dispozitivului conectat este activată. • Țineți cont de faptul că în funcție de starea dispozitivului conectat (de exemplu, dacă înregistrează), este posibil ca dispozitivul să nu se închidă.

Funcție	Explicație
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  și apoi selectați **Device Connections**.

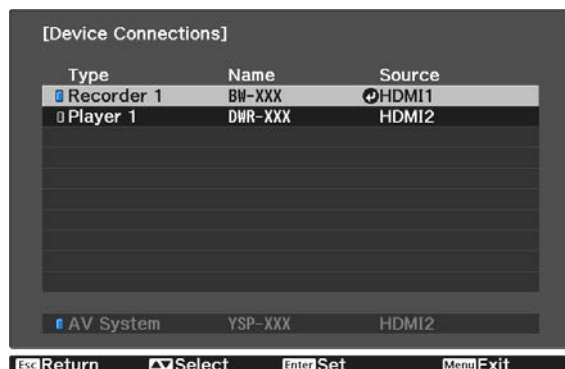
Este afișată lista **Device Connections**.

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.

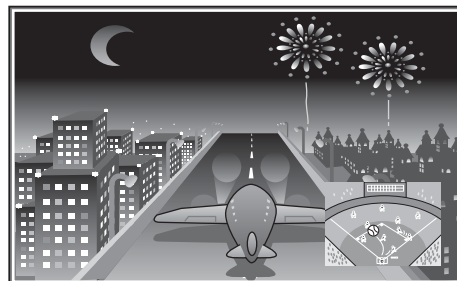


- În cazul în care cablul nu îndeplinește standardele HDMI, transmiterea comenzilor este imposibilă.
- Este posibil ca anumite dispozitive conectate sau funcții ale acestor dispozitive să nu funcționeze corect chiar dacă acestea îndeplinesc standardele HDMI CEC. Pentru informații suplimentare, consultați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

Proiectarea a două imagini diferite folosind Picture in Picture

Tipurile de ecrane care pot fi afișate simultan

Se pot proiecta imagini din două surse diferite, una pe ecranul principal (ecranul mare), iar cealaltă pe ecranul secundar (ecranul mic). Puteți urmări ecranul secundar în timpul ce vizionați și imagini de la ecranul principal.



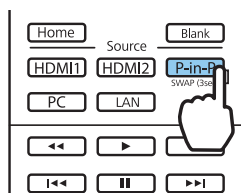
Combinarea surselor de intrare pentru proiectarea folosind funcția Picture in Picture

Ecran principal	Ecran secundar
HDMI1	HDMI2
HDMI2	HDMI1

Proiectarea pe Picture in Picture

Inițierea și ieșirea din Picture in Picture

Apăsați pe butonul **P-in-P** de pe telecomandă în timpul proiectiei.



Imaginea recepționată în prezent se afișează pe Picture in Picture.

Ecran principal: imaginea curentă

Ecran secundar: sursa diferă față de cea afișată pe ecranul principal

Apăsați din nou pe butonul **P-in-P** pentru a ieși din modul Picture in Picture.

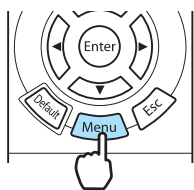


- Este posibil să nu puteți afișa imagini 3D sau 4K, în funcție de cerințele funcției Picture in Picture.
- Puteți comuta afișajele între ecranul principal și cel secundar ținând apăsat butonul **P-in-P**.
- Dacă sursa de intrare nu este suportată, pe ecran nu va fi afișată nicio imagine.

Modificarea setărilor Picture in Picture

Utilizați meniul **Picture in Picture** pentru a modifica dimensiunea sau poziția ecranului secundar.

- 1 Apăsați pe butonul **Menu** de pe telecomandă în timpul proiecției.



Este afișat **Picture in Picture**.

- 2 Definiți setările dorite pentru funcțiile afișate.



Funcții disponibile în meniul **Picture in Picture**

Funcție	Explicație
Subscreen Size	Selectează dimensiunea ecranului secundar folosind Small și Large .
Subscreen Position	Modifică poziția ecranului secundar folosind Top Right , Bottom Right , Top Left și Bottom Left .
Swap Main/Sub	Comută ecranele principal și secundar.
Exit Picture in Picture	Ieșe din ecranul Picture in Picture.

Proiectarea utilizând rețeaua locală prin cablu

Puteți trimite imagini la proiector printr-o rețea prin cablu.

Pentru aceasta, conectați proiectorul la rețea și apoi configurați proiectorul și computerul pentru proiectie în rețea.

După ce terminați de configurat setările pentru conexiunea proiectorului și pentru rețea, instalați Epson iProjection (Windows/Mac) de pe următorul site web.

Puteți folosi Epson iProjection pentru a proiecta imagini de pe calculator prin intermediul unei rețele. De asemenea, puteți să organizați ședințe interactive prin proiectarea imaginilor de la mai multe computere conectate simultan la aceeași rețea. Pentru informații suplimentare, consultați Ghid de utilizare Epson iProjection (Windows/Mac).

<http://www.epson.com>


Selectarea setărilor de rețea prin cablu

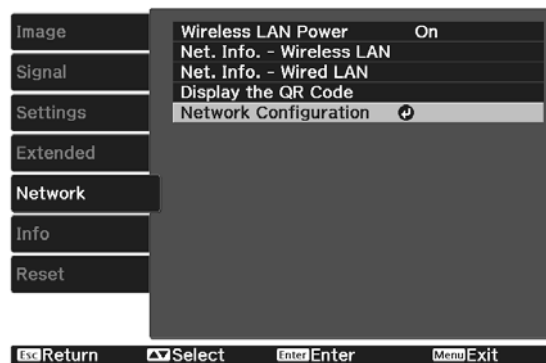
Înainte de a putea proiecta imagini de pe computerele din rețea, trebuie să selectați setările de rețea pe proiector.



Înainte de a efectua setările, conectați un cablu LAN la portul LAN și conectați proiectorul la unitatea LAN prin cablu.

1

Apăsați butonul  pentru a afișa meniurile în ordinea **Network - Network Configuration**.









2

Selectați **Basic**, apoi setați următoarele, după caz.

- **Projector Name:** Introduceți un nume de până la 16 caractere pentru identificarea proiectorului în rețea.
- **PJLink Password:** Setati o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului utilizând software-ul compatibil PJLink. Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
- **Remote Password:** Setati 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.
- **Monitor Password:** setati o parolă care să fie utilizată pentru autentificarea în text simplu când comunicarea comenzilor se realizează printr-o rețea. Puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
- **Display LAN Info.:** Setati formatul de afișare pentru informațiile de rețea ale proiectorului.



Pentru a introduce numele, parola și cuvântul cheie, utilizați tastatura afișată. Apăsați pe butoanele     de pe telecomandă pentru a evidenția caracterele și apoi apăsați pe butonul  pentru a le introduce.

3 Selectați **Wired LAN** și apoi apăsați pe butonul .

4 Selectați opțiunile principale după cum este necesar.


- Dacă rețeaua dvs. utilizează protocolul DHCP, setați **DHCP** la **On**.
- Dacă nu utilizați protocolul DHCP, setați **DHCP** la **Off**, și apoi introduceți parametrii **IP Address**, **Subnet Mask** și **Gateway Address** pentru proiector.

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

6 Apăsați pe butonul  de pe telecomandă.

Setările sunt finalizate atunci când vedeți adresa IP corectă în ecranul de standby LAN.



Pentru a nu permite afișarea adresei IP în ecranul de standby LAN sau în ecranul principal, setați opțiunea **IP Address Display** la **Off**.  **Network - Network Configuration - Wired LAN** [p.72](#)

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.

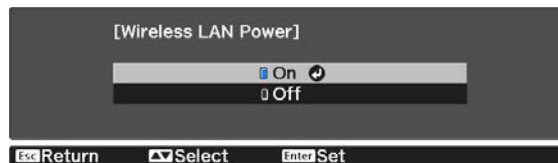
- Puteți să descărcați Epson iProjection (Windows/Mac) de pe următorul site web.
<http://www.epson.com>
- Puteți descărca Epson iProjection (iOS/Android) de pe App Store sau Google Play.

Selectarea manuală a setărilor de rețea fără fir

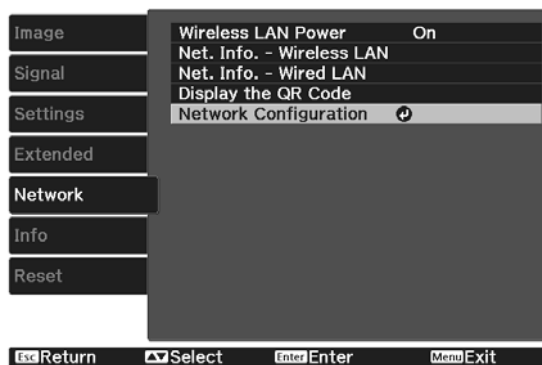
Înainte de a putea proiecta imagini din rețeaua fără fir, trebuie să selectați setările de rețea pentru proiector.

1 Apăsați butonul  pentru a afișa meniul în ordinea **Network - Wireless LAN Power**.

2 Utilizați butoanele   pentru a selecta **On** și apoi apăsați butonul .










3 Selectați **Network Configuration** și apoi apăsați butonul .



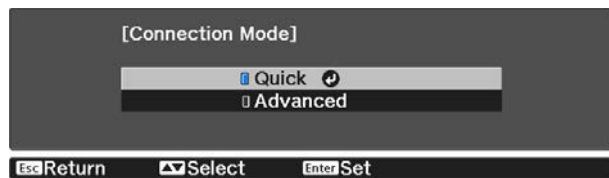
4 Selectați **Basic**, apoi setați următoarele, după caz.

- **Projector Name:** Introduceți un nume de până la 16 caractere pentru identificarea proiectorului în rețea.
- **PJLink Password:** Setați o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului utilizând software-ul compatibil PJLink. Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
- **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.
- **Monitor Password:** setați o parolă care să fie utilizată pentru autentificarea în text simplu când comunicarea comenzilor se realizează printr-o rețea. Puteți introduce maximum 16 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. Apăsați pe butoanele     de pe telecomandă pentru a evidenția caracterele și apoi apăsați pe butonul  pentru a le introduce.

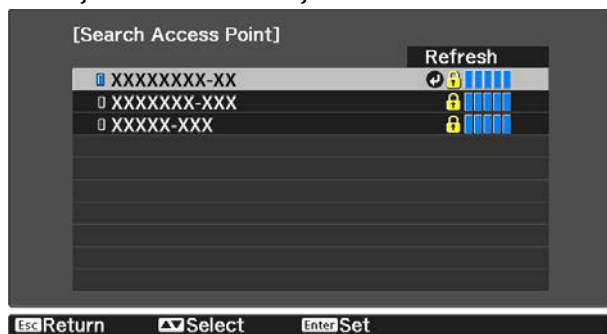
5 Selectați **Wireless LAN** și apoi apăsați pe butonul .


6 Selectați opțiunea **Connection Mode**.



- **Quick:** vă permite să vă conectați rapid 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.

- 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 opțiunilor, selectați **Complete** și apoi urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.

- 10** Apăsați pe butonul 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 AirPort în bara de meniuri din partea de sus a ecranului.

- 2 Atunci când realizați conectarea în modul AirPort, asigurați-vă că funcția AirPort 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 de securitate pentru a se corela cu setările utilizate în rețea:

- Securitate WPA2
- Securitate WPA/WPA2

- 1 Apăsați butonul  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)

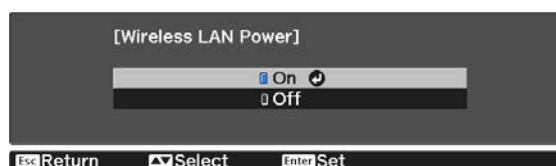
Puteți să afișați un cod QR pe ecran și puteți utiliza acest cod pentru a conecta un smartphone sau o tabletă folosind aplicația Epson iProjection (V1.3.0 sau o versiune ulterioară).






- Puteți descărca Epson iProjection gratuit de pe 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.55](#)

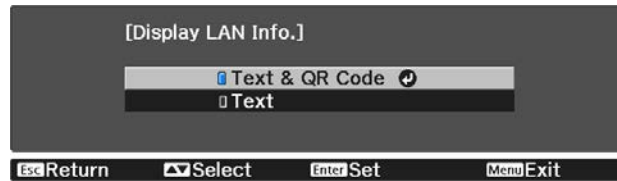
- 1 Apăsați butonul  pentru a afișa meniul în ordinea **Network - Wireless LAN Power**.


- 2 Utilizați butoanele   pentru a selecta **On** și apoi apăsați butonul .



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

- 4 Utilizați butoanele   pentru a selecta **Text & QR Code** și apoi apăsați butonul .




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



- Dacă apăsați butonul , de asemenea, puteți afișa codul QR din ecranul principal.  [p.25](#)
- Dacă proiectorul primește deja un semnal de imagine prin rețea, codul QR nu este afișat, chiar dacă apăsați pe butonul . Selectați **Display the QR Code** din meniul **Network** pentru a afișa codul QR.
- Pentru a ascunde codul QR, apăsați butonul .

- 6 Porniți aplicația Epson iProjection pe smartphone sau tabletă.

- 7 Apăsați  pe ecranul aplicației.
Se afișează meniul.

- 8 Apăsați **Connect** pe menu.
Este afișat ecranul de căutare al proiectorului.

- 9 Apăsați **Read QR code** de pe ecranul aplicației.
Camera pornește și ecranul de examinare este afișat.



Atunci când proiectorul la care doriți să vă conectați este afișat în lista de pe ecranul de căutare a proiectorului, selectați proiectorul și apăsați **Connect** pentru a vă conecta.

- 10 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 stabilirea unei conexiuni, va fi afișată imaginea de la dispozitivul conectat. Apăsați **Photos**, **Documents** sau **Web Page** din meniu și selectați fișierul pe care doriți să-l proiectați.

Funcționarea utilizând un smartphone (funcție telecomandă)

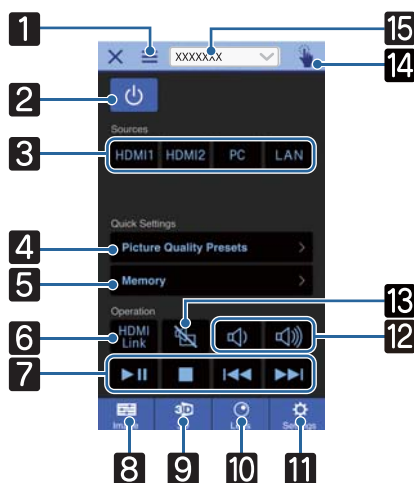
Utilizând Epson iProjection, puteți folosi proiectorul folosind un smartphone sau o tabletă.

Apăsați pe  în Epson iProjection pentru a afișa meniul.


Apăsați **Remote** 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. p.25
4	Setează calitatea imaginii utilizând instrucțiunile de pe ecran.
5	Salvează, încarcă, șterge sau redenumește o memorie. p.40
6	Pornește și oprește HDMI Link. p.46
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	Setează parametrii Color Mode, Frame Interpolation, Image Enhancement, Color Temp., Gamma, RGBCMY, Power Consumption și Auto Iris.
9	Setează 3D Display, 3D Format, 2D-to-3D Conversion, 3D Depth, Diagonal Screen Size și 3D Brightness.
10	Permite ajustarea focalizării, zoomului și deplasării obiectivului. De asemenea, puteți să înregistrați poziția obiectivului (folosind funcția de memorare) sau puteți să afișați un șablon de test (funcția Pattern).
11	Setează parametrii Aspect, Image Processing, Keystone, Picture in Picture, Reset All Config, Reset Memory, Reset Lens Position, Lens Shift, Zoom, Focus și Test Pattern.
12	Când HDMI Link se setează la On, puteți să reglați volumul.
13	Când HDMI Link se setează la On, puteți activa/dezactiva temporal imaginea și sunetul. p.30

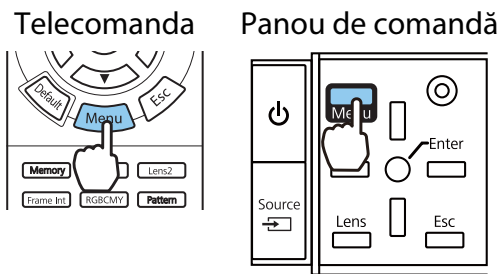
	Buton	Funcție
14		Deschide ecranul touchpadului. Puteți opera meniul Configurare cu degetul sau cu touchpad-ul.
15	<input type="text" value="XXXXXXX"/>	Selectează proiectorul pe care doriți să îl controlați.

Funcțiile din meniul Configurare

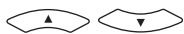

Utilizarea meniului Configurare

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

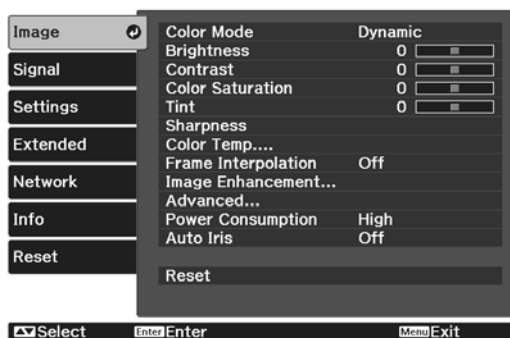
1 Apăsați pe butonul .



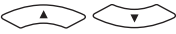

Este afișat meniul Configurare.

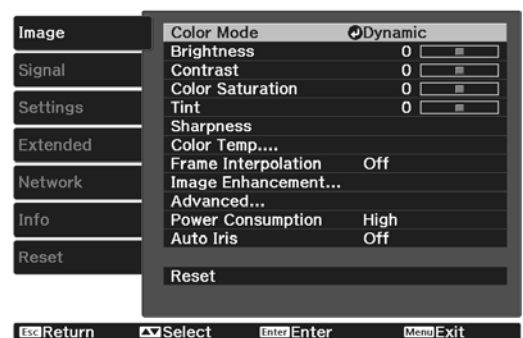
2 Utilizați butoanele  pentru a selecta meniu superior din stânga și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.

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  pentru a selecta submeniul din dreapta și apoi apăsați pe butonul  pentru a confirma selecția.



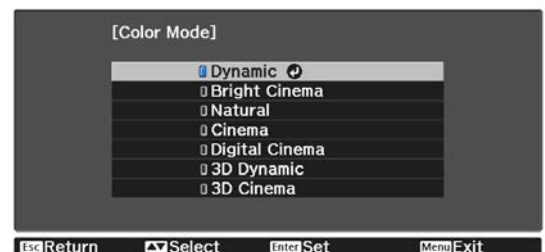
Va fi afișat ecranul de modificare al funcției selectate.



4 Utilizați butoanele  pentru a modifica setările.

De ex.) Bara de reglare



De ex.) Opțiuni




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

Apăsați pe butonul  pentru a reveni la nivelul anterior.

5

Apăsați pe butonul  pentru a ieși din meniu.












Pentru elementele ale căror valori sunt modificate folosind cursorul, de exemplu pentru nivelul de strălucire, puteți apăsa pe butonul  în timp ce ecranul este afișat pentru a restabili valorile la valorile 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, Digital Cinema, 3D Dynamic, 3D Cinema	Selectați modul culoare în funcție de mediul de lucru și de imaginea proiectată.  p.31
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.
Color Temp.	Color Temp. 	Permite ajustarea tentei imaginilor. Imaginea are o tentă albastruie dacă această valoare este ridicată și o tentă roșiatică dacă valoarea este scăzută.
	Skin Tone 	Permite ajustarea tonalității pielii. Imaginea este mai verzuie dacă definiți o valoare pozitivă și mai roșiatică dacă definiți o valoare negativă.
	Customized 	Permite ajustarea valorilor pentru offset și gain (câștig) pentru fiecare culoare R, G și B.
Frame Interpolation*1	Off, Weak, Normal, Strong	Ajustează uniformitatea mișcării imaginii.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație	
Image Enhancement*2	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 Noise Reduction, MPEG Noise Reduction, Super-resolution și Detail Enhancement .
	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			Creează o textură și o senzație de realism mai accentuate ale imaginii.
Advanced	Gamma		2, 1, 0, -1, -2, Customized*3, Reset	Permite efectuarea ajustărilor gamma. Puteți să selectați o valoare brută sau puteți să realizați ajustarea folosind o valoare personalizată. p.38
	RGBCMY	R/G/B/C/M/Y	Hue, Saturation, Brightness	Permite ajustarea nuanței, saturației și a strălucirii pentru fiecare culoare R, G, B, C, M și Y. p.36
	Deinterlacing		Off, Video, Film/Auto	(Această opțiune se poate seta numai atunci când funcția Image Processing este setată la Fine sau atunci când se primește semnal 480i, 576i sau 1080i de la portul 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"> • Off: este ideal pentru imagini cu mișcări dinamice. • Video: este ideal pentru vizualizarea imaginilor video generale. • Film/Auto: permite efectuarea unei conversii optime a semnalelor de intrare de tip film, CG sau de animație.
	EPSON Super White*1		On, Off	Selectați On dacă zonele albe din imagine sunt supraexpuse în imagine. Dacă este selectată opțiunea On , setările pentru HDMI Video Range vor fi dezactivate.
Power Consumption	High, Medium, Low		Puteți selecta pentru luminozitatea lămpii una din cele trei opțiuni disponibile. Selectați Low dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare. Dacă opțiunea Low este selectată, consumul de energie în timpul proiecției scade, iar zgomotul produs de rotirea ventilatorului este diminuat.	

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Auto Iris	Off, Normal, High Speed	Puteți selecta urmărirea modificării luminației la modificarea luminozității imaginii afișate.  p.35
Reset	Yes, No	Resetați ajustarea valorilor setului de Image din Color Mode curent la setările implicite.







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


*2 Numai dacă este introdus un semnal imagine de la HDMI1, HDMI2 sau PC.

*3 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* ¹	3D Display	Auto, 3D, 2D	Pentru a vizualiza Imagini 3D, setați la Auto sau 3D .  p.42
	3D Format	Side by Side, Top and Bottom	Permite definirea formatului 3D al semnalului de intrare.
	2D-to-3D Conversion	Off, Weak, Medium, Strong	Efectuează conversia imaginilor 2D în imagini 3D.
	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	Yes, No	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* ²	Auto* ¹ , Normal, Full, Zoom		Permite selectarea modului aspect.  p.32
Tracking* ² * ³	Diferă în funcție de semnalul de intrare.		Ajustați imaginile provenite de la un calculator dacă în imagini apar dungii verticale.
Sync.* ² * ³	De la 0 la 31		Ajustați imaginile provenite de la un calculator dacă în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe. <ul style="list-style-type: none"> Ajustarea valorilor definite pentru Brightness, Contrast sau Sharpness poate provoca scintilarea imaginii sau imaginea poate deveni neclară. Atunci când ajustați Sync. după ce ajustați Tracking, puteți crea o imagine mai strălucitoare.
Position* ² * ³	   		Ajustați poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta dacă lipsește o porțiune din imagine, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată.



Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Auto Setup ^{*3}	On, Off		Permite ajustarea automată sau nu a imaginii la fiecare schimbare a semnalului de intrare. Dacă este activată, funcțiile Tracking, Position și Sync. sunt automat configurate.
Overscan ^{*1 *2}	Auto, Off, 4% și 8%		Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). <ul style="list-style-type: none"> • Off, 4%, 8%: permite definirea intervalului imaginii. Când se setează la Off, se proiectează întreaga gamă a imaginii. În funcție de semnalul de imagine puteți observa interferențe la partea de sus și de jos a imaginii. • Auto: Opțiunea Off sau 8% poate fi setată automat în funcție de semnalul de intrare.
Blanking			Acoperă o parte a imaginii cu o suprafață goală (ecran negru). Puteți să setați partea superioară, inferioară, stângă și dreaptă a imaginii.
Advanced	HDMI Video Range ^{*1 *2}	Auto, Normal, Expanded	(Aceasta poate fi definită numai dacă pentru EPSON Super White este selectată opțiunea Off .) Dacă este setat pe Auto , nivelul video pentru semnalul de intrare DVD la portul HDMI1 sau HDMI2 este detectat și setat automat. Dacă folosiți opțiunea Auto și observați o subexpunere 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 sau Expanded.
	Color Space ^{*1}	Auto, BT.709, BT.2020	Setează sistemul de conversie pentru spațiul de culoare.
	Dynamic Range ^{*1}	Auto, SDR, HDR Mode1, HDR Mode2, HDR Mode3, HDR Mode4	Când se primește un semnal HDR (High Dynamic Range - interval dinamic înalt), utilizați această funcție atunci când informațiile HDR nu sunt afișate corect în semnalul imaginii.
	Image Processing	Fine, Fast ^{*1*3}	Permite îmbunătățirea vitezei de răspuns a imaginilor proiectate cu viteză mare, precum jocurile.
Reset	Yes, No		Resetează toate setările Signal cu excepția Diagonal Screen Size , 3D Viewing Notice și Aspect .











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

*2 Setările sunt salvate pentru fiecare tip de sursă sau semnal de intrare.

*3 Numai dacă este introdus un semnal imagine de la un PC.

Meniul Settings




Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Keystone	Keystone	De la -60 la 60	Corectează distorsiunea trapezoidală.  p.30
Picture in Picture	-		Pornește afișarea Picture in Picture.  p.48
HDMI Link	Device Connections	-	Permite afișarea unei liste cu dispozitivele conectate la portul HDMI1 sau HDMI2.
	HDMI Link	On, Off	Activează sau dezactivează funcția HDMI Link.
	Power On Link	Off, Bidirectional, Device -> PJ, PJ -> Device	Permite definirea funcției Link la pornirea aparatului. <ul style="list-style-type: none"> • Atunci când efectuați conexiunile la dispozitivul conectat și porniți proiectorul, selectați Bidirectional sau Device -> PJ. • Atunci când conectați pornirea pentru proiector la dispozitivul conectat, selectați Bidirectional sau PJ -> Device.
	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.



Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Lock Setting	Lens Lock	On, Off	Dacă ați selectat On , setările definite pentru focalizare, zoom și deplasare obiectiv sunt fixate la valorile actuale. Dacă apăsați pe butonul  , iar pentru Lens Lock este selectată opțiunea On , pictograma  va fi afișată pe ecran.
	Child Lock	On, Off	Această funcție permite blocarea butonului  de pe panoul de comandă al proiecteurului pentru a preveni pornirea accidentală a proiecteurului de către copii. Când proiectorul este blocat, puteți porni proiectorul apăsând pe butonul  pentru circa trei secunde. De asemenea, puteți opri dispozitivul de la butonul  sau folosind telecomanda. Dacă este modificată, această opțiune va fi activată după oprirea proiecteurului și după finalizarea procesului de răcire. Rețineți că, și în situația în care Child Lock este setat pe On , proiectorul continuă să pornească când cablul de alimentare dacă Direct Power On este setat pe On .
	Control Panel Lock	Full Lock, Partial Lock și Off	Full Lock: Dezactivează toate butoanele proiecteurului. Partial Lock: Dezactivează toate butoanele proiecteurului, cu excepția butonului  .  este afișat pe ecran, dacă butoanele sunt apăstate în timp ce proiectorul este blocat. Pentru deblocare, apăsați și țineți apăsat butonul  de pe panoul de comandă pentru cel puțin 7 secunde. Dacă este modificată, această opțiune va fi activată la închiderea meniului Configurare.
User Button	Fine/Fast, 3D Display, 2D-to-3D Conversion, Power Consumption, Info, Display the QR Codee		Selectați un element din meniul Configurare care va fi atribuit butonului  de pe telecomandă. Apăsând pe butonul  , se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce permite efectuarea setărilor/reglărilor printr-o singură atingere de buton.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
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 Image 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, Customized	Schimbă numele memoriei salvate.
	Load Lens Position	Memory1 până la Memory10	Încarcă setările create în Save Lens Position permițându-vă să ajustați poziția obiectivului.
	Save Lens Position	Memory1 până la Memory10	Înregistrează valorile de ajustare pentru zoom, focalizare și deplasarea obiectivului care au fost create prin utilizarea funcției de ajustare a lentilei.
	Erase Lens Position	Memory1 până la Memory10	Șterge poziția înregistrată a obiectivului.
	Rename Lens Position	Memory1 până la Memory10	Schimbă numele înregistrat pentru poziția obiectivului.
Reset	Yes, No		Resetează toate Settings , cu excepția Power On Link, Power Off Link, User Button și Memory .


■ Meniul Extended

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Home Screen	Home Screen Auto Disp.	On, Off	Selectează dacă ecranul principal este afișat sau nu la pornirea proiectorului. 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		

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Display	Menu Position	-	Permite definirea poziției în care meniul ar trebui să fie afișat.
	Messages	On, Off	Permite afișarea sau nu a următoarelor mesaje (On sau Off). <ul style="list-style-type: none"> • Numele elementelor pentru semnalele de imagine, modurile de culoare și formatele de imagine. • Dacă temperatura internă crește și niciun semnal nu este recepționat sau este detectat un semnal incompatibil.
	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 proiecteurului și după finalizarea procesului de răcire.
	Standby Confirmation	On, Off	Permite afișarea sau nu a mesajului de confirmare pentru standby (On sau Off).  p.26
	Panel Alignment	-	 p.69
	Color Uniformity	Color Uniformity	On, Off
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 proiecteurului.

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 On , 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  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă pentru a începe proiecția.
	Sleep Mode Timer	De la 1 la 30	Setează intervalul pentru Sleep Mode .
	Illumination	On, Off	Selectați opțiunea Off dacă indicatorii de pe panoul de control vă deranjează în timpul vizionării unui film într-o încăpere în care nu este lumină.
	Trigger Out	On, Off	Setați funcția Comunicare pentru a transmite starea activării proiectorului și alte informații către dispozitive externe. În cazul setării pe Off , nu se distribuie tensiune din portul Trigger Out. Când se setează la On , tensiunea se distribuie prin portul Trigger Out când proiectorul este pornit. Dacă modificați această setare, noua setare va fi aplicată după următoarea pornire a proiectorului.
	High Altitude Mode	On, Off	Selectați opțiunea On dacă utilizați proiectorul la altitudini mai mari de 1.500 de metri.
Standby Mode	Communication Off, Communication On		Communication On 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 Extended , cu excepția Memory, Projection, High Altitude Mode, Standby Mode și Language .

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.  p.94	
	Memory	Load Panel Alignment	Memory1, Memory2, Memory3	Permite încărcarea setărilor salvate folosind funcția Save Panel Alignment.
		Save Panel Alignment	Memory1, Memory2, Memory3	Salvează setările efectuate în Panel Alignment într-o memorie.
		Erase Panel Alignment	Memory1, Memory2, Memory3	Șterge memoriile înregistrate prin utilizarea funcției Panel Alignment.
Rename Panel Alignment		Memory1, Memory2, Memory3	Redenumeste memoriile Panel Alignment.	
Reset	Yes, No	Resetează valoarea de corecție.		

 Meniul Network

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Wireless LAN Power	On, Off	Permite utilizarea sau nu a rețelei locale fără fir (On sau Off).
Net. Info. - Wireless LAN	-	Afișează următoarele setări de rețea. <ul style="list-style-type: none"> • Connection Mode • Wireless LAN system • Antenna Level • Projector Name • SSID • DHCP • IP Address • Subnet Mask • Gateway Address • MAC Address • Region Code
Net. Info. - Wired LAN	-	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> • Projector Name • DHCP • IP Address • Subnet Mask • Gateway Address • MAC Address

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Display the QR Code	-	Afișează informații despre rețea pentru proiector cu un cod QR.
Network Configuration	-	Afișează ecranul destinat setării rețelei. 🖱️ p.70

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. Apăsați butoanele de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a selecta tastele și apoi apăsați butonul pentru a le introduce. 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.
PJLink Password	Până la 32 caractere alfanumerice	Setați o parolă pentru a o utiliza la controlarea proiectorului utilizând software-ul compatibil PJLink. 🖱️ p.98
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.

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Monitor Password	Până la 16 caractere alfanumerice	Setați o parolă care să fie utilizată pentru autentificarea în text simplu când comunicarea comenzilor se realizează printr-o rețea.
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. Quick: 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 la proiector sunt conectate cel mult șase dispozitive.) Actualizarea imaginii proiectate ar putea dura mai mult dacă numărul de dispozitive conectate este mai mare. Advanced: Vă permite să vă conectați la mai multe smartphone-uri, tablete sau computere prin intermediul unui punct de acces de rețea fără fir.
Channel	1ch, 6ch, 11ch	(Se poate seta numai când Connection Mode este setat pe Quick .) Permite selectarea benzii de frecvență utilizate de rețeaua locală fără fir.
SSID	Până la 32 caractere alfanumerice	(Se poate seta numai când Connection Mode este setat pe Advanced .) 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	Vizualizare căutare	(Se poate selecta numai când Connection Mode este setat pe Advanced .) Căutați puncte de acces disponibile pentru rețeaua fără fir.  indică punctele de acces conectate în prezent.  indică punctele de acces la care este setată securitatea. Dacă selectați un punct de acces securizat, apare meniul Security.  p.72
IP Settings (Se poate seta numai când Connection Mode este setat pe Advanced .)	DHCP	Permite utilizarea sau nu a DHCP (On sau Off). În cazul setării pe On , 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	Se introduce masca de subrețea pentru proiector. Nu se pot utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
	Gateway Address	Se introduce adresa IP de gateway pentru 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)

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
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).

Meniu Security

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Security	No, WPA2-PSK, WPA/WPA2-PSK	Setează securitatea. În Quick , este selectabil WPA2-PSK . În Advanced , este selectabil WPA2-PSK/WPA/WPA2-PSK .
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 Wired LAN

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
DHCP	On, Off	Selectați dacă veți utiliza sau nu (On/Off) un server DHCP. În cazul setării pe On , nu mai puteți seta și alte adrese.
IP Address	Între 0 și 255 caractere	Introduceți adresa IP alocată proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255)
Subnet Mask	Între 0 și 255 caractere	Introduceți masca de subrețea a proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
Gateway Address	Între 0 și 255 caractere	Introduceți adresa IP a porții gateway a proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese pentru poarta 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)
IP Address Display	On, Off	Setați la Off pentru a preveni afișarea adresei IP pe ecranul Net. Info. - Wired LAN .

Meniul Others

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Remote Control Function	On, Off	Setați la On când controlați proiectorul de la un smartphone sau de la o tabletă. Când comutați de la Off la On , este necesar să introduceți Remote Password.
PJLink	On, Off	Setați opțiunea la On când utilizați funcția PJLink.
AMX Device Discovery	On, Off	Când doriți să permiteți detectarea proiectorului prin AMX Device Discovery, setați opțiunea la On . Selectați Off dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat printr-un controler de la AMX sau AMX Device Discovery.
Control4 SDDP	On, Off	Când doriți să permiteți detectarea proiectorului de către Control4 SDDP, setați acest parametru la On . Setați parametrul la Off dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat printr-un controler de la Control4 sau Control4 SDDP.

Meniul Reset

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

Atenție

Dacă efectuați operațiunea **Reset network settings.**, toate parolele care au fost setate pentru meniul **Network** sunt reinițializate la rândul lor și trebuie să le setați din nou.

■ 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 spațiul de culoare și intervalul dinamic.
	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.
Event ID	Apare jurnalul cu erori al aplicației. 🖱️ p.85	
Version	Main	Afișează versiunea firmware a proiectorului.
	Video2	

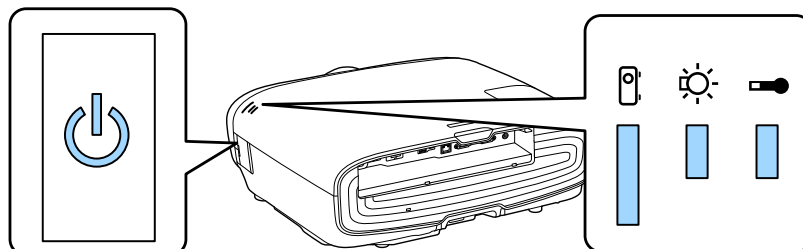
■ Meniul Reset

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 Memory la setările implicite.
Reset Lens Position	Resetează toate setările salvate folosind funcția Save Lens Position .
Reset All Config	Permite resetarea tuturor elementelor din meniul Configurare la valorile implicite. Următoarele valori de ajustare nu se resetează la valorile implicite: Memory, Panel Alignment, Color Uniformity, Lamp Hours, Language și Network Settings .

Rezolvarea problemelor

Citirea indicatoarelor









Puteți verifica starea proiectorului urmărind , ,  și  de pe panoul de comandă (care luminează intermitent sau sunt aprinși).

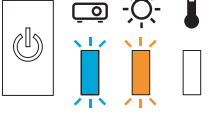
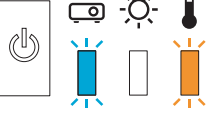
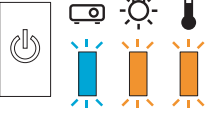
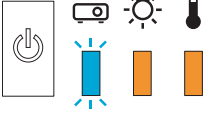
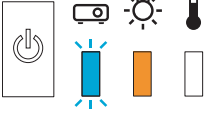


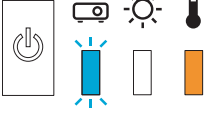



Consultați tabelul de mai jos pentru a verifica starea proiectorului și instrucțiunile de rezolvare a problemelor evidențiate de starea indicatorilor.

Starea indicatorului în cazul apariției unei erori sau a unei avertizări

 : Aprins  : Intermitent  : Stare menținută  : Stins

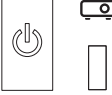






Indicatoare	Stare	Rezolvare
    (albastru)/(portocaliu)	Replace Lamp	Trebuie înlocuită lampa. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil. ➔ p.90 Lampa poate exploda dacă veți continua să o folosiți în acest caz.
    (albastru)/(portocaliu)	High Temp Warning	Puteți continua proiecția. Dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se va opri automat. <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Dacă filtrul de aer este îmbăcsit, curățați-l. ➔ p.87 • Asigurați-vă că nimic nu blochează zona din jurul orificiului de intrare și că temperatura din jurul intrării nu este prea mare. ➔ p.101

Indicatoare	Stare	Rezolvare
 <p>(albastru)/(portocaliu)</p>	<p>Internal Error</p>	<p>Proiectorul are o defecțiune. Scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparații Epson. ➤ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
 <p>(albastru)/(portocaliu)</p>	<p>Fan Error Sensor Error</p>	
 <p>(albastru)/(portocaliu)</p>	<p>Cinema Filter Error Auto Iris Error</p>	
 <p>(albastru)/(portocaliu)</p>	<p>Power Err. (Ballast)</p>	
 <p>(albastru)/(portocaliu)</p>	<p>Lamp Error Lamp Failure</p>	<p>Lampa prezintă o defecțiune sau nu a reușit să se aprindă.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoateți cablul de alimentare din priză și verificați dacă lampa nu este spartă. ➤ p.90 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. ➤ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson • Verificați dacă s-a închis corect capacul lămpii. • Dacă filtrul de aer este îmbăcsit, curățați-l. ➤ p.87 • 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.66




Indicatoare	Stare	Rezolvare
 (albastru)/(portocaliu)	High Temp Error (Supraîncălzire)	Temperatura internă este prea mare. <ul style="list-style-type: none"> Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. Dacă ventilatorul nu funcționează, scoateți cablul de alimentare din priză. 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. Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curățați-l.  p.87 Asigurați-vă că nimic nu blochează zona din jurul orificiului de intrare și că temperatura din jurul intrării nu este prea mare.  p.101 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.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson

■ Starea indicatorului în cazul funcționării normale

■ : Aprins  : Intermitent □ : Stins

Indicatoare	Stare	Rezolvare
	Starea de standby	Dacă apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă, proiecția va începe în câteva momente.
 (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  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă.
 (albastru)	Proiecție în curs de execuție	Proiectorul funcționează normal.



- În condiții normale de funcționare, indicatorii  și  sunt stinși.
- Dacă pentru funcția Illumination este selectată opțiunea **Off**, toți indicatorii sunt stinși în condiții normale de desfășurare a proiecției.  **Extended - Operation - Illumination** p.66

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 sunt vizibile. Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră.	p.79
	Imaginile animate proiectate de la un calculator nu sunt proiectate.	p.79
	"Not supported" este afișat	p.79
	Este afișat mesajul "No Signal"	p.79
	Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate.	p.80
	În imagini apar interferențe sau distorsiuni.	p.80
	Imaginea este truncată (prea mare) sau mică sau numai o parte din imagine este proiectată.	p.81
	Culorile din imagine nu sunt corecte. Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt terne.*	p.81
	Imaginile sunt închise.	p.81
	Proiecția se oprește automat.	p.81
	Probleme la pornirea proiecției	Proiectorul nu pornește.
Probleme cu telecomanda	Telecomanda nu funcționează.	p.82
Probleme la panoul de comandă	Nu se pot realiza setări pe panoul de comandă.	p.82
Probleme la proiectarea imaginilor 3D	Proiecția 3D nu se poate realiza.	p.83
Probleme HDMI	HDMI Link nu funcționează.	p.83
	Numele dispozitivului nu este afișat în lista cu conexiunile dispozitivelor.	p.84
Probleme de rețea	Nu se poate accesa rețeaua prin rețeaua locală fără fir.	p.84
	Imaginea este statică în timpul proiecției prin rețea.	p.84

* 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
Proiectorul este pornit?	Apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă.
Cablul de alimentare este conectat?	Conectați cablul de alimentare.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Deconectați și reconectați cablul de alimentare al proiecteurului. 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 Messages este setat pe On din meniul Configurare, vor fi afișate mesajele privind semnalul de imagine. ➡ Extended - Display - Messages p.66
Setările meniului Configurare sunt corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ➡ Reset - Reset All Config p.74
(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. Opriiți 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, Resolution din meniul Configurare și verificați dacă aceasta corespunde cu rezoluția proiecteurului. ➡ Info - Projector Info p.74 ➡ p.100

Este afișat mesajul "No Signal"




Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ➡ p.19

Verificare	Rezolvare
Este selectat corect portul de intrare a imaginii?	Modificați imaginea folosind butoanele pentru sursă de pe telecomandă sau butonul  de pe panoul de comandă.  p.25
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.

Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea a fost modificată?	Reglați focalizarea.  p.28
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Verificați intervalul recomandat de proiecție.  p.16
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.  p.19
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul.
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Sunt setările Sync. și Tracking ajustate corect?	Proiectorul utilizează funcțiile de ajustare automată pentru proiectarea optimă a imaginilor. Totuși, în funcție de semnal, este posibil ca anumite reglaje să nu fie corecte chiar și după efectuarea operației de corectare automată. În acest caz, ajustați setările definite pentru Tracking și Sync. din meniul Configurare.  Signal - Tracking/Sync. p.62
(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.  p.100

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

Verificare	Rezolvare
Este selectată opțiunea corectă pentru Aspect ?	Selectați modul de aspect potrivit semnalului de intrare în Aspect din meniul Configurare. 🖱️ Signal - Aspect p.62
Este definită corect opțiunea pentru Position a imaginii?	Ajustați setarea pentru Position din meniul Configurare. 🖱️ Signal - Position p.62
(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. 🖱️ p.100



Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ p.19 Pentru portul PC, asigurați-vă că ați asociat corect conectorul și portul corespunzător; acestea trebuie să aibă aceeași culoare. 🖱️ p.19
Contrastul este reglat corect?	Ajustați setarea pentru Contrast din meniul Configurare. 🖱️ Image - Contrast p.60
Culoarea este reglată corect?	Ajustați setarea pentru Advanced din meniul Configurare. 🖱️ Image - Advanced p.60
(Numai dacă se proiectează imagini de la un dispozitiv video) Saturația culorii și tenta sunt reglate corect?	Ajustați setarea pentru Color Saturation și Tint din meniul Configurare. 🖱️ Image - Color Saturation/Tint p.60

Imaginile sunt închise




Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setarea pentru Brightness din meniul Configurare. 🖱️ Image - Brightness p.60
Contrastul este reglat corect?	Ajustați setarea pentru Contrast din meniul Configurare. 🖱️ Image - Contrast p.60
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. 🖱️ p.90

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Este activată opțiunea Sleep Mode ?	Dacă timpul definit este depășit și nu este recepționat niciun semnal, lampa se va opri automat și proiectorul va intra în modul standby. Proiectorul va reveni din starea de standby dacă apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă. Dacă doriți să dezactivați Sleep Mode , modificați setarea la Off . 🖱️ Extended - Operation - Sleep Mode p.66

Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Alimentarea este pornită?	Apăsați pe butonul  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă.
Pentru funcția Child Lock este selectată opțiunea On ?	Dacă pentru Child Lock este setat pe On din meniul Configurare, țineți apăsat butonul  de pe panoul de control pentru circa trei secunde sau efectuați operațiile folosind telecomanda. ☛ Settings - Lock Setting - Child Lock p.64
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Opriți proiectorul și apoi deconectați și reconectați cablul de alimentare al proiectorului. Dacă problema persistă, opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priză și contactați distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de informații. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Sunt lampa și capacul acesteia instalate corect?	Dacă lampa sau capacul sunt instalate incorect, proiectorul nu poate fi pornit. Verificați modul de instalare a acestora. ☛ p.90


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. ☛ p.23
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Verificați intervalul de funcționare. ☛ p.23
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. ☛ p.22




Probleme la panoul de comandă

Nu se pot realiza setări pe panoul de comandă

Verificare	Rezolvare
Control Panel Lock este setată la Full Lock sau Partial Lock ?	Atunci când Control Panel Lock este setată la Full Lock în meniul Configurare, toate funcțiile butoanelor de pe panoul de comandă; atunci când Partial Lock este setată, numai butonul  de pe panoul de comandă este disponibil. Efectuați operațiile folosind telecomanda. ☛ Settings - Lock Setting - Control Panel Lock p.64



■ 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.
Pentru funcția 3D Display este selectată opțiunea 2D ?	Dacă 3D Display este setat la 2D din meniul Configurare, proiectorul nu va trece automat la modul 3D chiar dacă este recepționat semnal 3D. Setati funcția 3D Display la 3D sau la Auto .  Signal - 3D Setup - 3D Display p.62
Setarea 3D Format este setată corect?	Cu excepția cazului în care formatul 3D al dispozitivului AV și 3D Format al proiectorului coincid, este posibil să nu se afișeze o parte din imagine. Verificați dacă setarea 3D Format a proiectorului corespunde cu setarea formatului 3D pentru dispozitivul AV.  Signal - 3D Setup - 3D Format p.62 Atunci când schimbați 3D Format , setați 3D Display la 3D , apoi apăsați pe butonul  .
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  și apoi verificați dacă dispozitivul este disponibil în Device Connections .  p.47

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru HDMI Link sunt conectate corect. p.46
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 3 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 de rețea

Nu se poate accesa rețeaua prin rețeaua locală fără fir

Verificare	Rezolvare
Wireless LAN Power este setată la Off ?	Setați Wireless LAN Power la On din meniul Configurare. Dacă este setată deja la On , setați Wireless LAN Power la Off , apoi setați-l la On din nou. Network - Wireless LAN Power p.69
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, setați o frază de acces nouă. Network - Network Configuration - Security - Passphrase p.72
Ați verificat Event ID?	Verificați numărul Event ID și efectuați următorii pași. Info - Projector Info - Event ID p.74 p.85

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. Apropiați aceste dispozitive și apoi reîncercați să realizați conectarea.

Verificare	Rezolvare
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.	
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. Opriti DHCP dacă nu este utilizat. ☛ Network - Network Configuration - Wireless LAN - IP Settings - DHCP p.69

Event ID	Cauză	Rezolvare
0020 0026 0032 0036 0037 0038 0899	Alte erori de conexiune	Dacă repornirea proiecteurului 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. ➡ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson

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 proiecteurului, etc. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii.

Curățarea filtrului de aer

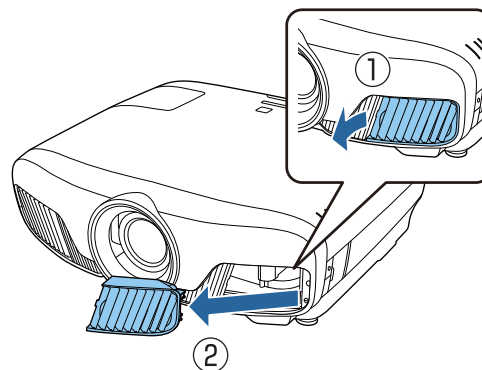
Curățați filtrul de aer dacă pe acesta s-a acumulat praf sau dacă pe ecran este afișat următorul mesaj. **"Proiectorul este supraîncălzit. Asigurați-vă că nimic nu blochează priza de aer și curățați sau înlocuiți filtrul de aer."**

Atenție

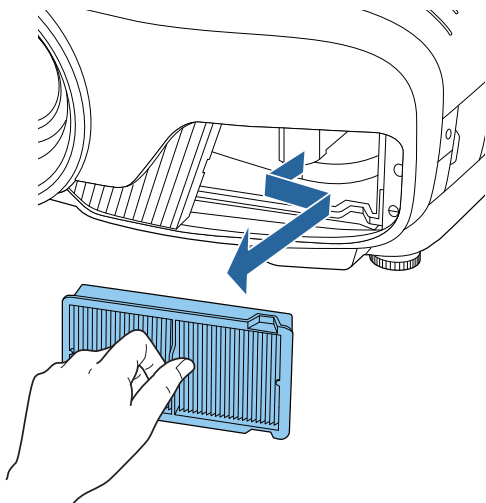
- Acumularea de praf pe filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiecteurului și, ca urmare, vor apărea probleme de funcționare a aparatului, iar durata de viață a motorului optic se poate reduce. Este recomandat să curățați filtrul de aer cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le 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  de pe telecomandă sau pe butonul  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 trageți din partea obiectivului.

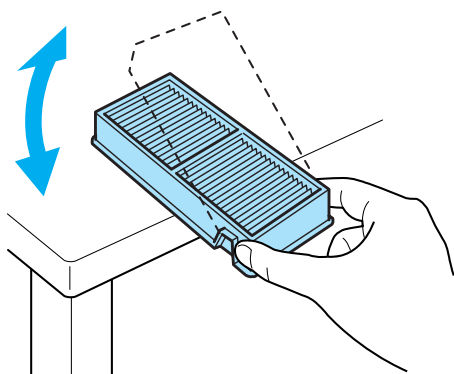


- 3** Scoateți filtrul de aer.
Prindeți proeminența din centrul filtrului de aer și trageți în exterior.



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

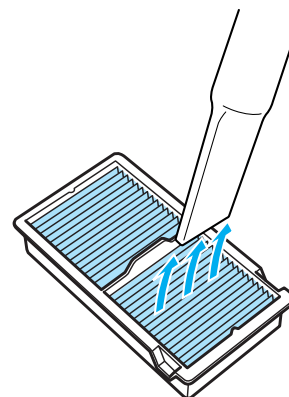
Poziționați filtrul de aer pe cealaltă parte și repetați operațiunea.



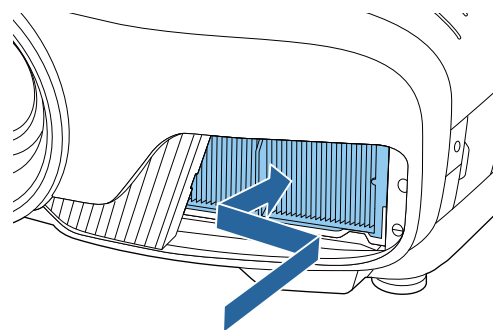
Atenție

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

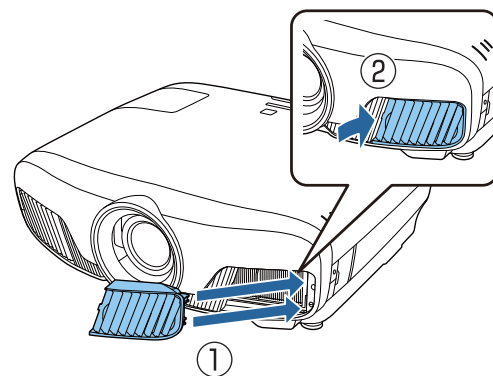
- 5** Îndepărtați praful rămas în filtrul de aer cu ajutorul unui aspirator pentru a curăța partea frontală.



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



- 7** Instalați capacul filtrului de aer.
Fixați clapeta de pe exterior mai întâi, și apoi clapeta de pe partea obiectivului.



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

Atenție

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

■ Curățarea lentilelor

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

După deschiderea manuală a obturatorului, ștergeți cu atenție orice urmă de praf de pe obiectiv cu o lavetă de curățare a ochelarilor.

După curățare, închideți obturatorul.

Atenție

Nu ștergeți lentilele cu materiale aspre și manevrați obiectivul cu mare atenție, deoarece acesta este extrem de fragil.

Intervalele de înlocuire a consumabilelor

■ Intervalul de înlocuire a filtrului de aer

- În cazul în care mesajul este afișat, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat  p.87

■ Perioada de înlocuire a lămpii

- La începerea proiectării, 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 to purchase."
- Imaginea proiectată devine mai întunecată sau începe să se deterioreze.



- Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după 3400 h, pentru a păstra strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate. Durata de afișare a mesajului diferă în funcție de utilizare ale aparatului, de exemplu de setările definite pentru modul culoare, etc.

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

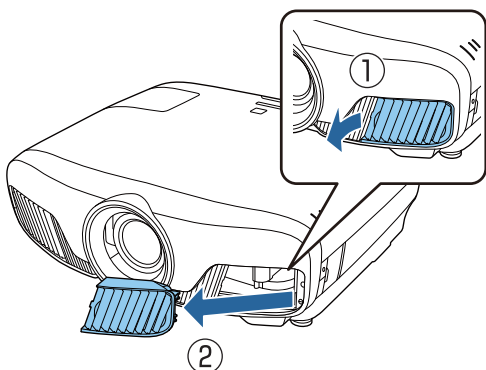


Aruncați corespunzător filtrele de aer folosite, conform regulamentelor locale.

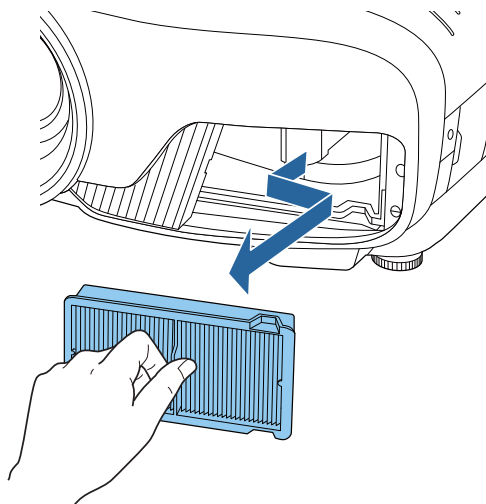
- Cadru filtru: polipropilenă
- Filtru: polipropilenă

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

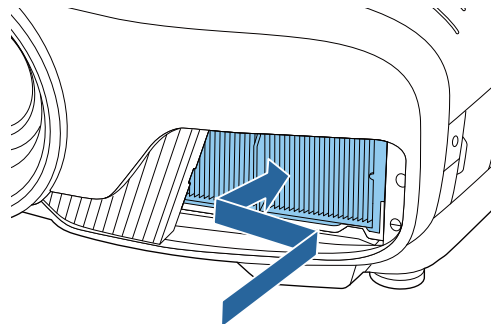
2 Scoateți capacul filtrului de aer. Introduceți degetul în orificiul de pe capacul filtrului de aer și trageți din partea obiectivului.



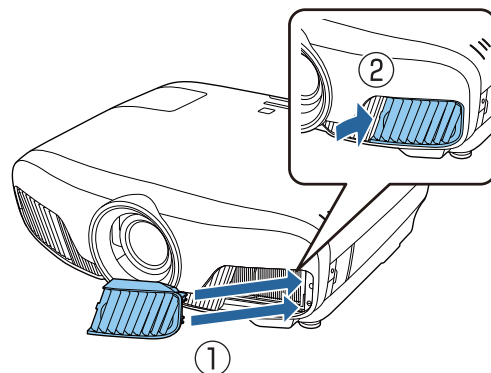
3 Scoateți vechiul filtru de aer. Prindeți proeminența din centrul filtrului de aer și trageți în exterior.



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



5 Instalați capacul filtrului de aer. Fixați clapeta de pe exterior mai întâi, și apoi clapeta de pe partea obiectivului.





■ Înlocuirea lămpii

Avertisment

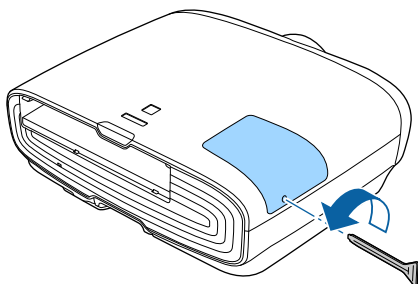
Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă. La înlocuirea unei lămpi instalate pe un proiector suspendat de tavan, presupuneți întotdeauna că lampa este spartă și scoateți cu atenție capacul lămpii. La deschiderea capacului lămpii, pot cădea mici cioburi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

⚠ Atenție

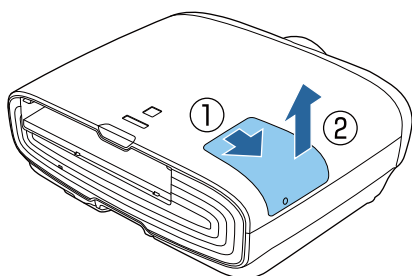
- Nu atingeți capacul lămpii imediat după oprirea proiectorului deoarece acesta este încă fierbinte. Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. În caz contrar, vă puteți arde.
- Vă recomandăm să utilizați lămpi opționale EPSON autentice. Utilizarea unor lămpi neautentice 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  de pe telecomandă sau pe butonul  de pe panoul de comandă pentru a opri aparatul și apoi scoateți cablul de alimentare.

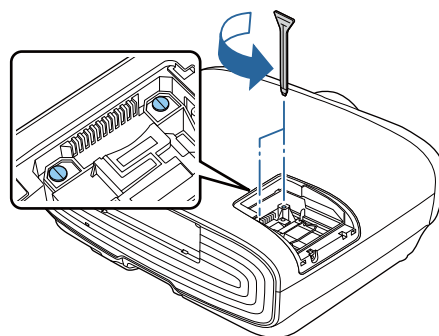
2 Slăbiți șurubul de fixare a capacului lămpii.



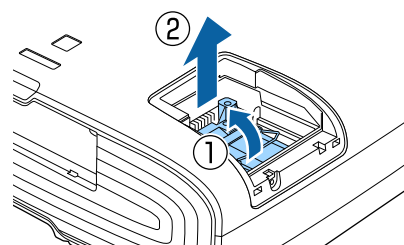
3 Scoateți capacul lămpii.
Împingeți capacul lămpii înainte și scoateți-l.



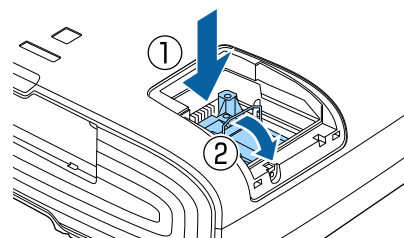
4 Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



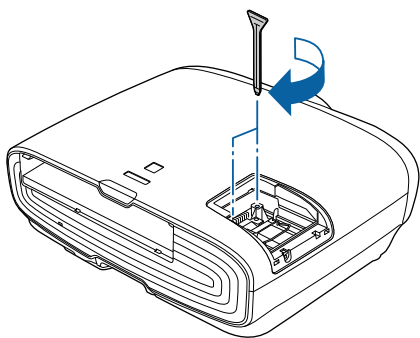
5 Scoateți lampa veche.
Ridicați mânerul lămpii și apoi trageți-l direct în sus.



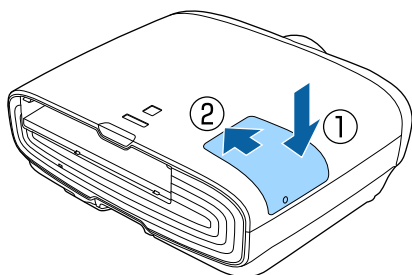
6 Montați noua lampă.
Introduceți lampa în poziția corectă și apoi coborâți mânerul.



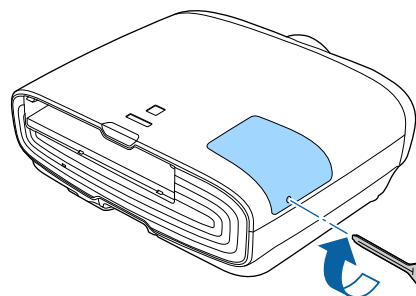
- 7** Strângeți cele două șuruburi de fixare a lămpii.



- 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.

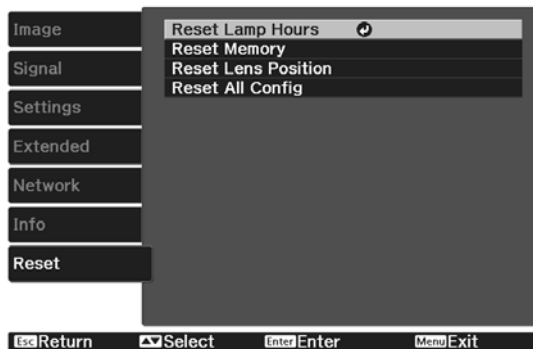
- 1** Porniți aparatul.

- 2** Apăsați pe butonul  .
Este afișat meniul Configurare.




3

Selectați **Reset - Reset Lamp Hours**.

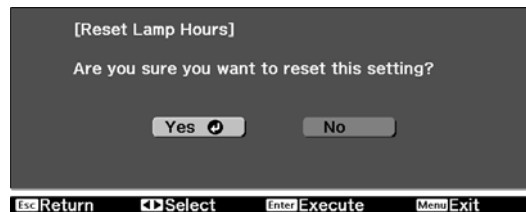
Va fi afișat un mesaj de confirmare operației de resetare.



4

Utilizați butoanele   pentru a selecta **Yes** și apoi apăsați pe butonul  pentru a executa.

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



Panel Alignment

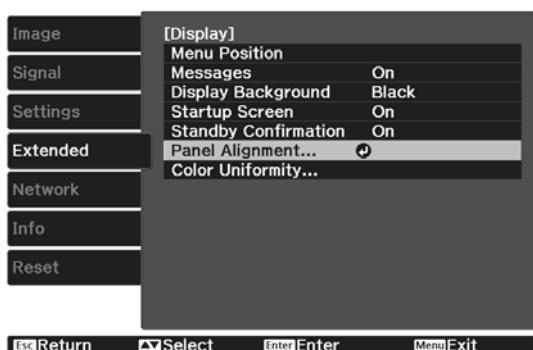
Ajustează abaterea culorilor pixelilor din ecranul LCD. Puteți regla pixelii pe orizontală și pe verticală cu 0,125 pixeli într-un interval egal cu ± 3 pixel.



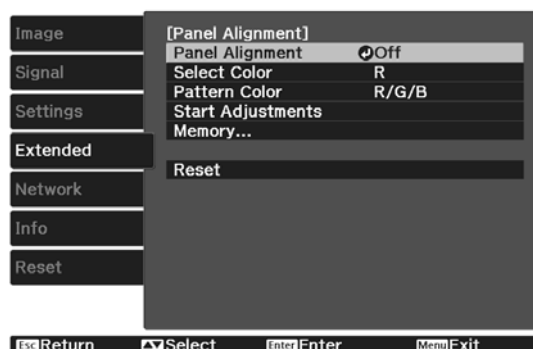
- După alinierea ecranului LCD, calitatea imaginii poate să scadă.
- Imaginile corespunzătoare pixelilor care se extind peste marginile ecranului proiectat nu vor fi afișate.

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

2 Selectați **Panel Alignment** și apoi apăsați pe butonul **Enter**.



3 Activați **Panel Alignment**.



- (1) Selectați **Panel Alignment** și apoi apăsați pe butonul **Enter**.
- (2) Selectați **On** și apoi apăsați pe butonul **Enter**.
- (3) Apăsați pe butonul **Esc** pentru a reveni la ecranul precedent.

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 pe butonul **Enter**.
- (3) Apăsați pe butonul **Esc** pentru a reveni la ecranul precedent.

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

- (1) Selectați **Pattern Color** și apoi apăsați pe 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 precedent.

6






Selectați **Start Adjustments** și apoi apăsați pe butonul . Dacă pe ecran este afișat mesajul, apăsați din nou pe butonul .

Se inițiază ajustările. Ajustările sunt efectuate în cele patru colțuri, începând cu colțul din stânga sus.




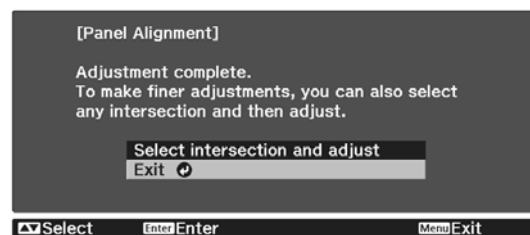
În timpul efectuării operației de ajustare, imaginea se poate distorsiona. Imaginea va fi refăcută după terminarea ajustărilor.

7

Utilizați butoanele , ,  și  pentru a face ajustările necesare și apoi apăsați pe butonul  pentru a trece la următorul punct de ajustare.

8

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




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**.

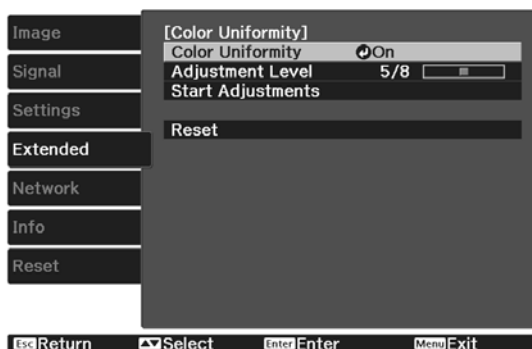


Este posibil ca tonul culorii să nu fie uniform chiar dacă ați efectuat o operație de uniformizare a culorii.

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

2 Selectați **Color Uniformity** și apoi apăsați pe butonul .

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 .


4 Setări acest parametru la **On** și apoi apăsați pe butonul .

5 Selectați **Adjustment Level** și apoi apăsați pe butonul .

6 Utilizați butoanele   pentru a defini nivelul de ajustare.





7 Apăsați pe butonul  pentru a reveni la ecranul precedent.



8 Selectați **Start Adjustments** și apoi apăsați pe butonul .

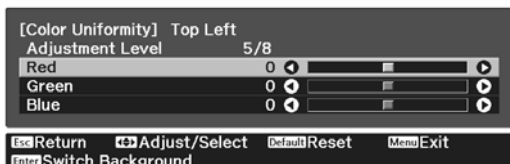
9 Selectați zona pe care doriți să o reglați, apoi apăsați pe butonul .

Ajustați mai întâi zonele exterioare și apoi ajustați întreg ecranul.




10 Utilizați butoanele   pentru a selecta culoarea pe care doriți să o ajustați și apoi utilizați butoanele   pentru a face ajustarea respectivă.

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



11 Reveniți la pasul 5 și ajustați fiecare nivel.

12 Pentru a finaliza ajustările, apăsați butonul  .



Despre PLink

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

Proiectorul respectă standardul PLink Class1 stabilit de JBMIA.

Trebuie să efectuați o setare de rețea înainte de a putea utiliza PLink. Consultați următoarele pentru mai multe informații despre setările de rețea. 🖱️ [p.69](#)

Acesta respectă toate comenzile, cu excepția comenzilor următoare definite de PLink Class1, iar acordul a fost confirmat prin verificarea capacității de adaptare la standardul PLink.

URL: <http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

- **Comenzi incompatibile**

	Funcție	Comandă PLink
Setări Mute	Setare anulare imagine	AVMT 11
	Setare anulare sunet	AVMT 21

- **Denumirile de intrare definite de PLink și sursele de proiector corespunzătoare**

Source	Comandă PLink
PC	INPT 11
HDMI1	INPT 32
HDMI2	INPT 33
LAN	INPT 52

- Numele producătorului afișat pentru „Interogare nume producător”

EPSON

- Numele modelului afișat pentru „Interogare nume produs”

EPSON TW7400/PC4050/HC4010



Accesorii Opționale și Consumabile

Următoarele accesorii/consumabile opționale pot fi cumpărate dacă aveți nevoie. Această listă cu accesorii/consumabile opționale este valabilă începând din: aprilie 2018. 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*	ELPMB22 ELPMB30	Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.
Tub pentru montare pe tavan 450 (450 mm alb)*	ELPFP13	Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.
Tub pentru montare pe tavan 700 (700 mm alb)*	ELPFP14	
Capac cablu	ELPCC05	A se utiliza la montarea proiectorului pe tavan pentru a masca firele și pentru a îmbunătăți aspectul general. Nu fixați capacul de cablu când cablul este prins cu un colier de cablu HDMI.
Cablu pentru calculator (1,8 m)	ELPKC02	Utilizați atunci când proiectați ecranul unui calculator.
Cablu pentru calculator (3,0 m)	ELPKC09	
Cablu pentru calculator (20,0 m)	ELPKC10	
Unitatea de rețea fără fir	ELPAP10	Utilizați la conectarea unui dispozitiv extern la proiector printr-o rețea fără fir pentru a proiecta imagini.

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

Consumabile

Nume	Nr. model	Explicație
Unitate de lampă	ELPLP89	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

Semnale recepționate de la calculator (RGB Analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SVGA	60	800 x 600
XGA	60	1024 x 768
SXGA	60	1280 x 960
	60	1280 x 1024
WXGA	60	1280 x 768
	60	1366 x 768
	60	1280 x 800
WXGA++	60	1600 x 900

Semnal de intrare HDMI1/HDMI2

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SDTV (480i)	60	720 x 480
SDTV (576i)	50	720 x 576
SDTV (480p)	60	720 x 480
SDTV (576p)	50	720 x 576
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 x 1080
4K x 2K	24/25/30/50/60	3840 x 2160
4K x 2K	24/50/60	4096 x 2160

Semnal de intrare HDMI 3D

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Format 3D		
			Ambalare cadre	Juxtapuse	Sus și jos
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720	✓	✓	✓
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080	-	✓	-
HDTV (1080p)	50/60	1920 x 1080	-	✓	-
HDTV (1080p)	24	1920 x 1080	✓	✓	✓



Specificații

Denumirea produsului	EH-TW7400	
Aspect	520 (L) x 170 (Î) x 450 (A) mm (nu include piciorul reglabil)	
Dimensiune panou	Lățime 0,74"	
Metodă de afișare	Polisilicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție	1920 (L) x 1080 (H) x 3	
Reglare focalizare	Motorizat	
Reglare zoom	Motorizat (cca. 1 până la -2,1)	
Lampă (sursă de lumină)	Lampă UHE 250 W, nr. model: ELPLP89	
Perioada de înlocuire a lămpii	3400 de ore	
Sursă de alimentare	100 - 240 V c.a. $\pm 10\%$, 50/60 Hz, 3,8 - 1,7 A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	Consum de energie nominal: 373 W
		Consum de energie în modul standby (Comunicare activată): 2,0 W
		Consum de energie în modul standby (Comunicare dezactivată): 0,3 W
	circa 220 până la 240 V	Consum de energie nominal: 355 W
		Consum de energie în modul standby (Comunicare activată): 2,0 W
		Consum de energie în modul standby (Comunicare dezactivată): 0,3 W
Altitudinea de funcționare	Altitudine de la 0 la 3048 m	
Temperatură de funcționare	De la +5 până la +35°C (fără condens) (la o altitudine cuprinsă între 0 și 1500 m) De la +5 până la +30°C (fără condens) (la o altitudine cuprinsă între 1501 și 3048 m)	
Temperatură de depozitare	de la -10 la +60°C (fără condensare)	
Greutate	Aprox. 11 kg	

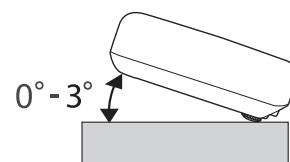
Eticheta cu valorile nominale este atașată pe suprafața inferioară a proiecteurului.

Conectori	Port PC	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru
	Portul HDMI	2	Pentru HDMI HDCP2.2 (numai portul HDMI1), pentru semnale CEC, pentru semnale 3D, Culoare închisă
	Portul RS-232C	1	Mini D-Sub cu 9 pini (tată)
	Port Trigger Out	1	Jack mini stereo (3,5Φ)
	Portul LAN	1	RJ-45
	Port Service*	1	Conector USB (Tip B)
	Port USB*	1	Conector USB (Tip A)
	Port USB (pentru sursa de alimentare Opt.HDMI)*	1	

* Acceptă USB 2.0. Totuși, porturile USB nu sunt garantate să funcționeze pentru toate dispozitivele cu suport USB.

Unghi de înclinare

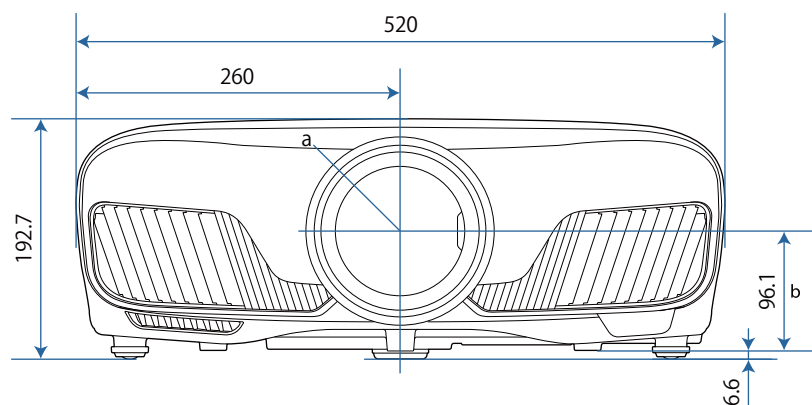
Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 3° , acesta se poate deteriora sau se pot produce accidente



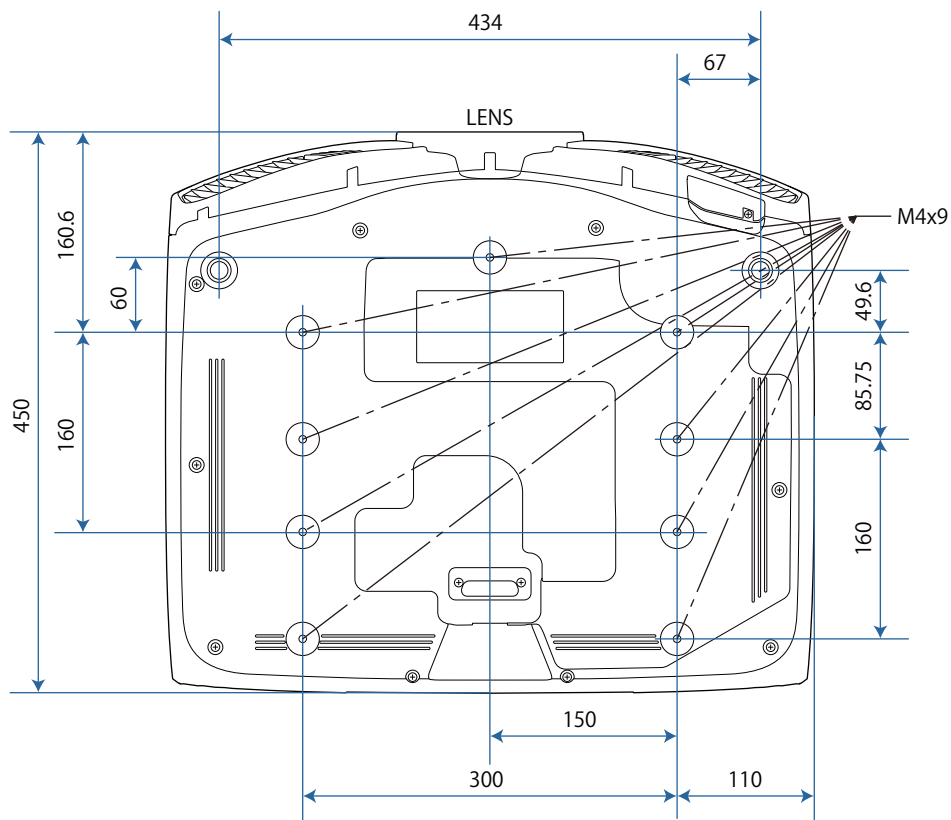


Aspect

Unități: mm



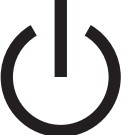



























- a Centrul lentilei
- b Distanța de la centrul lentilelor la punctul de fixare a consolei de suspendare




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	Standby Pentru identificarea comutatorului sau poziției comutatorului prin care o parte a echipamentului este activată în vederea aducerii echipamentului în starea de stand-by.
	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 ascuțite) 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.



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.

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"> • Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = Progresiv, i = Întreșesere) • Format ecran 16:9, recepție și redare audio în format Dolby Digital (sau ieșire)
Întreșesere	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.
MHL	O abreviere pentru Mobile High-definition Link, care este o interfață de înaltă definiție standard care permite transferul de semnale video la înaltă viteză pe dispozitivele mobile. Acest standard vizează smartphone-urile și tabletele care transferă semnale digitale necomprimate fără pierderea calității și care permite și încărcarea simultană a unor astfel de dispozitive.
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.

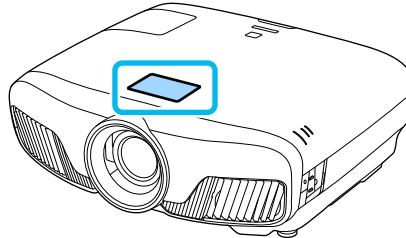
Restricție de utilizare



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.



 RG2	<p>⚠ WARNING</p> <p>WARNING: Never look into the lens. AVERTISSEMENT : Ne regardez jamais dans l'objectif. WARNUNG : Blicken Sie niemals in das Objektiv.</p>
 CAUTION: Do not put your finger in the moving parts of the projector's lens. ATTENTION : Ne pas mettre le doigt dans les parties mobiles de l'objectif du projecteur. ACHTUNG: Vermeiden Sie den Kontakt mit beweglichen Teilen der Linse.	<p>⚠ CAUTION</p>

 RG2	<p>⚠ WARNING</p> <p>WARNING: Never look into the lens. 경고: 작동중 절대 렌즈 안을 보지 마십시오. 警語: 請勿直視鏡頭。</p>
 CAUTION: Do not put your finger in the moving parts of the projector's lens. 주의: 프로젝터 렌즈의 움직이는 부분에 손가락을 넣지 마세요. 注意: 請勿將手指伸入投影機鏡頭的移動式零件內。	<p>⚠ CAUTION</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.

„ELPLP” este o marcă comercială înregistrată a Seiko Epson Corporation.

Mac și OS X sunt mărci comerciale ale Apple Inc.

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

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.

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

App Store este marcă de serviciu a Apple Inc.

Google Play este marcă comercială a Google Inc.

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

„CINEMASCOPE” este o marcă înregistrată a Twentieth Century Fox Film Corporation.

InstaPrevue și sigla InstaPrevue sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate al Silicon Image, Inc.

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 2018. 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: SEIKO EUROPE B.V.

Address: Azië building, Atlas Arena, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam Zuidoost The Netherlands

Telephone: 31-20-314-5000

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

3			
	3D brightness	62	
	3D display	62	
	3D format	62	
	3D settings	62	
	3D viewing notice	62	
A			
	Advanced	61, 63	
	Afișarea șablonului de test	27	
	Ajustare înclinare	30	
	Ajustarea valorilor RGB	36	
	AMX Device Discovery	73	
	Aspect	32, 62, 103	
	Auto iris	35, 62	
	Auto setup	63	
B			
	Blanking	63	
	Brightness	36, 60, 61	
C			
	Capac filtru de aer	87	
	Capac lampă	6, 91	
	Câștig	36	
	Channel	71	
	Child lock	65	
	Color Depth	74	
	Color Format	74	
	Color mode	31, 60	
	Color saturation	60	
	Color Space	63	
	Color Temp.	60	
	Color Uniformity	67, 96	
	Conectarea	19	
	Conectarea echipamentelor video	19	
	Conectarea la portul Trigger Out	20	
	Conectarea unui calculator	19	
	Connection Mode	71	
	Contrast	60	
	Control panel lock	65	
	Control4 SDDP	73	
	Corecție trapez	30	
	Curățare filtru de aer	87	
	Curățarea lentilelor	89	
	Curățarea unității principale	88	
D			
	Decalare obiectiv	29	
	DHCP	71	
	Dimensiune imagine proiectată	28	
	Direct power on	68	
	Display	67	
	Display Background	67	
	Display LAN Info.	71	
	Display the QR Code	70	
	Durată de funcționare	92	
	Dynamic Range	63	
E			
	Ecranul principal	25	
	Event ID	85	
F			
	Filtru de aer	87	
	Fine Line Adjust	34, 61	
	Focalizarea	80	
	Frame Interpolation	60	
	Full	32	
	Funcția Memory	40	
G			
	Gain	61	
	Gamma	38	
	Gateway Address	71	
H			
	HDMI Link	64	
	HDMI link	46	
	High altitude mode	68	
	Home Screen	66	
	Hue	36, 61	
I			
	Illumination	68	
	Image	31	
	Image Enhancement	61	
	Image enhancement	33	
	Imagini 3D	42	
	Indicatoare	75	
	Indicatori de eroare/avertizare	75	
	Interferențe	80	
	Interpolare cadre	35	
	Intervalul de funcționare	23	
	Intervalul de înlocuire	89	
	Intervalul de înlocuire a filtrului de aer	89	
	89	
	Inverse 3D Glasses	62	
	IP Address	71	
	IP Address Display	72	
	IP Settings	71	

I			
	Înlocuirea consumabilelor	89	
	Înlocuirea filtrului de aer	89	
	Înlocuirea lămpii	90	
	Înlocuirea periodică a consumabilelor	89	
K			
	Keystone	64	
L			
	Language	68	
	Load Lens Position	66	
	Load memory	40	
	Lock setting	65	
M			
	Memory	66	
	Meniu	59	
	Meniu Basic	70	
	Meniu de configurare	59	
	Meniu Network	69	
	Meniu Security	72	
	Meniu superior	59	
	Meniu Wireless LAN	71	
	Meniul altele	73	
	Meniul Extended	66	
	Meniul Image	60	
	Meniul Info	74	
	Meniul Reset	73, 74	
	Meniul rețelei LAN prin cablu	72	
	Meniul Settings	64	
	Meniul Signal	62	
	Messages	67	
	Model Name	67	
	Monitor Password	71	
N			
	Network information	69	
O			
	Ochelarii 3D	43	
	Offset	36, 61	
	Operation	68	
	Overscan	63	
P			
	Panel Alignment	67, 69, 94	
	Panou de comandă	7	
	Passphrase	72	
	Perioada de înlocuire a lămpii	89	
	Picture in Picture	48	
	PJLink	98	
	PJLink Password	70	
	Port HDMI	46	
	Port LAN	20	
	Position	62	
	Power	26	
	Projection	67	
	Projector Info	74	
	Projector name	70	
	Putere consumată	61	
R			
	Răcire	26	
	Reglare focalizare	28	
	Reglare zoom	28	
	Reglarea focalizării	28	
	Remote Password	70	
	Reset	62, 63, 66, 68	
	Reset all	74	
	Reset lamp hours	74, 92	
	Reset Lens Position	74	
	Reset memory	74	
	Rezoluțiile acceptate	100	
	RGBCMY	36, 61	
S			
	Saturation	36, 61	
	Save Lens Position	66	
	Save memory	40	
	Search Access Point	71	
	Security	72	
	Sharpness	33, 60	
	Sleep mode	68	
	Soft Focus Detail	34, 61	
	Source	25	
	Specificații	101	
	SSID	71	
	SSID Display	72	
	Standarde CEC	46	
	Standby Mode	68	
	Startup Screen	67	
	Submeniu	59	
	Subnet Mask	71	
	Sursă de alimentare	24	
	Sync.	62	
Ș			
	Șurub pentru fixarea capacului lămpii	91	

T

Tastatură soft	70
Telecomanda	9, 22
Tint	60
Tracking	62
Trapez	30

U

User Button	65
-------------------	----

V

Version	74
---------------	----

W

Wireless LAN Power	69
--------------------------	----

Z

Zoom	32
------------	----