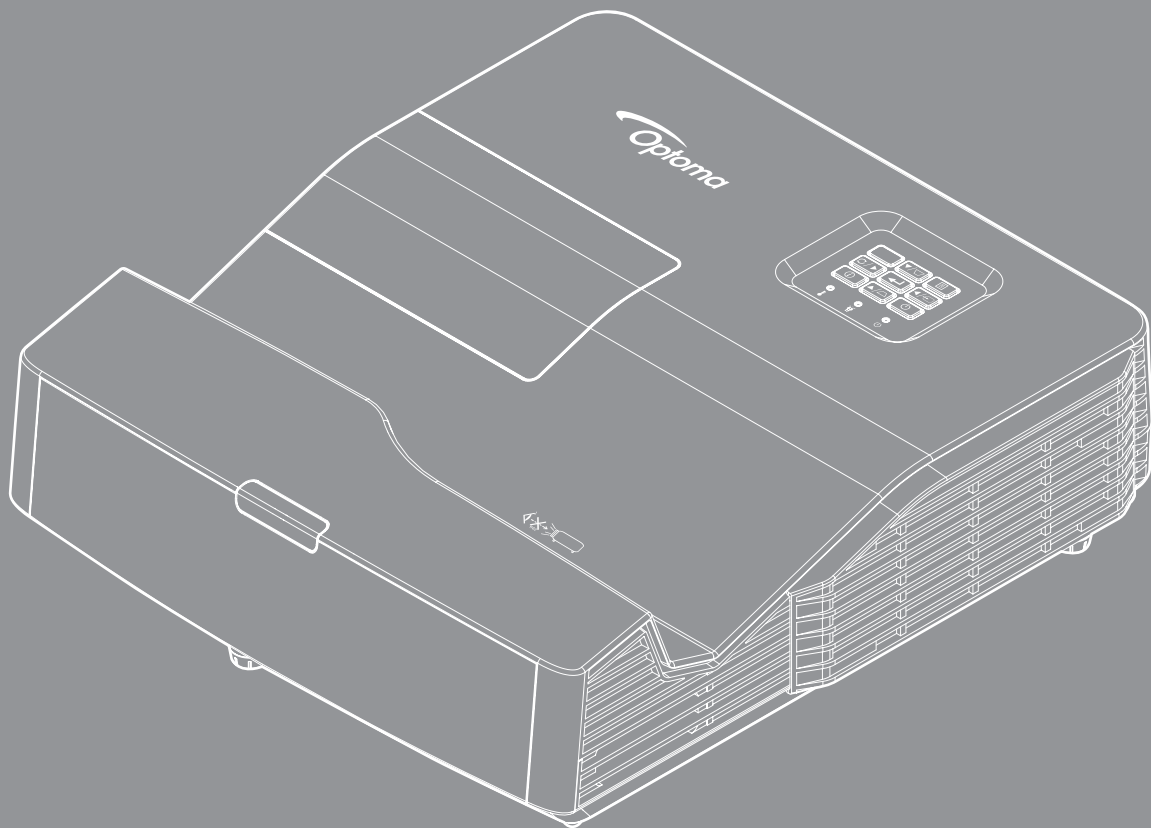


# Proiector DLP®



# CUPRINS

<b>INFORMAȚII PRIVIND SIGURANȚA.....</b>	<b>4</b>
<i>Instrucțiuni importante de siguranță .....</i>	<i>4</i>
<i>Informații privind siguranța pentru conținutul 3D .....</i>	<i>5</i>
<i>Drepturi de autor.....</i>	<i>6</i>
<i>Declinarea răspunderii.....</i>	<i>6</i>
<i>Recunoașterea mărcilor comerciale .....</i>	<i>6</i>
<i>FCC .....</i>	<i>7</i>
<i>Declarație de conformitate pentru țările din UE.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE .....</i>	<i>7</i>
<b>INTRODUCERE .....</b>	<b>8</b>
<i>Prezentare generală a pachetului.....</i>	<i>8</i>
<i>Accesorii standard .....</i>	<i>8</i>
<i>Accesorii opționale .....</i>	<i>8</i>
<i>Prezentare generală a produsului .....</i>	<i>9</i>
<i>Conexiuni.....</i>	<i>10</i>
<i>Tastatură.....</i>	<i>11</i>
<i>Telecomandă .....</i>	<i>12</i>
<b>CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA .....</b>	<b>13</b>
<i>Instalarea proiectorului .....</i>	<i>13</i>
<i>Conectarea surselor la proiector .....</i>	<i>15</i>
<i>Ajustarea imaginii proiectate .....</i>	<i>16</i>
<i>Instalarea telecomenzii.....</i>	<i>17</i>
<b>UTILIZAREA PROIECTORULUI.....</b>	<b>19</b>
<i>Pornirea/oprirea proiectorului .....</i>	<i>19</i>
<i>Selectarea unei surse de intrare.....</i>	<i>20</i>
<i>Caracteristici și navigarea în meniu.....</i>	<i>21</i>
<i>Arborele meniului OSD.....</i>	<i>22</i>
<i>Meniul Setări de afișare a imaginii.....</i>	<i>31</i>
<i>Meniul Afișare 3D .....</i>	<i>33</i>
<i>Meniul Raport aspect de afișare.....</i>	<i>33</i>
<i>Meniul Mască de margine la afișare.....</i>	<i>37</i>
<i>Meniul Zoom afișare .....</i>	<i>37</i>
<i>Meniul Mutare imagine de afișare .....</i>	<i>37</i>
<i>Meniul Corectare geometrică afișaj.....</i>	<i>38</i>
<i>Meniul Dezactivare sunet .....</i>	<i>38</i>
<i>Meniul Volum audio .....</i>	<i>38</i>
<i>Meniul Ieșire Audio (standby).....</i>	<i>38</i>
<i>Meniul Configurare proiecție.....</i>	<i>39</i>
<i>Meniul Tip de ecran.....</i>	<i>39</i>
<i>Meniul Configurare setari lampa.....</i>	<i>39</i>

<i>Meniul Configurare setări filtru.....</i>	<i>39</i>
<i>Meniul Configurare setări alimentare.....</i>	<i>39</i>
<i>Meniul Configurare securitate.....</i>	<i>40</i>
<i>Meniul Opțiuni Setări HDMI Link .....</i>	<i>41</i>
<i>Meniul Configurare mira de test .....</i>	<i>41</i>
<i>Meniul Configurare setări telecomandă.....</i>	<i>41</i>
<i>Meniul Configurare ID proiector.....</i>	<i>41</i>
<i>Meniul Opțiuni de configurare.....</i>	<i>41</i>
<i>Meniul Resetare tot configurare .....</i>	<i>42</i>
<i>Meniu LAN rețea.....</i>	<i>43</i>
<i>Meniu Control rețea .....</i>	<i>44</i>
<i>Meniul de configurare a setărilor de control al rețelei.....</i>	<i>45</i>
<i>Meniul Info .....</i>	<i>50</i>
<i>USB Cititor.....</i>	<i>51</i>
<i>USB Display .....</i>	<i>55</i>
<i>Network Display.....</i>	<i>56</i>



## **ÎNTREȚINERE..... 59**

<i>Înlocuirea lămpii.....</i>	<i>59</i>
<i>Instalarea și curățarea filtrului de praf .....</i>	<i>61</i>

## **INFORMAȚII SUPLIMENTARE ..... 62**

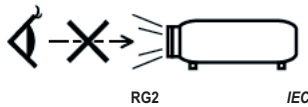
<i>Rezoluții compatibile.....</i>	<i>62</i>
<i>Dimensiune imagine și distanță de proiecție .....</i>	<i>64</i>
<i>Dimensiunile proiectorului și instalarea cu montare pe tavan .....</i>	<i>66</i>
<i>Coduri telecomandă IR.....</i>	<i>67</i>
<i>Depanare.....</i>	<i>69</i>
<i>Indicator de atenționare.....</i>	<i>70</i>
<i>Specificații .....</i>	<i>73</i>
<i>Oficiile globale Optoma .....</i>	<i>74</i>

# INFORMAȚII PRIVIND SIGURANȚA

	Fulgerul cu cap de săgeată într-un triunghi echilateral este destinat să alerteze utilizatorul despre prezența „tensiunii periculoase” neizolate în interiorul produsului, care ar putea avea putere suficientă pentru a constitui un risc de electrocutare a persoanelor.
	Semnul de exclamare într-un triunghi echilateral este destinat să alerteze utilizatorul despre prezența instrucțiunilor importante de operare și întreținere (service) în literatura care însoțește aparatul.

Vă rugăm să respectați toate atenționările, măsurile de precauție și de întreținere conform recomandărilor din acest ghid al utilizatorului.

## Instrucțiuni importante de siguranță



- Nu priviți direct în fascicul, RG2.  
La fel ca în cazul oricăror surse luminoase, nu priviți direct în fascicul, RG2 IEC 62471-5:2015.
- Nu blocați orificiile de ventilație. Pentru a asigura funcționarea fiabilă a proiecteurului și pentru a-l proteja de supraîncălzire, se recomandă să instalați proiectorul într-o locație care nu blochează ventilarea. De exemplu, nu plasați proiectorul pe o măsuță de cafea aglomerată, canapea, pat etc. Nu puneți proiectorul într-un spațiu închis, cum ar fi un dulap pentru cărți sau cutie care restricționează fluxul de aer.
- Pentru a reduce riscul de incendiu și/sau șoc electric, nu expuneți proiectorul la ploaie sau umezeală. Nu instalați lângă surse de căldură, cum ar fi calorifere, radiatoare, sobe sau orice alte aparate, cum ar fi amplificatoare care emit căldură.
- Nu lăsați obiecte sau lichide să pătrundă în proiector. Acestea pot atinge puncte periculoase de tensiune și provoca scurt circuit la anumite piese, fapt ce ar putea duce la incendii sau șoc electric.
- Nu utilizați în următoarele condiții:
  - În medii extrem de calde, reci sau umede.
    - (i) Asigurați-vă că temperatura camerei este în limitele 5°C ~ 40°C
    - (ii) Umiditatea relativă este de 10 % ~ 85 %
  - În zonele susceptibile la praf și murdărie excesivă.
  - Aproape de orice aparat care generează un câmp magnetic puternic.
  - În lumina directă a soarelui.
- Nu utilizați proiectorul în locuri în care pot fi prezente în atmosferă gaze inflamabile sau gaze explozive. Lampa din interiorul proiecteurului devine foarte fierbinte în timpul funcționării, iar gazele se pot aprinde, având drept rezultat un incendiu.
- Nu folosiți aparatul dacă acesta a fost deteriorat sau abuzat fizic. Exemple de daună/abuz fizic (nu se limitează la acestea):
  - Unitatea a fost scăpată pe jos.
  - Cablul de alimentare a fost deteriorat sau priza a fost deteriorată.
  - A fost vărsat lichid pe proiector.
  - Proiectorul a fost expus la ploaie sau umezeală.
  - Ceva a căzut în proiector sau ceva este slăbit în interiorul lui.
- Nu așezați proiectorul pe o suprafață instabilă. Este posibil ca proiectorul să se răstoarne, provocând vătămări sau deteriorarea sa.
- Nu blocați lumina emisă de lentila proiecteurului atunci când este în funcțiune. Lumina va încălzi obiectul, care poate să se topească și să cauzeze arsuri sau să provoace un incendiu.

- Vă rugăm să nu deschideți sau dezasamblați proiectorul, deoarece acest lucru poate provoca șoc electric.
- Nu încercați să reparați singuri aparatul. Deschiderea sau îndepărtarea carcasei vă poate expune la tensiuni periculoase sau alte pericole. Vă rugăm să sunați la Optoma înainte de a trimite aparatul la reparație.
- Verificați cabina proiectorului pentru a găsi marcajele legate de siguranță.
- Aparatul trebuie să fie reparat doar de către personalul de întreținere corespunzător.
- Folosiți doar atașamente/accesorii specificate de producător.
- Nu priviți direct în lentila proiectorului în timpul utilizării. Lumina intensă vă poate afecta ochii.
- Atunci când înlocuiți lampa, lăsați aparatul să se răcească. Urmați instrucțiunile descrise la paginile 59-60.
- Proiectorul detectează singur durata de exploatare a lămpii. Înlocuiți obligatoriu lampa atunci când se afișează un mesaj de atenționare.
- Resetați funcția „Reset lampa” de pe meniul afișat pe ecran „SETARI > Setari lampa” după înlocuirea modului lămpii.
- La oprirea proiectorului, asigurați-vă că ciclul de răcire a fost finalizat înainte de deconectarea energiei. Permiteți proiectorului să se răcească 90 secunde.
- Atunci când lampa se apropie de finalul perioadei de folosință, mesajul „Durata de viața a lămpii e depășită.” va fi afișat pe ecran. Vă rugăm să contactați distribuitorul local sau centrul de service pentru a schimba lampa cât mai curând posibil.
- Să opriți și să scoateți ștecherul din priza de curent înainte de a curăța produsul.
- Să folosiți o cârpă moale, uscată, cu detergent slab pentru a curăța carcasa afișajului; Nu utilizați produse de curățare abrazive, ceară sau solvenți pentru a curăța unitatea.
- Să deconectați ștecherul de la priza de curent, dacă produsul nu este folosit pentru o perioadă lungă de timp.

**Notă:** *Atunci când lampa ajunge la sfârșitul duratei de viață, proiectorul nu va porni din nou până când modulul lămpii nu este înlocuit. Pentru a înlocui lampa, urmați procedurile enumerate în secțiunea „Înlocuirea lămpii”, de la paginile 59-60.*

- *Nu instalați proiectorul în locuri în care acesta poate fi expus vibrațiilor sau șocului.*
- *Nu atingeți lentila cu mâna.*
- *Scoateți bateria/bateriile din telecomandă înainte de depozitare. Dacă bateria/bateriile rămân în telecomandă pentru perioade îndelungate, acestea pot produce scurgeri.*
- *Nu utilizați și nu depozitați proiectorul în locuri în care poate fi prezent fum emis de ulei sau țigări, deoarece acesta poate afecta calitatea performanțelor proiectorului.*
- *Respectați orientarea corectă la instalarea proiectorului, deoarece instalarea nestructurală poate afecta performanțele proiectorului.*
- *Utilizați un prelungitor multiplu și/sau un dispozitiv de protecție la supratensiune. Deoarece penele de curent sau căderile de tensiune pot DETERIORA sever dispozitivele.*

## Informații privind siguranța pentru conținutul 3D

Respectați toate avertismentele și măsurile de prevenire conform recomandărilor înainte ca dvs. sau copilul dvs. să utilizeze funcția 3D.

### Atentie

Copiii și adolescenții pot fi mai susceptibili la probleme de sănătate asociate cu vizionarea în 3D și trebuie supravegheați cu atenție atunci când vizionează aceste imagini.

### Atenționare privind crizele epileptice fotosensibile și alte riscuri pentru sănătate

- Unii privitori pot suferi o criză de epilepsie sau un atac cerebral, atunci când sunt expuși la anumite imagini sau lumini sacadate care apar în unele filme sau jocuri video proiectate. Dacă suferiți sau aveți antecedente în familie de epilepsie sau atac cerebral, consultați medicul înainte de a utiliza funcția 3D.
- Chiar și cei fără antecedente personale sau familiale de epilepsie sau atac cerebral pot avea o afecțiune nediagnosticată care poate cauza crize epileptice fotosensibile.

- Gravidele, bătrânii, persoanele grav bolnave, care sunt foarte obosite sau sub influența alcoolului trebuie să evite utilizarea funcției 3D a unității.
- Dacă prezentați oricare dintre simptomele următoare, întrerupeți imediat vizionarea imaginilor 3D și consultați medicul: (1) tulburări de vedere; (2) stare de confuzie; (3) amețeli; (4) mișcări involuntare, precum spasme oculare sau musculare; (5) confuzie; (6) greață; (7) pierderea cunoștinței; (8) convulsii; (9) crampe; și/sau (10) dezorientare. Copiii și adolescenții sunt mai expuși decât adulții la apariția acestor simptome. Părinții trebuie să-i supravegheze pe copii și să-i întrebe dacă prezintă aceste simptome.
- Urmărirea proiecției 3D poate cauza, de asemenea, rău de mișcare, efecte ulterioare de percepție, dezorientare, obosirea ochilor și scăderea stabilității posturii. Este recomandat ca utilizatorii să facă pauze frecvente pentru a reduce potențialul acestor efecte. Dacă ochii dvs. dau semne de oboseală sau uscăciune sau dacă prezentați oricare dintre simptomele de mai sus, întrerupeți imediat utilizarea acestui dispozitiv și nu reluați utilizarea acestuia pentru cel puțin 30 de minute după ce simptomele dispar.
- Dacă urmăriți proiecția 3D în timp ce stați prea aproape de ecran pentru o perioadă îndelungată, riscați să vă deteriorați vederea. Distanța de vizualizare ideală trebuie să fie de cel puțin trei ori înălțimea ecranului. Este recomandat ca ochii privitorului să se afle la același nivel cu ecranul.
- Urmărirea proiecției 3D și purtarea ochelarilor 3D pentru o perioadă extinsă de timp poate cauza dureri de cap sau oboseală. Dacă simțiți durere de cap, oboseală sau amețelă, întrerupeți vizionarea proiecției 3D și odihniți-vă.
- Nu utilizați ochelarii 3D decât în scopul urmăririi proiecției 3D.
- Purtarea ochelarilor 3D pentru orice alt scop (ca ochelari de vedere, de soare, de protecție etc.) vă poate dăuna și vă poate slăbi vederea.
- Vizionarea proiecției 3D poate cauza dezorientarea pentru unii privitori. Prin urmare, NU puneți PROIECTORUL 3D lângă casa scării, cabluri, balcoane sau alte obiecte care prezintă pericol de împiedicare, lovire, răsturnare, spargere sau peste care se poate cădea.

## Drepturi de autor

Această publicație, inclusiv toate fotografiile, ilustrațiile și software-ul, este protejată în temeiul legilor internaționale privind protecția drepturilor de autor, cu toate drepturile rezervate. Nici acest manual, nici materialele conținute în acesta nu pot fi reproduse fără consimțământul scris al autorului.

© Drept de autor 2018

## Declinarea răspunderii

Informațiile din acest document pot fi modificate fără înștiințare prealabilă. Producătorul nu face nicio declarație și nu oferă nicio garanție cu privire la conținutul acestui document și nu își asumă garanțiile implicite de vandabilitate sau de adecvare pentru un anumit scop. Producătorul își rezervă dreptul de a revizui acest document și de a face modificări periodice ale conținutului, fără obligația de a notifica vreo persoană privind o astfel de revizie sau de modificări.

## Recunoașterea mărcilor comerciale

Kensington este o marcă comercială înregistrată în SUA a ACCO Brand Corporation, cu înregistrări emise și cu cereri depuse în alte țări ale lumii.

HDMI, sigla HDMI și High-Definition USB Reader Interface sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale HDMI Licensing LLC în Statele Unite și în alte țări.

DLP®, DLP Link și sigla DLP sunt mărci comerciale înregistrate ale Texas Instruments, iar BrilliantColor™ este o marcă comercială a Texas Instruments.

Toate celelalte denumiri de produse utilizate în acest manual sunt proprietatea deținătorilor respectivi și sunt recunoscute ca atare.

MHL, Mobile High-Definition Link și sigla MHL sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale MHL Licensing, LLC.

## FCC

Acest aparat a fost testat și s-a constatat că respectă limitele pentru un dispozitiv digital de clasa B, în conformitate cu Partea 15 a regulilor FCC. Aceste limite sunt concepute pentru a oferi o protecție rezonabilă împotriva interferențelor dăunătoare în cazul unei instalări rezidențiale. Acest aparat generează, utilizează și poate radia energie de frecvență și dacă nu este instalat și utilizat conform instrucțiunilor, poate cauza interferențe dăunătoare comunicațiilor radio.

Cu toate acestea, nu există nicio garanție că nu vor apărea interferențe la o anumită instalare. Dacă acest aparat cauzează interferențe dăunătoare pentru recepția radio sau de televiziune, care pot fi determinate prin pornirea sau oprirea aparatului, utilizatorul este încurajat să încerce să corecteze interferența prin una sau mai multe dintre următoarele măsuri:

- Reorientarea sau re poziționarea antenei de recepție.
- Creșterea distanței dintre aparat și receptor.
- Conectați aparatul la o priză pe un circuit diferit de cel la care este conectat receptorul.
- Consultați distribuitorul sau un tehnician radio/TV cu experiență pentru ajutor.

### Notă: Cabluri ecranate

Toate conexiunile cu alte dispozitive de calcul trebuie să fie efectuate utilizând cabluri ecranate pentru a menține conformitatea cu reglementările FCC.

### Atenție

Schimbările sau modificările care nu sunt aprobate expres de către producător ar putea anula autoritatea utilizatorului, care se acordă de către Comisia Federală de Comunicații, pentru a opera acest proiector.

### Condiții de funcționare

Acest aparat respectă Partea 15 a Regulilor FCC. Funcționarea este supusă următoarelor două condiții:

1. Acest aparat nu poate provoca interferențe dăunătoare și
2. Acest aparat trebuie să accepte orice interferență primită, inclusiv interferențe care pot provoca funcționare defectuoasă.

### Notă: Utilizatori din Canada

Acest aparat digital de clasa B respectă normele canadiene ICES-003.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

## Declarație de conformitate pentru țările din UE

- Directiva CEM 2014/30/UE (inclusiv modificările)
- Directiva privind tensiunea joasă 2014/35/UE
- RED 2014/53/UE (dacă produsul are funcție RF)
- Directiva RoHS 2011/65/UE (dacă produsul are funcție RF)

## WEEE



### Instrucțiuni de eliminare

Nu aruncați acest aparat electronic în coșul de gunoi când renunțați la el. Pentru a reduce poluarea și a asigura protecția maximă a mediului la nivel global, vă rugăm să-l reciclați.

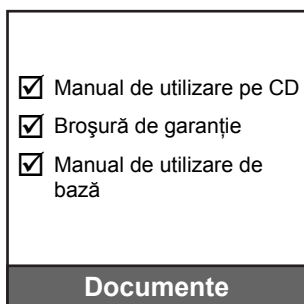
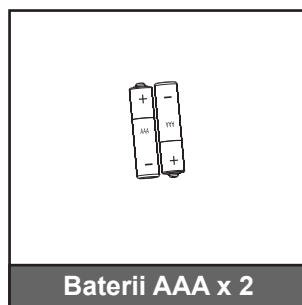
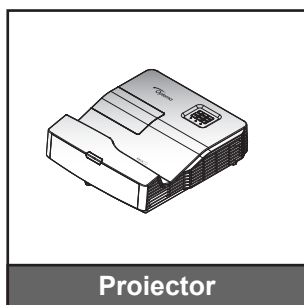
# INTRODUCERE

## Prezentare generală a pachetului

Dezambalați cu atenție și verificați dacă aveți toate articolele prezentate mai jos drept accesorii standard. Este posibil ca unele dintre articolele menționate drept accesorii opționale să nu fie disponibile în funcție de model, de specificații și de regiunea de achiziție. Verificați locul de achiziție. Este posibil ca anumite accesorii să difere în funcție de regiune.

Certificatul de garanție este oferit doar în anumite regiuni specifice. Consultați distribuitorul pentru informații detaliate.

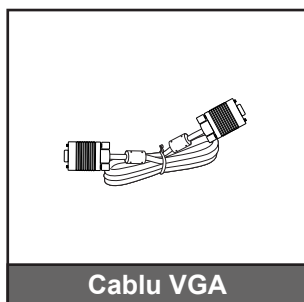
## Accesorii standard



### Notă:

- Telecomanda este livrată cu baterii.
- \*(1) Pentru manualul de utilizare aferent regiunii europene, vizitați adresa [www.optomaeurope.com](http://www.optomaeurope.com).
- \*(2) Pentru informații referitoare la garanția europeană, vizitați adresa [www.optomaeurope.com](http://www.optomaeurope.com).
- \*(3) Telecomanda efectivă poate să difere în funcție de regiune.

## Accesorii opționale

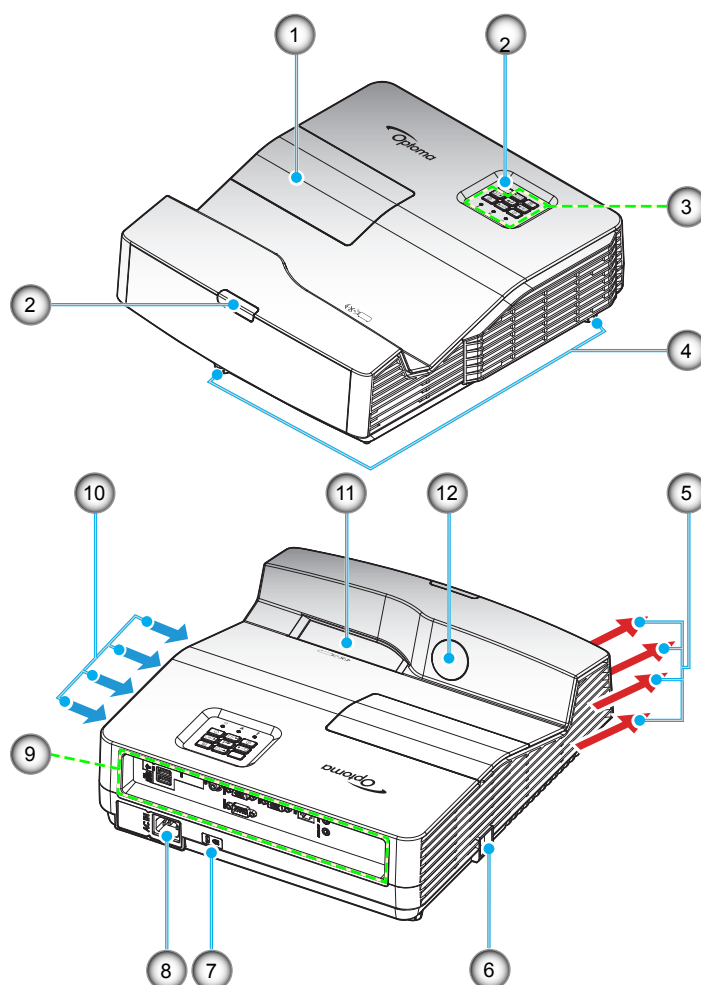


**Notă:** Accesoriile opționale diferă în funcție de model, specificații și regiune.



# INTRODUCERE

## Prezentare generală a produsului

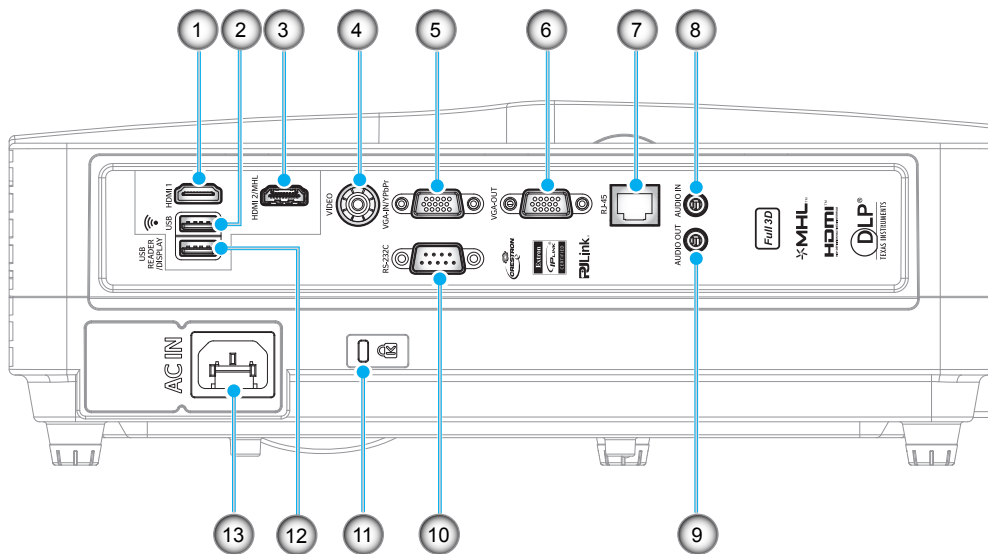


**Notă:** Nu blocați orificiile de intrare/ieșire pentru ventilație ale proiecteurului.  
(\* ) Accesoriile opționale diferă în funcție de model, de specificații și de regiune.

Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Capac lampă	7.	Port de blocare Kensington™
2.	Receptor IR	8.	Priză
3.	Tastatură	9.	Intrare/ieșire
4.	Picioare de înclinare-ajustare	10.	Ventilare (intrare)
5.	Ventilare (ieșire)	11.	Obiectiv
6.	Bară de securitate	12.	Camera IR (doar pentru versiunea interactivă)

# INTRODUCERE

## Conexiuni



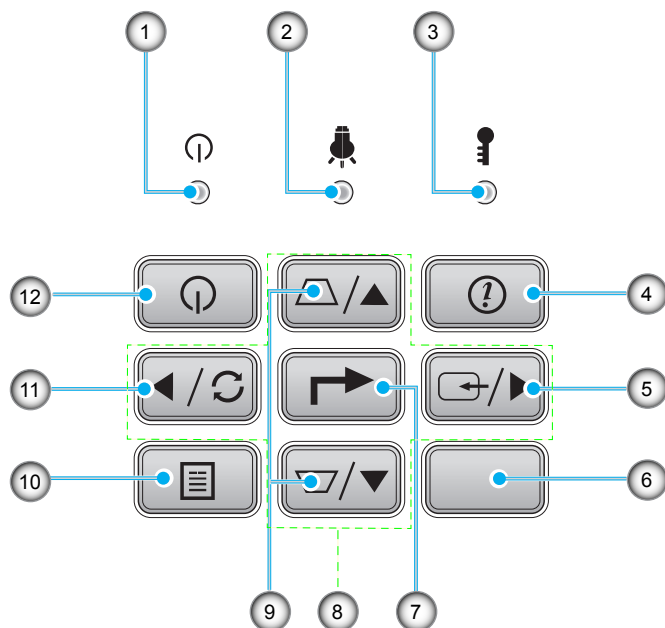
Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Conector HDMI 1	8.	Conector INTRARE AUDIO
2.	Conector USB* pentru Wi-Fi (cheie)	9.	Conector IEȘIRE AUDIO
3.	Conector HDMI 2/MHL	10.	Conector RS-232C
4.	Conector VIDEO	11.	Port de blocare Kensington™
5.	Conector INTRARE VGA/YPbPr	12.	CITITOR USB/AFIȘAJ/UPGRADE FW/ MOUSE/Conector ALIMENTARE*
6.	Conector ieșire VGA	13.	Priză
7.	Conector RJ-45		

### Notă:

- *\*Acceptă ieșirea de alimentare de 5 V/1 A doar dacă nu se detectează sursa MHL. Dacă se detectează sursa MHL, ieșirea de alimentare de 5 V/1 A este dezactivată automat.*
- *\*Folosiți conectorul USB pentru Wi-Fi (cheie) și conectorul CITITOR USB/AFIȘAJ/UPGRADE FW/ MOUSE/Conector ALIMENTARE după cum urmează:  
– Network Display: (a) Conectați cheia USB Wi-Fi; (b) Folosiți aplicația HDcastPro pe telefonul mobil.  
– Afișaj USB pentru dispozitive iOS și Android.  
– USB Reader: afișați imagini și documente direct de pe discul USB.*

# INTRODUCERE

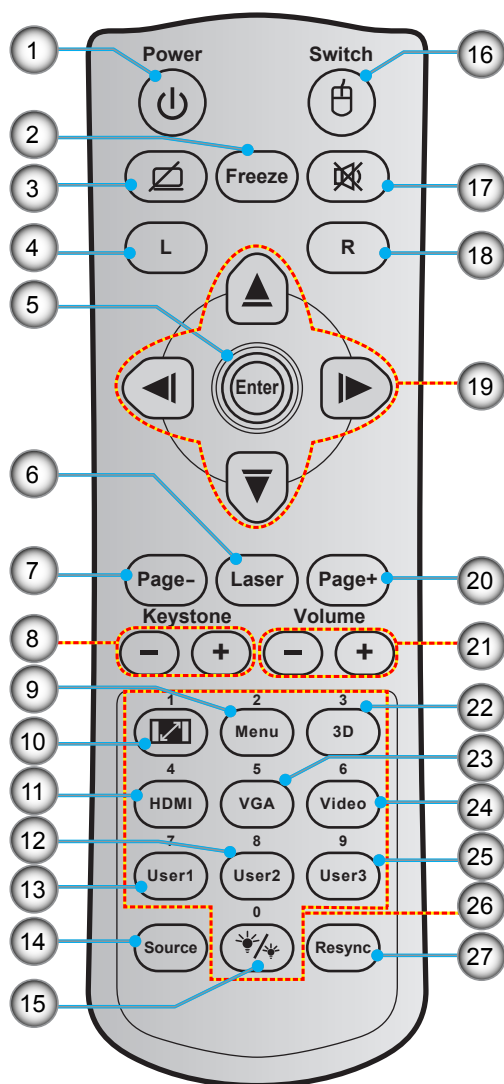
## Tastatură



Nr.	Element	Nr.	Element
1.	LED Pornit/Standby	7.	Introd.
2.	LED Lampă	8.	Patru taste direcționale de selectare
3.	LED Temperatură	9.	Corectarea imaginii trapezoidale
4.	Info	10.	Meniu
5.	Sursa	11.	Resincronizare
6.	Receptor IR	12.	Pornirea

# INTRODUCERE

## Telecomandă



Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Pornire/Oprire	15.	Mod stralucire
2.	Stop Cadru	16.	Mouse activat/dezactivat
3.	Afișare ecran gol/Dezactivare sunet	17.	Mut
4.	Clic stânga mouse	18.	Clic dreapta mouse
5.	Introd.	19.	Patru taste direcționale de selectare
6.	Laser	20.	Pagini +
7.	Pagini -	21.	Volum - / +
8.	Trapezoid - / +	22.	Activare/dezactivare meniu 3D
9.	Meniu	23.	VGA
10.	Aspect Ratio	24.	Video
11.	HDMI	25.	Utilizator 3
12.	Utilizator 2	26.	Tastatură numerică (0-9)
13.	Utilizator 1	27.	Resincronizare
14.	Sursa		

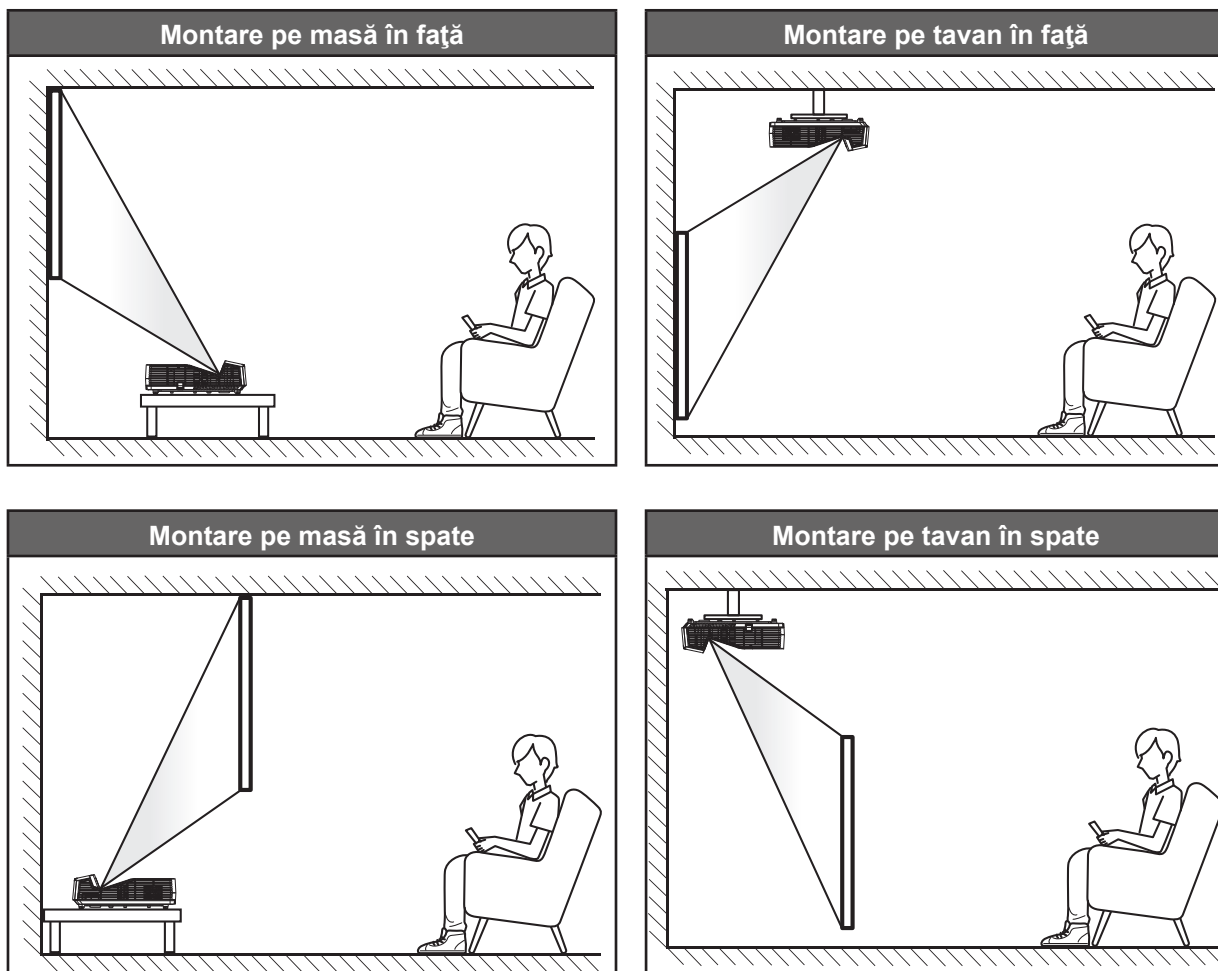
**Notă:** Este posibil ca unele taste să nu aibă nicio funcție, în cazul modelelor care nu acceptă funcțiile respective.

# CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

## Instalarea proiecteurului

Proiectorul dvs. este proiectat pentru a fi instalat într-una din cele patru poziții posibile.

Disponerea camerei sau preferințele personale vor dicta alegerea locației de instalare. Luați în considerare dimensiunea și poziția ecranului, locația unei prize adecvate, precum și locația și distanța dintre proiector și restul echipamentului.



Proiectorul trebuie așezat pe o suprafață plană și la 90 de grade/perpendicular față de ecran.

- Pentru a determina locația proiecteurului pentru o dimensiune dată a ecranului, consultați tabelul distanțelor de la paginile 64-65.
- Pentru a determina dimensiunea ecranului pentru o distanță dată, consultați tabelul distanțelor de la paginile 64-65.

**Notă:** *Cu cât proiectorul este amplasat mai departe de ecran, cu atât crește dimensiunea imaginii proiectate și, de asemenea, crește decalajul vertical în mod proporțional.*

### IMPORTANT!

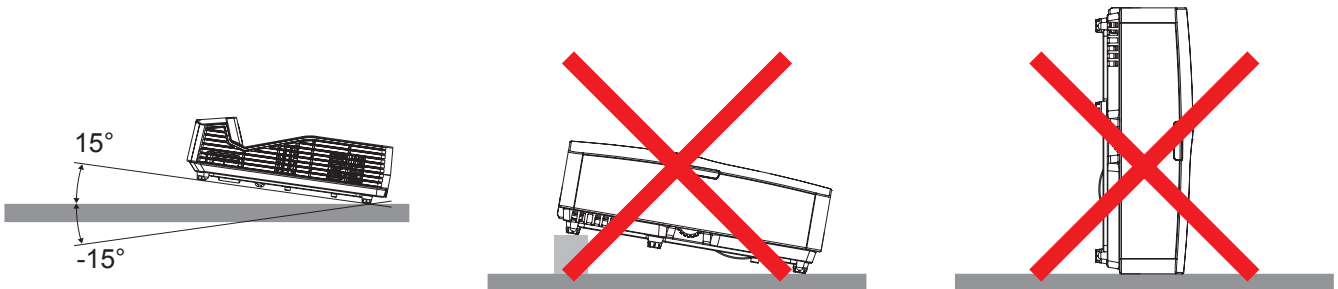
*Nu utilizați proiectorul în nicio altă orientare în afară de montarea pe masă sau pe tavan. Proiectorul trebuie așezat în poziție orizontală și nu înclinat în față/spate sau la stânga/dreapta. Orice alt tip de orientare va anula garanția și poate scurta durata de funcționare a lămpii proiecteurului sau chiar a proiecteurului. Pentru sfaturi privind instalarea nestandard, contactați Optoma.*

# CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

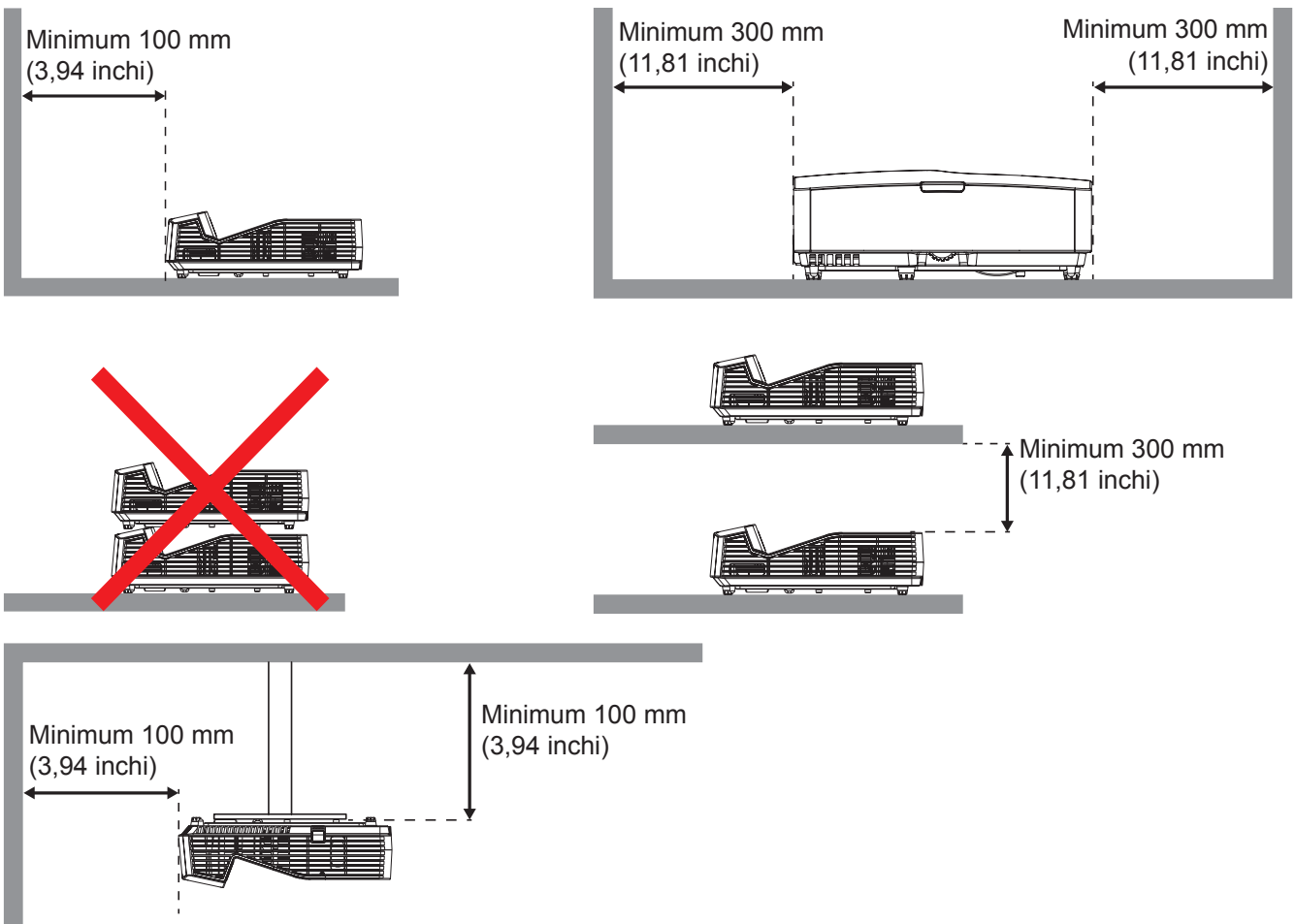
## Notă privind instalarea proiectorului

- Așezați proiectorul în poziție orizontală.

**Unghiul de înclinare a monitorului nu trebuie să depășească 15 grade**, iar proiectorul nu trebuie instalată în niciun alt mod decât folosindu-se suportul de montare pentru birou sau tavan; în caz contrar, durata de funcționare a lămpii s-ar putea reduce considerabil și pot apărea **alte daune neprevăzute**.



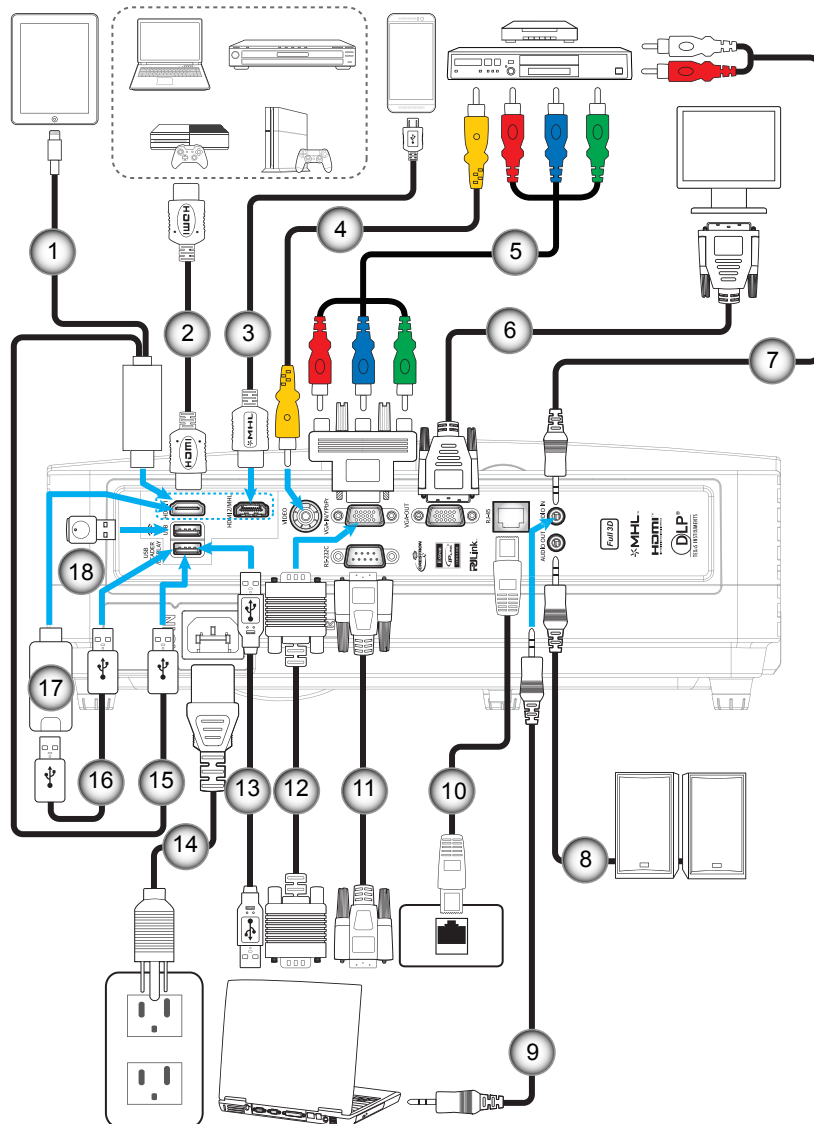
- Lăsați un spațiu de cel puțin 20 cm în jurul fantei de evacuare.



- Asigurați-vă că fantele de admisie nu reciclează aerul cald provenit de la fanta de evacuare.
- Atunci când utilizați proiectorul într-un spațiu închis, asigurați-vă că temperatura aerului din incintă nu depășește temperatura de funcționare când proiectorul este în funcțiune, iar fantele de admisie și evacuare a aerului sunt neobstrucționate.
- Toate incintele trebuie să treacă printr-o evaluare termică certificată pentru a se asigura că proiectorul nu reciclează aerul evacuat, deoarece acest lucru poate duce la oprirea dispozitivului, chiar dacă temperatura incintei se află în intervalul de temperatură acceptabil.

# CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

## Conectarea surselor la proiector



Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Cablu/adaptor Lightning la HDMI	10.	Cablu RJ-45
2.	Cablu HDMI	11.	Cablu RS-232C
3.	Cablu HDMI/MHL	12.	Cablu de intrare VGA
4.	Cablu video	13.	Cablu USB (control mouse)
5.	Cablu pe componente RCA	14.	Cablu de alimentare
6.	Cablu de ieșire VGA	15.	Cablu/adaptor USB la HDMI
7.	Cablu de intrare audio	16.	Sursă de alimentare USB (5 V/1 A)
8.	Cablu ieșire audio	17.	Cheie hardware HDMI
9.	Cablu de intrare audio	18.	Cheie Wi-Fi

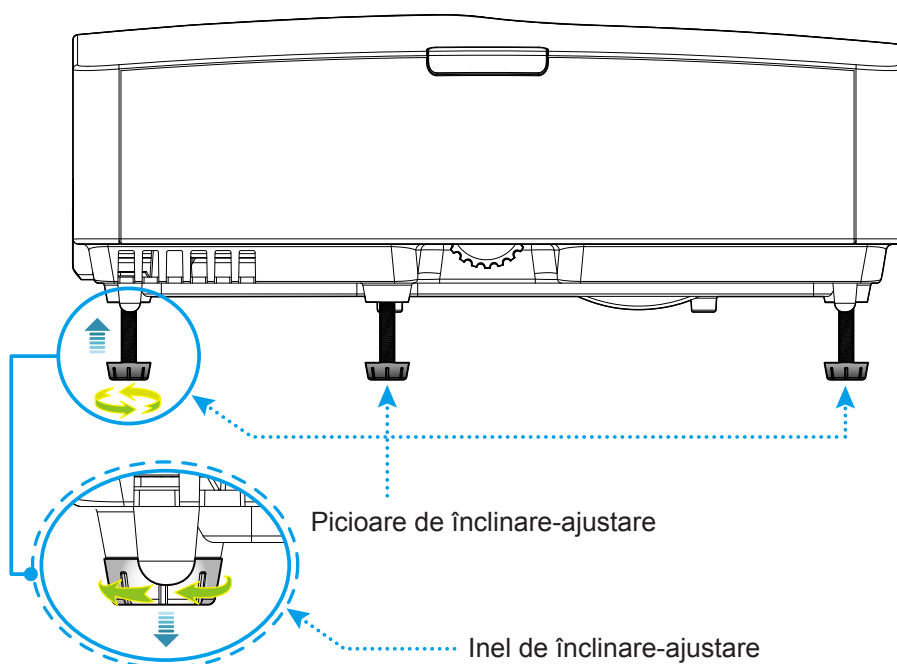
# CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

## Ajustarea imaginii proiectate

### Înălțime imagine

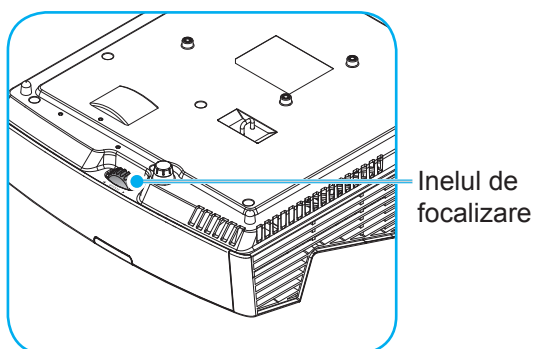
Proiectorul este echipat cu picioare ascensoare pentru ajustarea înălțimii imaginii.

1. Găsiți piciorul ajustabil pe care doriți să-l modificați pe partea inferioară a proiectorului.
2. Rotiți piciorul reglabil în sensul acelor de ceasornic sau în sens contrar pentru a ridica ori a coborî proiectorul.



### Zoom și focalizare

- Nivelul de zoom este fix și nu poate fi reglat manual.
- Pentru a ajusta focalizarea, rotiți inelul de focalizare în sensul acelor de ceasornic sau în sens contrar până când imaginea este clară și lizibilă.



**Notă:** Proiectorul va focaliza la următoarele distanțe:

- XGA: 0,472 m~0,675 m
- WXGA: 0,485 m~0,656 m
- 1080P: 0,446 m~0,558 m



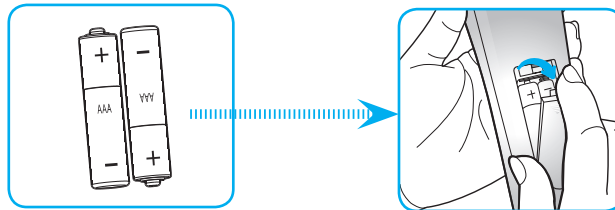
# CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

## Instalarea telecomenzii

### Instalarea/înlocuirea bateriilor

Telecomanda este livrată împreună cu două baterii de tip AAA.

1. Scoateți capacul bateriilor de pe partea din spate a telecomenzii.
2. Introduceți baterii AAA în compartimentul bateriilor, conform ilustrației.
3. Remontați capacul din spate pe telecomandă.



**Notă:** Înlocuiți doar cu baterii de același tip sau de tip echivalent.

### ATENȚIE

Utilizarea necorespunzătoare a bateriilor poate avea drept rezultat scurgerea de substanțe chimice sau explozia bateriilor. Este obligatoriu să respectați instrucțiunile de mai jos.

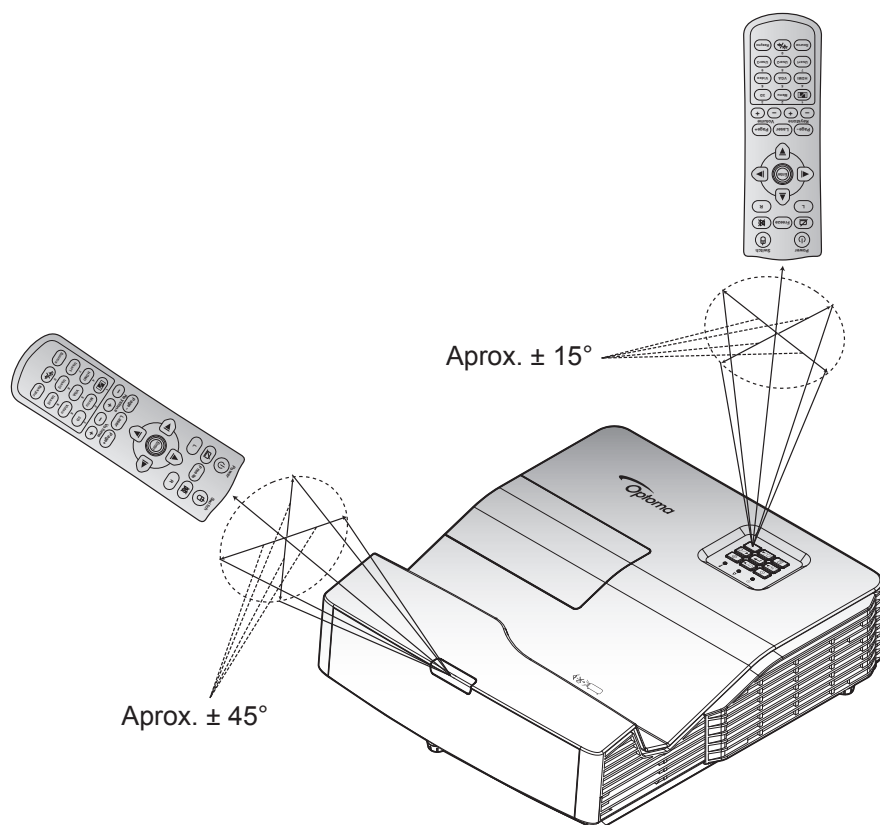
- Nu folosiți împreună baterii de tipuri diferite. Bateriile de tipuri diferite au și caracteristici diferite.
- Nu folosiți împreună baterii vechi și noi. Folosirea împreună a bateriilor vechi și noi poate avea drept rezultat scurtarea duratei de viață a bateriilor noi sau poate cauza scurgeri de substanțe chimice din bateriile vechi.
- Scoateți bateriile imediat ce acestea sunt descărcate. Substanțele chimice care curg din baterii pot intra în contact cu pielea și pot cauza iritații. Dacă depistați orice fel de scurgere de substanțe chimice, ștergeți substanțele respective cu o cârpă.
- Bateriile livrate împreună cu acest produs pot avea o durată de viață mai mică, urmare a condițiilor de depozitare.
- Dacă nu veți utiliza telecomanda pentru o perioadă mai lungă de timp, scoateți bateriile.
- Atunci când aruncați bateriile, trebuie să faceți acest lucru în conformitate cu legile aplicabile din regiunea sau țara dvs.

### Raza efectivă de acțiune

Senzorul de telecomandă în infraroșu (IR) este localizat pe partea superioară și pe cea frontală a proiecteurului. Asigurați-vă că țineți telecomanda la un unghi de  $\pm 15$  grade perpendicular pe senzorul de telecomandă IR superior al proiecteurului și la  $\pm 45$  grade perpendicular pe senzorul de telecomandă IR față al proiecteurului pentru a funcționa corect. Distanța dintre telecomandă și senzori nu trebuie să depășească 7 metri (23 de picioare).

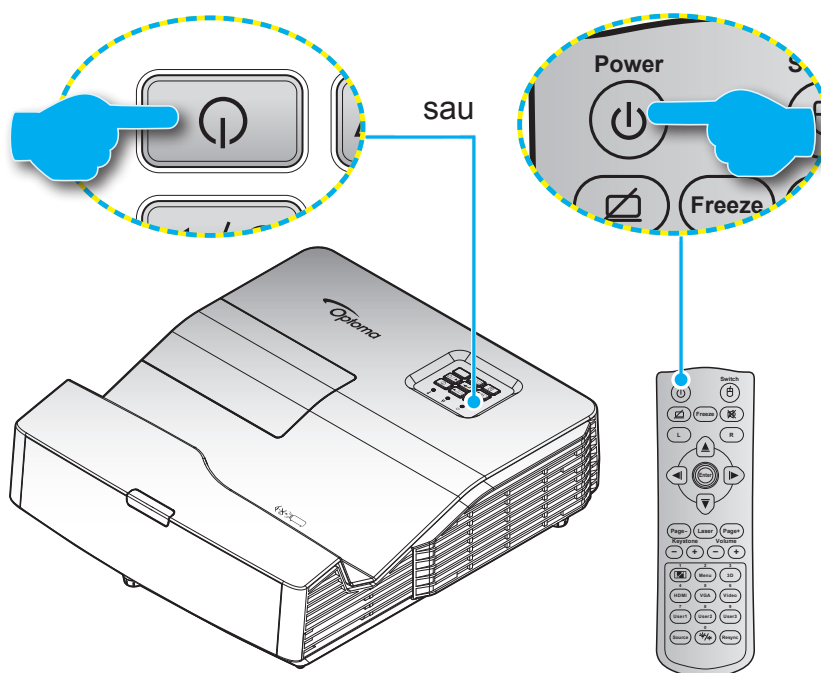
- Asigurați-vă că nu sunt obstacole între telecomandă și senzorul IR de pe proiector, care ar putea obstrucționa fasciculul în infraroșu.
- Asigurați-vă că transmitătorul IR de pe telecomandă nu este iluminat direct de razele soarelui sau de lămpi fluorescente.
- Mențineți o distanță de peste 2 metri între telecomandă și lămpile fluorescente, deoarece, în caz contrar, telecomanda poate funcționa defectuos.
- Dacă telecomanda se află în apropierea unor lămpi fluorescente cu invertor, este posibil ca aceasta să nu funcționeze uneori.
- Dacă telecomanda și proiectorul se află la o distanță foarte mică, este posibil ca telecomanda să fie inefficientă.
- Atunci când o îndreptați spre ecran, distanța efectivă de acțiune este de mai puțin de 5 m de la telecomandă la ecran, reflectând fasciculele IR înapoi la proiector. Totuși, raza efectivă de acțiune se poate modifica în funcție de ecran.

# CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA



# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Pornirea/oprirea proiecteurului



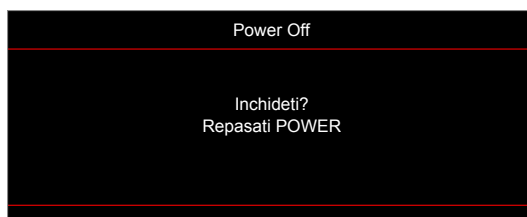
### Pornirea

1. Conectați în siguranță cablul de alimentare și cablul de semnal/sursă. Atunci când este conectat, LED-ul de pornire/stare de veghe va deveni roșu.
2. Porniți proiectorul apăsând pe „⏻” pe tastatura proiecteurului sau pe telecomandă.
3. Se va afișa un ecran de pornire după aproximativ 10 secunde, iar LED-ul de pornire/standby va fi albastru intermitent.

**Notă:** La prima pornire a proiecteurului, vi se va solicita să selectați limba preferată, orientarea proiecției și alte setări.

### Inchideți

1. Opriți proiectorul apăsând pe „⏻” pe tastatura proiecteurului sau pe telecomandă.
2. Se va afișa următorul mesaj:



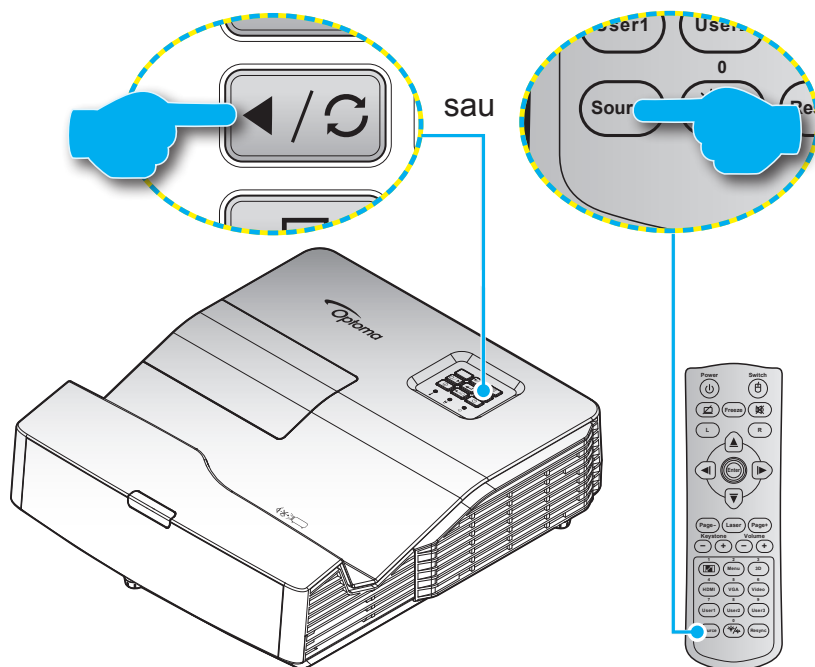
3. Apăsați pe butonul „⏻” din nou pentru a confirma, în caz contrar mesajul va dispărea după 10 secunde. Atunci când apăsați pe butonul „⏻” a doua oară, proiectorul se va închide.
4. Ventilatoarele de răcire continuă să funcționeze timp de aproximativ 10 secunde pentru ciclul de răcire și LED-ul Pornit/Standby va clipi albastru. Atunci când LED-ul de pornire/stare de veghe luminează roșu constant, aceasta indică faptul că proiectorul a intrat în modul stare de veghe. Dacă doriți să reporniți proiectorul, trebuie să așteptați până când se finalizează ciclul de răcire și proiectorul intră în modul standby. Atunci când proiectorul este în modul stare de veghe, nu trebuie decât să apăsați pe butonul „⏻” din nou pentru a porni proiectorul.
5. Deconectați cablul de alimentare de la priza electrică și de la proiector.

**Notă:** Nu se recomandă pornirea proiecteurului imediat după o procedură de oprire.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Selectarea unei surse de intrare



Porniți sursa conectată care doriți să se afișeze pe ecran, cum ar fi un computer, notebook, player video etc. Proiectorul va detecta automat sursa. Dacă sunt conectate mai multe surse, apăsați pe butonul de sursă de pe tastatura proiecteurului sau de pe telecomandă pentru a selecta intrarea dorită.

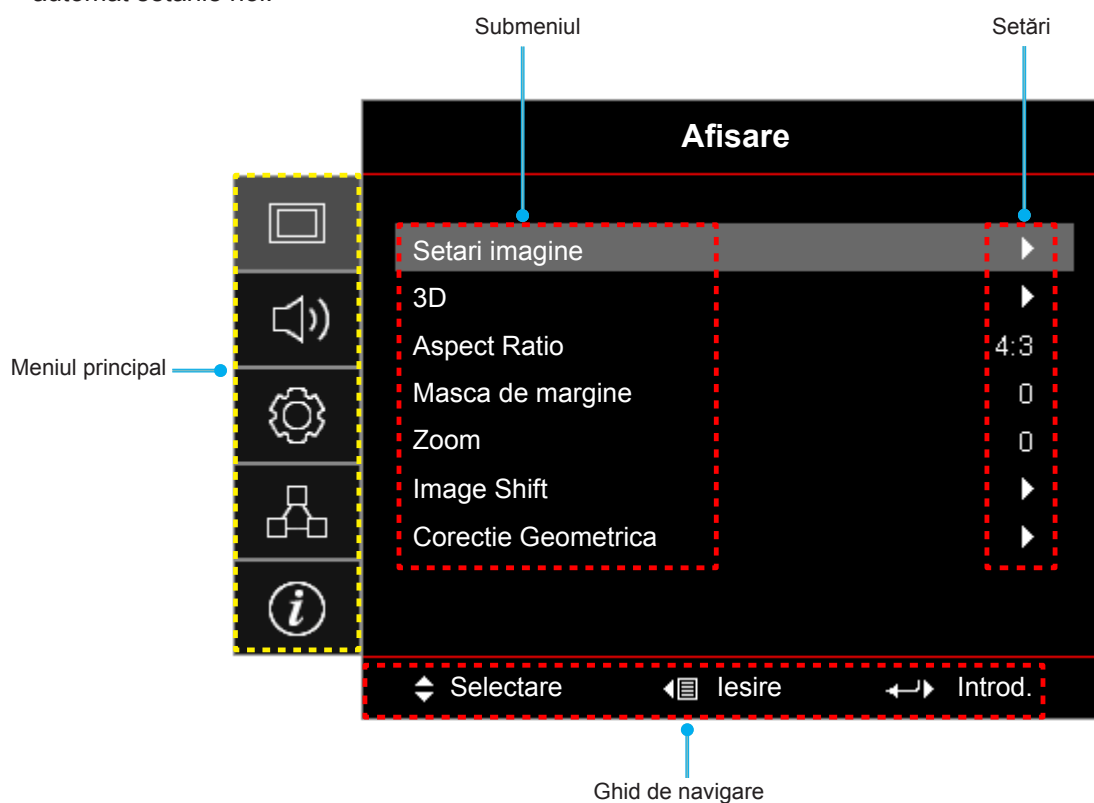


# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Caracteristici și navigarea în meniu

Proiectorul are meniuri multilingve de afișaj pe ecran care vă permit să faceți ajustări de imagine și să schimbați o varietate de setări. Proiectorul va detecta automat sursa.

1. Pentru a deschide meniul OSD, apăsați pe  de pe telecomandă sau de pe tastatura proiectorului.
2. Atunci când este afișat OSD-ul, utilizați tastele ▲ ▼ pentru a selecta orice element din meniul principal. În timpul efectuării unei selecții pe o anumită pagină, apăsați pe tasta ← sau ► pentru a intra în submeniu.
3. Utilizați tastele ◀ ▶ pentru a selecta elementul dorit din submeniu, apoi apăsați pe tasta ↵ sau ► pentru a vizualiza setări suplimentare. Ajustați setările cu ajutorul tastelor ◀ ▶.
4. Selectare elementul următor ce urmează să fie ajustat în sub meniu și ajustați după cum este descris mai sus.
5. Apăsați pe ↵ sau pe ► pentru a confirma, iar ecranul va reveni la meniul principal.
6. Pentru a ieși, apăsați din nou pe ◀ sau pe . Meniul OSD se va închide și proiectorul va salva automat setările noi.



# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Arborele meniului OSD

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori			
Afisare	Setari imagine	Mod de afisare [Date]			Prezentare			
					Luminos			
					Cinema			
					Joc			
					sRGB			
					DICOM SIM.			
					Utilizator			
					3D			
		Culoarea peretelui [Date]				Oprit [Predefinit]		
						Tabla neagra		
						Galben deschis		
						Verde deschis		
						Albastru deschis		
						Roz		
						Gri		
		Luminozitate				-50~50		
		Contrast				-50~50		
		Claritate				1~15		
		Culoare				-50~50		
		Nuante				-50~50		
		Gamma	Film					
			Video					
			Grafic					
			Standard(2.2)					
			1.8					
			2.0					
			2.4					
		Setari culoare	BrilliantColor™				1~10	
			Temperatura de culoare [Model de date]				Cald	
							Mediu	
							Rece	
			Potrivirea culorilor	Culoare				R [Predefinit]
								G
								B
								C
								Y
						M		
						W		
						Saturatie	-50~50 [Predefinit: 0]	
					Nuante	-50~50 [Predefinit: 0]		
				Castig	-50~50 [Predefinit: 0]			

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori
Afisare	Setari imagine	Setari culoare	Potrivirea culorilor	Reset	Anulare [Predefinit]
					Da
				iesire	
			RGB Bias/Castig	Castig Rosu	-50~50
				Castig Verde	-50~50
				Castig Albastru	-50~50
				Bias Rosu	-50~50
				Bias Verde	-50~50
				Bias Albastru	-50~50
				Reset	Anulare [Predefinit]
				Da	
			iesire		
			Spatiu de culoare [Fără intrare HDMI]		Auto [Predefinit]
					RGB
					YUV
			Spatiu de culoare [Intrare HDMI]		Auto [Predefinit]
					RGB(0~255)
					RGB(16~235)
				YUV	
		Nivel de alb	0~31 (depinde de semnal)		
		Nivel de negru	-5~5 (depinde de semnal)		
		IRE		0	
				7,5	
		Semnal	Automatic		Oprit
					Pornit [Predefinit]
			Frecventa	-10~10 (depinde de semnal) [Predefinit: 0]	
			Faza	0~63 [Predefinit: 0]	
			Pozitie orizontala	-5~5 [Predefinit: 0]	
			Pozitie verticala	-5~5 [Predefinit: 0]	
		iesire			
		Mod stralucire [Bază lampă - date]		Luminos [Predefinit]	
				Economic	
				Dynamic	
	Eco+				
Reset					

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori
Afișare	3D	Mod 3D			Oprit
					DLP-LINK [Predefinit]
					InfraRed
		3D->2D			3D [Predefinit]
					L
					R
		Format 3D			Auto [Predefinit]
					SBS
					Top and Bottom
					Frame Sequential
		Invers.Sincr.3D			Pornit
					Oprit [Predefinit]
	Aspect Ratio			4:3	
				16:9	
				16:10 [modele WXGA WUXGA]	
				LBX [exceptând modelele SVGA XGA]	
				Nativa	
				Auto	
	Masca de margine			0~10 [Predefinit: 0]	
	Zoom			-5~25 [Predefinit: 0]	
	Image Shift	H: 0; V: -100			[Predefinit:0]
		H: -100; V: 0			
		H: 100; V: 0			
		H: 0; V: 100			
		H: -100; V: 0			
		H: 0; V: -100			
		H: 100; V: 0			
		H: 0; V: 100			
	Corectie Geometrica	Ajustare în patru colțuri			
		Cor.Trapez.H			-4~4 [Predefinit:0]
Cor.Trapez.V				-7~7 (pentru XGA/WXGA) [Predefinit: 0]	
				-5~5 (pentru 1080p) [Predefinit: 0]	
Reglaj trapezoid				Oprit [Predefinit]	
Reset			Pornit		
Audio	Mut			Oprit [Predefinit]	
				Pornit	
	Volum			0-10 [Predefinit: 5]	
	Iesire Audio (Standby)			Oprit [Predefinit]	
			Pornit		



# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori		
SETARI	Proiectie				Front 		
					Proiectie din spate 		
					Tavan-sus  [Predefinit]		
					Spate-sus 		
	Tip de ecran	[Modele WXGA WUXGA]				16:9	
						16:10 [Predefinit]	
	Setari lampa	Memento lampa				Oprit	
		Reset lampa				Pornit [Predefinit]	
	Setari filtru	Filtru optional instalat				Anulare [Predefinit]	
						Da	
		Filter Usage Hours					Da
							Nu [Predefinit]
							(Doar în citire)
							Oprit
		Filter Reminder					300 hr
							500 hr [Predefinit]
							800 hr
							1000 hr
	Filter Reset					Anulare [Predefinit]	
						Da	
	Setari pornire	Pornire directa				Oprit [Predefinit]	
						Pornit	
		Pornire la detectia semnalului					Oprit [Predefinit]
							Pornit
		Inchidere automata (min)				0~180 (incremente de 5 min.) [Predefinit: 20]	
		Cronometru oprire	Cronometru oprire (min)				0~990 (incremente de 30 min.) [Predefinit: 0]
				Functionare continua			
	Quick Resume					Oprit [Predefinit]	
						Pornit	
	Mod operare-Stby					Activ	
						Economic [Predefinit]	
Alimentare USB (standby)					Oprit [Predefinit]		
					Pornit		
Securitate	Securitate						
		Cronometru securitate	Luna				
			Zi				
	Ora						
	Schimbare parola						






# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori			
SETARI	HDMI Link Settings	HDMI Link			Oprit			
					Pornit			
	Mira de test					Castig Verde		
						Magenta Grid		
						Castig Alb		
						Alb		
						Oprit		
	Setari Telecomanda [În funcție de telecomandă]	Funcție IR				Pornit		
						Oprit		
		Utilizator1					HDMI 2	
							Mira de test	
							LAN	
							Luminozitate	
							Contrast	
							Cronometru oprire	
							Potrivirea culorilor	
							Temperatura de culoare	
							Gamma	
							Proiectie	
							Setari lampa	
							Zoom	
							Stop Cadru	
							MHL	
			Utilizator2					HDMI 2
								Mira de test
								LAN
								Luminozitate
						Contrast		
					Cronometru oprire			
					Potrivirea culorilor			
					Temperatura de culoare			
					Gamma			
					Proiectie			
					Setari lampa			
					Zoom			
				Stop Cadru				
				MHL				

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori	
SETARI	Setari Telecomanda [În funcție de telecomandă]	Utilizator3			HDMI 2	
					Mira de test	
					LAN	
					Luminozitate	
					Contrast	
					Cronometru oprire	
					Potrivirea culorilor	
					Temperatura de culoare	
					Gamma	
					Proiecție	
					Setari lampa	
					Zoom	
					Stop Cadru	
					MHL	
		ID Proiector				00~99
		Optiuni	Limba			Engleză [Predefinit]
						Deutsch
						Français
						Italiano
						Español
						Português
						Polski
						Nederlands
						Svenska
						Norsk
						Dansk
						Suomi
						ελληνικά
						繁體中文
						簡體中文
						日本語
						한국어
						Русский
					Magyar	
					Čeština	
					عربي	
					ไทย	
					Türkçe	
					فارسی	
			Tiếng Việt			
			Bahasa Indonesia			
			Română			
			Slovenčina			
		Subtitrari			CC1	
						CC2
						Oprit[Predefinit]

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori
SETARI	Optiuni	Setari Meniu	Pozitia meniului		Stânga sus 
					Dreapta sus 
					Centru  [Predefinit]
					Stânga jos 
					Dreapta jos 
			Programare meniu		Oprit
					5 sec
					10 sec [Predefinit]
			Auto-sursa		Oprit [Predefinit]
					Pornit
		Sursa intrare		HDMI1	
				HDMI2/MHL	
				VGA	
				Video	
				Network Display	
				USB Display	
				USB Cititor	
		Input Name	HDMI1		Predefinit [Predefinit]
					Custom
			HDMI2/MHL		Predefinit [Predefinit]
					Custom
			VGA		Predefinit [Predefinit]
					Custom
			Video		Predefinit [Predefinit]
					Custom
		Network Display		Predefinit [Predefinit]	
				Custom	
		USB Display		Predefinit [Predefinit]	
				Custom	
		USB Cititor		Predefinit [Predefinit]	
				Custom	
		Inalta altitudine		Oprit [Predefinit]	
				Pornit	
		Display Mode Lock		Oprit [Predefinit]	
				Pornit	
		Blocare tastatura		Oprit [Predefinit]	
				Pornit	
		Ascunde informatia		Oprit [Predefinit]	
				Pornit	
		Culoare fundal		Fara [Predefinit]	
				Albastru	
				Rosu	

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori
SETARI	Optiuni	Culoare fundal			Verde
					Gri
					Logo
	Reset	Resetati display ecran			Anulare [Predefinit]
					Da
		Resetati de la inceput			Anulare [Predefinit]
				Da	
Retea	LAN	Status retea			(Doar în citire)
		MAC Adresa			(Doar în citire)
		DHCP			Oprit [Predefinit]
					Pornit
		Adresa IP			192.168.0.100 [Predefinit]
		Subnet Mask			255.255.255.0 [Predefinit]
		Gateway			192.168.0.254 [Predefinit]
		DNS			192.168.0.51 [Predefinit]
	Reset				
	Control	Crestron			Oprit
					Pornit [Predefinit] <b>Notă:</b> Port 41794.
		Extron			Oprit
					Pornit [Predefinit] <b>Notă:</b> Port 2023.
		PJ Link			Oprit
					Pornit [Predefinit] <b>Notă:</b> Port 4352.
		AMX Device Discovery			Oprit
					Pornit [Predefinit] <b>Notă:</b> Port 9131.
		Telnet			Oprit
					Pornit [Predefinit] <b>Notă:</b> Port 23.
		HTTP			Oprit
				Pornit [Predefinit] <b>Notă:</b> Port 80.	

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Submeniul	Submeniul 2	Submeniul 3	Submeniul 4	Valori	
Informatii	Reglementare					
	Numar Serial					
	Sursa					
	Rezolutie				00x00	
	Refresh				0,00Hz	
	Mod de afisare					
	Mod operare-Stby					
	Ore lampa	Mod stralucitor				0 ore
		Mod economic				0 ore
		Mod dinamic				0 ore
		Mod Eco+				0 ore
		Total ore				
	Status retea					
	Adresa IP					
	ID Proiector				00~99	
	Filter Usage Hours					
	Mod stralucire					
Versiune FW	Sistem					
	LAN					
	MCU					
	AM					

## Notă:

- Dacă setarea Semnal este stabilită la „Automatic”, elementele de fază și de frecvență sunt estompate. Dacă setarea Semnal este stabilită la o anumită sursă de intrare, elementele Fază și Frecvență vor apărea pentru ca utilizatorul să le regleze manual și să le salveze în setări.
- Opțiunea „Resetare lampă” din OSD va reseta setările Ore lampă din OSD și Ore lampă din modul de serviciu. Opțiunea Ore proiecție din modul de serviciu nu va fi resetată.
- Dacă efectuați modificări asupra funcțiilor „Funcție IR”, „Proiecție” sau „Blocare tastatura”, pe ecran va apărea un mesaj de confirmare. Selectați „Da” pentru a salva setările.
- Fiecare mod de afișare poate să fie ajustat și valoarea să fie salvată.
- În modul de sincronizare 3D, funcțiile Zoom/Mască de margine vor fi dezactivate pentru a se împiedica descompunerea imaginii.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Meniu Afișare

### Meniul Setări de afișare a imaginii

#### Mod de afisare

Există mai multe presetări din fabrică optimizate pentru diferite tipuri de imagini.

- **Prezentare:** Acest mod este adecvat pentru afișarea de prezentări PowerPoint atunci când proiectorul este conectat la PC.
- **Luminos:** Luminozitate maximă de la intrare PC.
- **Cinema:** Selectare acest mod pentru home theater.
- **Joc:** Selectare acest mod pentru a crește strălucirea și timpul de răspuns pentru a vă bucura de jocuri video.
- **sRGB:** Culoare exactă standardizată.
- **DICOM SIM.:** Prin acest mod puteți proiecta o imagine medicală monocromă, cum ar sunt cele pentru radiografii, rezoluții magnetice etc.
- **Utilizator:** Memorați setările de utilizator.
- **3D:** Pentru a vă bucura de efectul 3D, aveți nevoie de ochelari 3D. Asigurați-vă că PC-ul/dispozitivul portabil are o placă grafică cu 4 memorii tampon și emite semnal în frecvența de 120 Hz și că aveți instalat un player 3D.

#### Culoarea peretelui (Mod de date)

Utilizați această funcție pentru a obține o imagine optimizată de ecran în funcție de culoarea peretelui. Selectați între Oprit, Tabla neagra, Galben deschis, Verde deschis, Albastru deschis, Roz și Gri.

#### Luminozitate

Ajustați luminozitatea imaginii.

#### Contrast

Contrastul controlează gradul de diferență dintre părțile cele mai luminoase și mai întunecate ale imaginii.

#### Claritate

Ajustați claritatea imaginii.

#### Culoare

Ajustați o imagine video de la negru și alb la culoare complet saturată.

#### Nuante

Ajustați echilibrul de culoare de roșu și verde.

#### Gamma

Configurați tipul curbei gama. După ce configurarea inițială și reglajul fin este terminat, utilizați pașii Ajustării gamma pentru a optimiza imaginea transmisă.

- **Film:** Pentru home theater.
- **Video:** Pentru sursă video sau TV.
- **Grafic:** Pentru sursă PC / foto.
- **Standard(2.2):** Pentru setare standard.
- **1.8/ 2.0/ 2.4:** Pentru sursă PC / foto specifică.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Setari culoare

Configurați setările de culoare.

- **BrilliantColor™**: Acest element ajustabil utilizează un nou algoritm de procesare a culorilor și îmbunătățiri, pentru a face posibilă o luminozitate mai mare care conferă imaginii culori mai adevărate și mai vibrante.
- **Temperatura de culoare (doar pentru modul de date)**: Selectare o temperatura de culoare între Cald, Mediu și Rece.
- **Potrivirea culorilor**: Selectare următoarele opțiuni:
  - Culoare: Ajustează nivelul de roșu (R), verde (G), negru (B), cyan (C), galben (Y), magenta (M) și alb (W) pentru imagine.
  - Saturatie: Ajustați o imagine video de la negru și alb la culoare complet saturată.
  - Nuante: Ajustați echilibrul de culoare de roșu și verde.
  - Castig: Ajustează strălucirea imaginii.
  - Reset: Revine la setările implicite din fabrică pentru potrivirea culorilor.
  - Iesire: Iesire din meniul „Potrivirea culorilor”.
- **RGB Bias/Castig**: Această setare vă permite să configurați luminozitatea (amplificarea) și contrastul (compensarea) unei imagini.
  - Reset: Revine la setările implicite din fabrică pentru amplificare/compensare RGB.
  - Iesire: Iesire din meniul „RGB Bias/Castig”.
- **Spatiu de culoare (doar pentru intrarea non-HDMI)**: Selectare o matrice corespunzătoare de culori, din următoarele: Auto, RGB sau YUV.
- **Spatiu de culoare (Doar pentru intrarea HDMI)**: Selectare o matrice corespunzătoare de culori, din următoarele: Auto, RGB(0~255), RGB(16~235) și YUV.
- **Nivel de alb**: Permite utilizatorului să ajusteze opțiunea Nivel de alb la intrarea semnalelor video.
- **Nivel de negru**: Permite utilizatorului să ajusteze opțiunea Nivel de negru la intrarea semnalelor video.
- **IRE**: Permite utilizatorului să ajusteze valoarea IRE la intrarea semnalelor video.  
**Notă**: Opțiunea IRE este disponibilă doar pentru formatul video NTSC.

## Semnal

Ajustează opțiunile de semnal.

- **Automatic**: Configurează automat semnalul (elementele de frecvență și de fază sunt estompate). Dacă setarea automată este dezactivată, elementele de frecvență și de fază vor apărea pentru reglarea fină și salvarea setărilor.
- **Frecvența**: Schimbați frecvența datelor de afișare pentru a corespunde frecvenței cardului grafic al computerului dvs. Utilizați această funcție numai dacă imaginea pare să tremure vertical.
- **Faza**: Sincronizați momentul de semnal al afișajului cu cardul grafic. Dacă imaginea pare să fie instabilă sau tremură, utilizați această funcție pentru a o corecta.
- **Pozitie orizontala**: Ajustează poziționarea pe orizontală a imaginii.
- **Pozitie verticala**: Ajustează poziționarea pe verticală a imaginii.

## Mod stralucire (Date de bază lampă)

Ajustați setările modului de strălucire pentru proiectoarele pe bază de lămpi.

- **Luminos**: Alegeți „Luminos” pentru a crește strălucirea.
- **Economic**: Alegeți „Economic” pentru a reduce intensitatea luminoasă a lămpii proiecteurului, ceea ce va reduce consumul de energie și va extinde durata de viață a lămpii.
- **Dynamic**: Alegeți „Dynamic” pentru a reduce puterea lămpii și pentru a adapta această putere în funcție de nivelul de luminozitate al conținutului. Puteți regla consumul de energie al lămpii în mod dinamic, între 100 % și 30 %. Durata de viață a lămpii va fi prelungită.



# UTILIZAREA PROIECTORULUI

- **Eco+:** Când modul Eco+ este activat, nivelul de luminozitate al conținutului este detectat automat la un consum semnificativ redus al puterii lămpii (până la 70%), în timpul perioadelor de inactivitate.

## Reset

Reveniți la setările implicite din fabrică pentru setările de culoare.

## Meniul Afișare 3D

### Mod 3D

Utilizați această opțiune pentru a dezactiva funcția 3D sau a selecta funcția 3D corespunzătoare.

- **Oprit:** Selectați „Oprit” pentru a dezactiva modul 3D.
- **DLP-LINK:** Selectare pentru a utiliza setări optimizate pentru ochelarii 3D DLP.
- **InfraRed:** Selectare „InfraRed” pentru a utiliza setarea optimizată pentru ochelarii IR 3D.

**Notă:** Dacă proiectorul a primit sursele 2D și 3D în același timp. Trebuie să dezactivați funcția 3D când vedeți imaginea dublată.

### 3D->2D

Utilizați această opțiune pentru a specifica modul în care conținutul 3D trebuie să apară pe ecran.

- **3D:** Afișați semnal 3D.
- **L (Stânga):** Afișați cadrul din stânga al conținutului 3D.
- **R (Dreapta):** Afișează cadrul din dreapta al conținutului 3D.

### Format 3D

Utilizați această opțiune pentru a selecta conținutul în format 3D corespunzător.

- **Auto:** Când este detectat un semnal de identificare 3D, format 3D va fi selectat în mod automat.
- **SBS:** Afișează semnalul 3D în format „Afișare alăturată”.
- **Top and Bottom:** Afișează semnalul 3D în format „Top and Bottom”.
- **Frame Sequential:** Afișează semnalul 3D în format „Frame Sequential”.

### Invers.Sincr.3D

Utilizați această opțiune pentru a activa/a dezactiva funcția de invers.Sincr.3D.

## Meniul Raport aspect de afișare

### Aspect Ratio

Selectați raportul de aspect al imaginii afișate dintre următoarele opțiuni:

- **4:3:** Acest format este pentru surse de intrare 4:3.
- **16:9:** Acest format este pentru surse de intrare 16:9, precum HDTV și DVD îmbunătățite pentru televizor cu ecran widescreen.
- **16:10 (doar pentru modelele WXGA și WUXGA):** Acest format este pentru surse de intrare 16:10, cum ar fi laptopuri cu ecran lat.
- **LBX (exceptând modelele SVGA și XGA):** Acest format este pentru alte dimensiuni decât 16 x 9, sursă letterbox și pentru situația în care utilizați obiective externe de 16 x 9 pentru a afișa raportul de aspect de 2,35:1 la rezoluție completă.
- **Nativa:** Acest format afișează imaginea originală, fără scalare.
- **Auto:** Selectează automat formatul de afișare corespunzător.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Notă:

- *Informații detaliate despre modul LBX:*
  - *Unele DVD-uri în format Letter-Box nu sunt îmbunătățite pentru televizoarele 16x9. În această situație, imaginea nu va avea un aspect normal atunci când este afișată în modul 16:9. În această situație, încercați să utilizați modul 4:3 pentru a vizualiza DVD-ul. În cazul în care conținutul nu este 4:3, vor apărea dungii negre în jurul imaginii din afișajul 16:9. Pentru acest tip de conținut, puteți să utilizați modul LBX pentru a umple imaginea de pe afișajul 16:9.*
  - *Dacă utilizați un obiectiv anamorfic extern, acest mod LBX vă permite, de asemenea, să urmăriți conținut 2,35:1 (inclusiv DVD anamorfic și sursă film HDTV) care permite lățire anamorfică și este îmbunătățit pentru Afișare 16 x 9 într-o imagine 2,35:1 lată. În acest caz, nu apar dungii negre. Puterea lămpii și rezoluția verticală sunt utilizate la maxim.*

## Tabel de scalare XGA:

Sursa	480i/p	576i/p	1080i/p	720p
4 x 3	Scalează la 1024 x 768.			
16 x 9	Scalează la 1024 x 576.			
Nativa	Nu se va efectua scalare; imaginea este afișată la o rezoluție în funcție de sursa de intrare.			
Auto	- Dacă sursa este 4:3, tip de ecran va fi scalat la 1024 x 768. - Dacă sursa este 16:9, tip de ecran va fi scalat la 1024 x 576. - Dacă sursa este 15:9, tip de ecran va fi scalat la 1024 x 614. - Dacă sursa este 16:10, tip de ecran va fi scalat la 1024 x 640.			

## Regulă de mapare automată XGA:

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1024	768
4:3	640	480	1024	768
	800	600	1024	768
	1024	768	1024	768
	1600	1200	1024	768
Lat Laptop	1280	720	1024	576
	1280	768	1024	614
	1280	800	1024	640
SDTV	720	576	1024	576
	720	480	1024	576
HDTV	1280	720	1024	576
	1920	1080	1024	576

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Tabel de scalare WXGA (tip ecran 16 x 10):

### Notă:

- Tip de ecran acceptat: 16:9 (1280 x 720), 16:10 (1280 x 800).
- Atunci când tipul de ecran este 16:9, formatul 16 x 10 devine indisponibil.
- Atunci când tipul de ecran este 16:10, formatul 16 x 9 devine indisponibil.
- Dacă selectați opțiunea automată, atunci modul de afișare va fi modificat la rândul său.

16 : 10 Ecran	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4 x 3	Scalați la 1066 x 800.				
16 x 10	Scalați la 1280 x 800.				
LBX	Scalați la 1280 x 960, apoi afișați imaginea centrală de 1280 x 800.				
Nativa	1:1 cartografiere centrată.		Mapare 1:1 cu afișare 1280 x 800.	1280 x 720 centrat.	1:1 cartografiere centrată.
Auto	- Sursa de intrare va fi încadrată în zona de afișare cu rezoluția de 1280 x 800 și va fi păstrat raportul de aspect original. - Dacă sursa este 4:3, tip de ecran va fi scalat la 1066 x 800. - Dacă sursa este 16:9, tip de ecran va fi scalat la 1280 x 720. - Dacă sursa este 15:9, tip de ecran va fi scalat la 1280 x 768. - Dacă sursa este 16:10, tip de ecran va fi scalat la 1280 x 800.				

## Regulă de mapare automată pentru WXGA (tip ecran 16 x 10):

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1280	800
4:3	640	480	1066	800
	800	600	1066	800
	1024	768	1066	800
	1280	1024	1066	800
	1400	1050	1066	800
	1600	1200	1066	800
Lat Laptop	1280	720	1280	720
	1280	768	1280	768
	1280	800	1280	800
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

**Tabel de scalare WXGA (tip ecran 16 x 9):**

16 : 9 Ecran	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4 x 3	Scalați la 960 x 720.				
16 x 9	Scalați la 1280 x 720.				
LBX	Scalați la 1280 x 960, apoi afișați imaginea centrală de 1280 x 720.				
Nativa	1:1 cartografiere centrată.		Mapare 1:1 cu afișare 1280 x 720.	1280 x 720 centrat.	Mapare 1:1 centrată.
Auto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dacă este selectat acest format, tip de ecran va deveni automat 16:9 (1280 x 720)</li> <li>- Dacă sursa este 4:3, tip de ecran va fi scalat la 960 x 720.</li> <li>- Dacă sursa este 16:9, tip de ecran va fi scalat la 1280 x 720.</li> <li>- Dacă sursa este 15:9, tip de ecran va fi scalat la 1200 x 720.</li> <li>- Dacă sursa este 16:10, tip de ecran va fi scalat la 1152 x 720.</li> </ul>				

**Regulă de mapare automată pentru WXGA (tip ecran 16 x 9):**

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1280	720
4:3	640	480	960	720
	800	600	960	720
	1024	768	960	720
	1280	1024	960	720
	1400	1050	960	720
	1600	1200	960	720
Lat Laptop	1280	720	1280	720
	1280	768	1200	720
	1280	800	1152	720
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Tabel de scalare 1080P:

16 : 9 Ecran	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4 x 3	Scalați la 1440 x 1080.				
16 x 9	Scalați la 1920 x 1080.				
LBX	Scalați la 1920 x 1440, apoi afișați imaginea centrală de 1920 x 1080.				
Nativa	1:1 cartografiere centrată. Nu se va efectua scalare; imaginea este afișată la o rezoluție în funcție de sursa de intrare.				
Auto	- Dacă este selectat acest format, tipul de ecran va deveni automat 16:9 (1920 x 1080). - Dacă sursa este 4:3, tipul de ecran va fi scalat la 1440 x 1080. - Dacă sursa este 16:9, tipul de ecran va fi scalat la 1920 x 1080. - Dacă sursa este 16:10, tipul de ecran va fi scalat la 1920 x 1200 și se va decupa zona de 1920 x 1080 pentru afișare.				

Regulă de mapare automată 1080P:

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Lat Laptop	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

## Meniul Mască de margine la afișare

### Masca de margine

Utilizați această funcție pentru a elimina zgomotul de codificare video de pe marginea sursei video.

## Meniul Zoom afișare

### Zoom

Se utilizează pentru a mări sau a micșora o imagine pe ecranul de proiecție.

## Meniul Mutare imagine de afișare

### Image Shift

Ajustează poziția imaginii proiectate pe orizontală (H) sau pe verticală (V).

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Meniul Corectare geometrică afișaj

### Ajustare în patru colțuri

Permiteți ca imaginea să fie manipulată pentru a se încadra într-o zonă definită prin mutarea pozițiilor x și y pentru fiecare dintre cele patru colțuri.

### Cor.Trapez.H

Reglați distorsiunea imaginii pe orizontală și creați o imagine mai apropiată de formatul pătrat. Funcția de corectare a trapezului orizontal se utilizează pentru corectarea unei imagini în formă de trapez, în care marginile din stânga și din dreapta ale imaginii nu au lungimi egale. Această funcție este destinată utilizării în aplicații cu afișare pe axa orizontală.

### Cor.Trapez.V

Reglați distorsiunea imaginii pe verticală și creați o imagine mai apropiată de formatul pătrat. Funcția de corectare a trapezului vertical se utilizează pentru corectarea unei imagini în formă de trapez, în care marginile de sus și de jos sunt înclinate către una dintre părți. Această funcție este destinată utilizării în aplicații cu afișare pe axa verticală.

### Reglaj trapezoid

Corecți digital distorsiunea trapezoidală pentru a încadra imaginea proiectată în zona pe care proiectați.

#### **Notă:**

- *Dimensiunea imaginii se va reduce ușor atunci când ajustați distorsiunea trapezoidală orizontală și verticală.*
- *Când se utilizează funcția de corectare automată a distorsiunii trapezoidale, funcția de ajustare pentru cele patru colțuri este dezactivată*

### Reset

Reveniți la setările prestabilite din fabrică pentru setările privind distorsiunea trapezoidală.

## Meniul Audio

### Meniul Dezactivare sunet

#### Mut

Utilizați această opțiune pentru a dezactiva temporar sunetul.

- **Pornit:** Alegeți „Pornit” pentru a activa opțiunea mut.
- **Oprit:** Alegeți „Oprit” pentru a dezactiva opțiunea mut.

**Notă:** „Mut” afectează volumul difuzoarelor interne și externe.

### Meniul Volum audio

#### Volum

Reglați nivelul volumului.

### Meniu Ieșire Audio (standby)

#### Ieșire Audio (Standby)

Activați sau dezactivați ieșirea audio când proiectorul este în modul standby.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## *Meniul Setări*

### Meniul Configurare proiecție

#### Proiecție

Selectați modul de proiecție preferat între Față, Spate, Tavan-sus și Spate-sus.

### Meniul Tip de ecran

#### Tip de ecran (doar pentru modelele WXGA și WUXGA)

Alegeți tipul de ecran între 16:9 și 16:10.

### Meniul Configurare setari lampa

#### Memento lampa

Alegeți această funcție pentru a afișa sau a ascunde mesajul de avertizare atunci când se afișează mesajul de schimbare a lămpii. Mesajul va apărea 30 de ore înainte de înlocuirea sugerată a lămpii.

#### Reset lampa

Resetează contorul lămpii după înlocuirea acesteia.

### Meniul Configurare setări filtru

#### Filtru optional instalat

Realizați setarea mesajului de avertizare.

- **Da:** Afișați mesajul de avertizare după 500 de ore de funcționare.

**Notă:** „Filter Usage Hours/Filter Reminder/Filter Reset” va apărea numai atunci când opțiunea „Filtru optional instalat” este setată la „Da”.

- **Nu:** Dezactivați mesajul de avertizare.

#### Filter Usage Hours

Afișați timpul de proiecție.

#### Filter Reminder

Alegeți această funcție pentru a afișa sau a ascunde mesajul de avertizare atunci când se afișează mesajul de schimbare a filtrului. Opțiunile disponibile includ 300 hr, 500 hr, 800 hr și 1000 hr.

#### Filter Reset

Resetați contorul filtrului de praf după înlocuirea sau curățarea filtrului de praf.

### Meniul Configurare setări alimentare

#### Pornire directa

Alegeți „Pornit” pentru a activa modul Pornire directă. Proiectorul va porni automat atunci când este alimentat cu c.a., fără a apăsa pe tasta „Alimentare” de pe tastatura proiecteurului sau de pe telecomandă.

#### Pornire la detectia semnalului

Alegeți „Pornit” pentru a activa modul Pornire la semnal. Proiectorul va porni automat atunci când este detectat un semnal, fără a apăsa pe tasta „Alimentare” de pe tastatura proiecteurului sau de pe telecomandă.

**Notă:** Dacă opțiunea „Pornire la detectia semnalului” este setată la „Pornit”, consumul de energie al proiecteurului în modul standby va fi de peste 3 W.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Inchidere automata (min)

Setează intervalul cronometrului pentru numărătoarea inversă. Cronometrul pentru numărătoarea inversă va începe atunci când nu este transmis niciun semnal la proiector. Proiectorul se va opri automat când s-a terminat numărătoarea inversă (în minute).

## Cronometru oprire

Configurați cronometrul de oprire.

- **Cronometru oprire (min):** Setează intervalul cronometrului pentru numărătoarea inversă. Cronometrul pentru numărătoarea inversă va începe atunci când este sau nu este transmis un semnal la proiector. Proiectorul se va opri automat când s-a terminat numărătoarea inversă (în minute).  
**Notă:** *Cronometrul de oprire este reinițializat de fiecare dată când proiectorul este oprit.*
- **Functionare continua:** Selectare pentru a seta cronometru oprire ca functionare continua.

## Quick Resume

Realizați setarea de reluare rapidă.

- **Pornit:** Dacă proiectorul este oprit accidental, această caracteristică permite proiectorului să fie instantaneu pornit din nou, dacă este selectată într-o perioadă de 100 de secunde.
- **Oprit:** Ventilatorul va începe răcirea sistemului după 10 secunde de la oprirea proiectorului de către utilizator.

## Mod operare-Stby

Setați modul de alimentare pentru starea de standby.

- **Activ:** Alegeți „Activ” pentru a reveni la starea de veghe normală.
- **Economic:** Alegeți „Economic” pentru a economisi disiparea energiei cu încă < 0,5 W.

## Alimentare USB (standby)

Activați sau dezactivați funcția de alimentare USB în timpul modului de standby.

## Meniul Configurare securitate

### Securitate

Activați această funcție pentru a solicita o parolă înainte de utilizarea proiectorului.

- **Pornit:** Alegeți „Pornit” pentru a utiliza verificarea securității atunci când porniți proiectorul.
- **Oprit:** Alegeți „Oprit” pentru a putea porni proiectorul fără verificarea parolei.

### Cronometru securitate

Poate fi selectată funcția timp (Luna/Zi/Ora) pentru a seta numărul de ore în care poate fi utilizat proiectorul. După trecerea acestui timp, vi se va solicita să introduceți parola din nou.

### Schimbare parola

Utilizați pentru a seta sau a modifica parola care este solicitată atunci când porniți proiectorul.

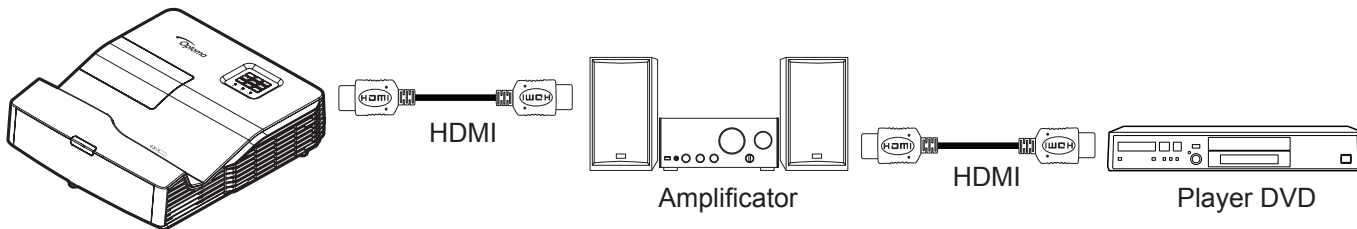


# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Meniul Opțiuni Setări HDMI Link

### Notă:

- Atunci când conectați dispozitivele compatibile HDMI CEC la proiector cu cabluri HDMI, le puteți controla cu aceeași stare de pornire sau de oprire utilizând funcția de control HDMI Link din meniul OSD al proiectorului. Aceasta permite unuia sau mai multor dispozitive dintr-un grup să fie pornite sau oprite prin funcția HDMI Link. Într-o configurație tipică, playerul dvs. DVD poate fi conectat la proiector printr-un amplificator sau sistem home theater.



### HDMI Link

Activarea/Dezactivarea funcției HDMI Link. Permite pornirea proiectorului în momentul pornirii playerului și oprirea playerului în momentul opririi proiectorului.

## Meniul Configurare mira de test

### Mira de test

Selectați mira de test între raster verde, raster magenta, raster alb, alb sau dezactivați funcția (oprit).

## Meniul Configurare setări telecomandă

### Funcție IR

Realizați setarea pentru funcția IR.

- **Pornit:** Alegeți „Pornit”, proiectorul poate fi acționat de telecomandă de la receptorul IR frontal sau de sus.
- **Oprit:** Alegeți „Oprit”, proiectorul poate fi acționat de telecomandă de la receptorul IR frontal sau superior. Prin selectarea „Oprit”, veți putea să reutilizați tastele de la tastatură.

### Utilizator1/ Utilizator2/ Utilizator3

Alocați funcția predefinită pentru Utilizator1, Utilizator2 sau Utilizator3 între HDMI 2, Mira de test, LAN, Luminositate, Contrast, Cronometru oprire, Potrivirea culorilor, Temperatura de culoare, Gamma, Proiecție, Setari lampa, Zoom, Stop Cadru și MHL.

## Meniul Configurare ID proiector

### ID Proiector

Definiția ID-ului poate fi configurată prin meniu (intervalul 0 - 99) și permite utilizatorilor să controleze un proiector individual prin comanda RS232.

## Meniul Opțiuni de configurare

### Limba

Selectare meniul OSD multilingv între engleză, germană, franceză, italiană, spaniolă, portugheză, polonă, olandeză, suedeză, norvegiană/daneză, finlandeză, greacă, chineză tradițională, chineză simplificată, japoneză, coreeană, rusă, maghiară, cehă, arabă, thailandeză, turcă, farsi, vietnameză, indoneziană, română și slovacă.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## **Subtitrari**

Subtitrările reprezintă versiunea sub formă de text a sunetului unui program sau a altor informații afișate pe ecran. Dacă semnalul de intrare conține subtitrări, puteți să activați această caracteristică în cadrul canalelor. Opțiunile disponibile includ „Oprit”, „CC1” și „CC2”.

**Notă:** *Subtitrările vor apărea numai pentru semnalul compozit și când nu există semnal PAL*

## **Setari Meniu**

Setați poziția meniului pe ecran și configurați setările cronometrului de meniu.

- **Pozitia meniului:** Selectare pozitia meniului pe ecranul de afișare.
- **Programare meniu:** Setați durata în care meniul OSD rămâne vizibil pe ecran.

## **Auto-sursa**

Dacă se setează la „Pornit”, proiectorul va găsi în mod automat sursa de intrare disponibilă.

## **Sursa intrare**

Selectați sursa de intrare dintre HDMI1, HDMI2/MHL, VGA, Video, Network Display, USB Display și USB Cititor.

## **Input Name**

Utilizați pentru a redenumi funcția de intrare pentru identificare mai ușoară. Opțiunile disponibile includ HDMI1, HDMI2/MHL, VGA, Video, Network Display, Afișaj USB și USB Cititor.

## **Inalta altitudine**

Când se selectează „Pornit”, viteza ventilatoarelor va crește. Această caracteristică este utilă la altitudini mai mari, unde aerul este rarefiat.

## **Display Mode Lock**

Alegeți „Pornit” sau „Oprit” pentru a bloca ori a debloca ajustarea setărilor modului de afișare.

## **Blocare tastatura**

Atunci când funcția de blocare a tastaturii este setată la „Pornit”, tastatura va fi blocată. Totuși, proiectorul poate fi acționat de telecomandă. Prin selectarea „Oprit”, veți putea să reutilizați tastatura.

## **Ascunde informatia**

Activați această funcție pentru a ascunde mesajul informativ.

- **Oprit:** Alegeți „Pornit” pentru a ascunde mesajul informativ.
- **Pornit:** Alegeți „Oprit” pentru a afișa mesajul „Se caută”.

## **Culoare fundal**

Utilizați această funcție pentru a afișa un ecran de culoare albastră, roșie, verde, gri, fără culoare sau cu siglă atunci când nu este disponibil niciun semnal.

## **Meniul Resetare tot configurare**

### **Resetati display ecran**

Revine la setările implicite din fabrică pentru setările meniului OSD.

### **Resetati de la inceput**

Reveniți la setările implicite din fabrică pentru toate setările.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## *Meniul Rețea*

### Meniu LAN rețea

#### Status rețea

Afișați starea conexiunii la rețea (numai pentru citire).

#### MAC Adresa

Afișați adresa MAC (numai pentru citire).

#### DHCP

Utilizați această opțiune pentru a activa sau a dezactiva funcția DHCP.

- **Pornit:** Proiectorul va obține adresa IP în mod automat, de la rețea.
- **Oprit:** Pentru a configura manual adresa IP, Subnet Mask, Gateway și serverele DNS.

**Notă:** *leșirea din OSD va determina aplicarea automată a valorilor introduse.*

#### Adresa IP

Afișați adresa IP.

#### Subnet Mask

Afișați valoarea măștii de subrețea.

#### Gateway

Afișați gateway-ul implicit pentru proiectorul conectat la rețea.

#### DNS

Afișați numărul DNS.

#### Reset

Resetați parametrii rețelei.

### Modul de utilizare a browserului web pentru a controla proiectorul

1. Comutați opțiunea DHCP la „Pornit” pe proiector pentru a permite unui server DHCP să aloce în mod automat o adresă IP.
2. Deschideți browserul web în PC și tastați adresa IP a proiectorului („Rețea > LAN > Adresa IP”).
3. Introduceți numele de utilizator și parola, apoi faceți clic pe „Conectare”.  
Se deschide interfața web de configurare a proiectorului.

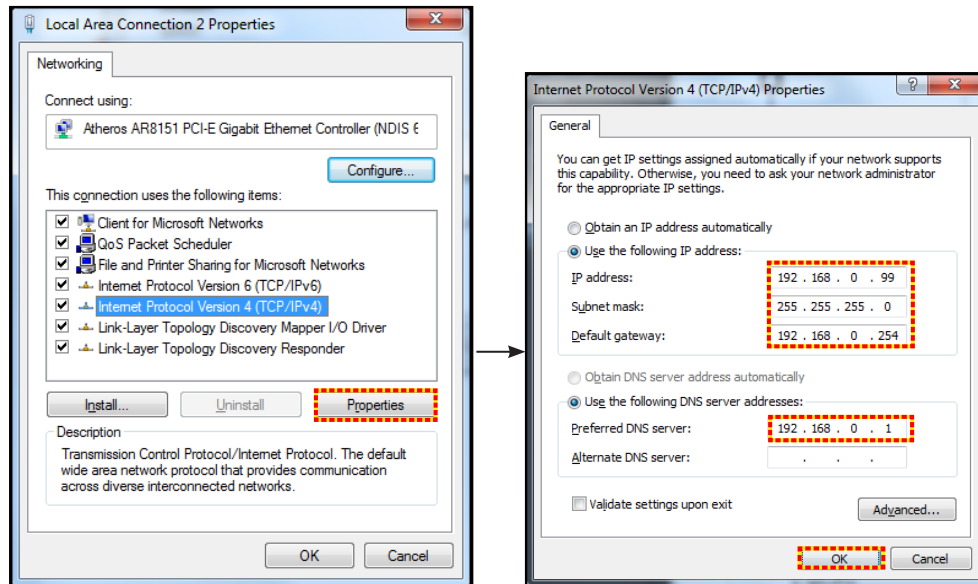
#### **Notă:**

- *Numele de utilizator și parola implicite sunt „admin”.*
- *Pașii din această secțiune sunt valabili pentru sistemul de operare Windows 7.*

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Atunci când se efectuează o conexiune directă de la computer la proiector\*

1. Comutați opțiunea DHCP la „Oprit” pe proiector.
2. Configurați Adresa IP, Subnet Mask, Gateway și serverele DNS pe proiector („Rețea > LAN”).
3. Deschideți pagina **Centru rețea și partajare** pe PC și alocăți aceiași parametri de rețea pe care i-ați setat pe proiector. Faceți clic pe „OK” pentru a salva parametrii.



4. Deschideți browserul web pe PC și tastați în câmpul pentru URL adresa IP alocată la pasul 3. Apoi apăsați pe tasta „Enter”.

## **Reset**

Resetați toate valorile pentru parametrii LAN.

## **Meniu Control rețea**

### **Crestron**

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 41794).

Pentru mai multe informații, vizitați <http://www.crestron.com> și [www.crestron.com/getroomview](http://www.crestron.com/getroomview).

### **Extron**

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 2023).

### **PJ Link**

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 4352).

### **AMX Device Discovery**

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 9131).

### **Telnet**

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 23).

### **HTTP**

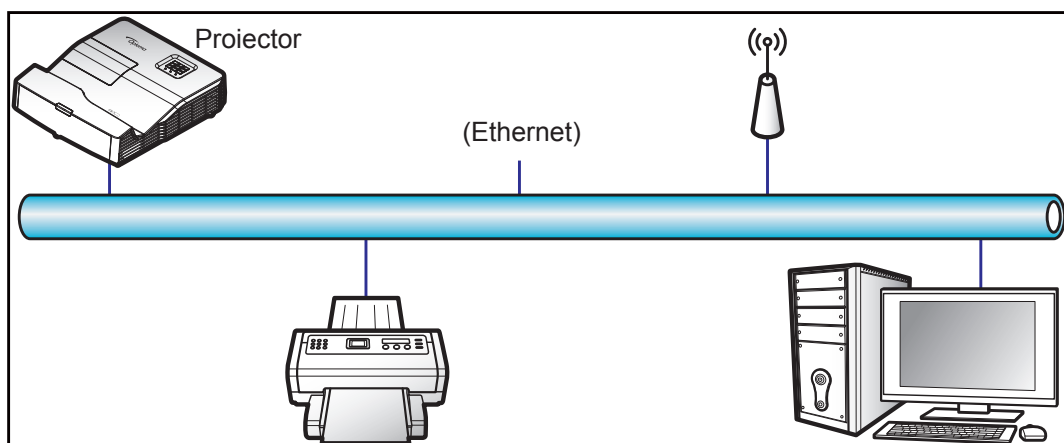
Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 80).

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Meniul de configurare a setărilor de control al rețelei

### Funcția LAN RJ45

Pentru simplitate și ușurință în exploatare, proiectorul oferă diverse caracteristici de lucru în rețea și de gestionare la distanță. Funcția LAN/RJ45 a proiectorului printr-o rețea, cum ar fi gestionare la distanță: Pornire/Oprire, setări pentru Luminozitate și Contrast. De asemenea, puteți vizualiza informațiile referitoare la starea proiectorului, precum: Sursă video, Amuțire sunet etc.



### Funcții ale terminalului LAN cu fir

Acest proiector poate fi controlat utilizând un PC (laptop) sau un alt dispozitiv extern prin portul LAN/RJ45 și este compatibil cu Crestron/Extron/AMX (Device Discovery)/PJLink.

- Crestron este o marcă comercială înregistrată a Crestron Electronics, Inc. din Statele Unite.
- Extron este o marcă comercială înregistrată a Extron Electronics, Inc. din Statele Unite.
- AMX este o marcă comercială înregistrată a AMX LLC din Statele Unite.
- PJLink a depus o cerere pentru înregistrarea mărcii comerciale și a siglei în Japonia, în Statele Unite ale Americii și în alte țări prin intermediul JBMIA.

Proiectorul este acceptat de comenzile specifice ale controlerului Crestron Electronics și de software-ul asociat, de exemplu, RoomView®.

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

Acest proiector este compatibil pentru a accepta dispozitive Extron pentru referință.

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

Acest proiector este acceptat de aplicația AMX ( Device Discovery).

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

Acest proiector acceptă toate comenzile aplicației PJLink Clasa 1 (Versiunea 1.00).

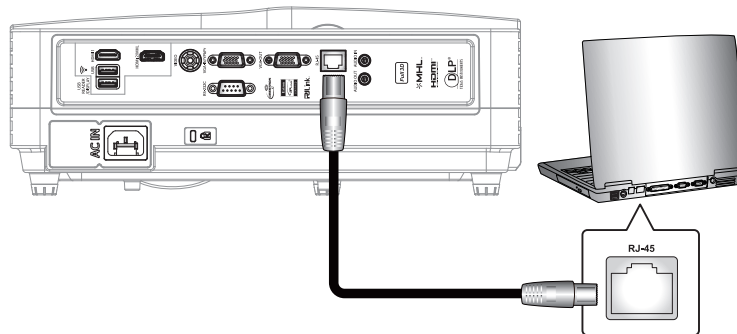
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

Pentru informații mai detaliate privind diversele tipuri de dispozitive externe care pot fi conectate la portul LAN/RJ45 pentru controlul la distanță al proiectorului, precum și comenzile acceptate pentru aceste dispozitive externe, contactați direct serviciul de asistență.

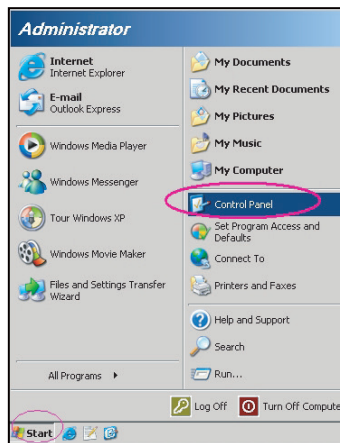
# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## LAN RJ45

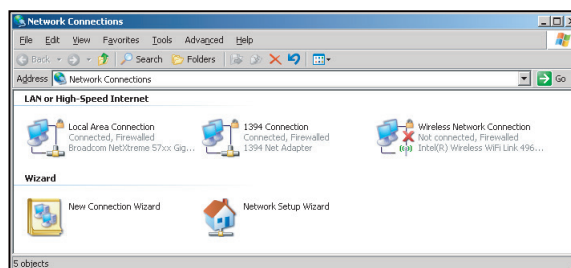
1. Conectați un cablu RJ45 la porturile RJ45 de pe proiector și de pe PC (laptop).



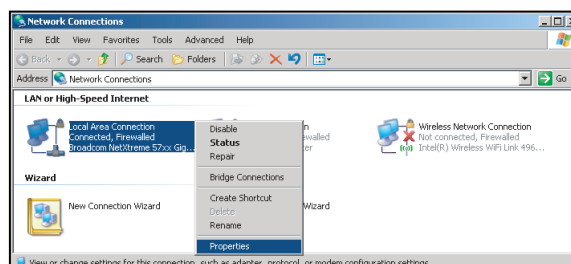
2. Pe PC (laptop), selectați **Start > Control Panel (Panou de control) > Network Connections (Conexiuni în rețea)**.



3. Faceți clic dreapta pe **Local Area Connection (Conexiune de rețea locală)** și selectați **Property (Proprietăți)**.

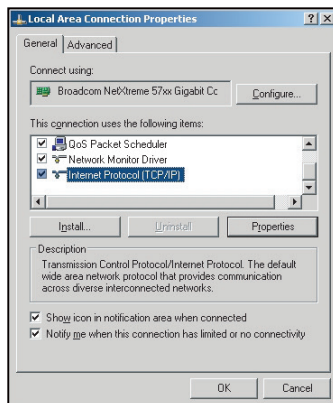


4. În fereastra **Properties (Proprietăți)**, selectați fila **General** și selectați **Internet Protocol (TCP/IP) (Protocol internet (TCP/IP))**.

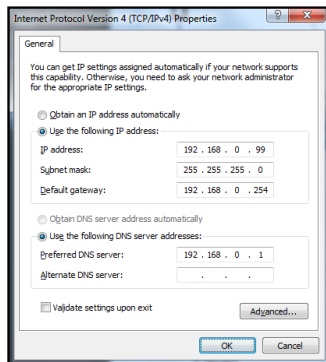


# UTILIZAREA PROIECTORULUI

5. Faceți clic pe „Properties (Proprietăți)”.



6. Introduceți adresa IP și masca subrețea, apoi apăsați pe „OK”.



7. Apăsați pe butonul „Menu” (Meniu) de pe proiector.
8. Pe proiector, deschideți **Rețea > LAN**.
9. Introduceți următorii parametri de conectare:
  - DHCP: Oprit
  - Adresa IP: 192.168.0.100
  - Subnet Mask: 255.255.255.0
  - Gateway: 192.168.0.254
  - DNS: 192.168.0.1
10. Apăsați pe „Enter” pentru a confirma setările.
11. Deschideți un browser web, de exemplu, Microsoft Internet Explorer cu Adobe Flash Player 9.0 sau o versiune superioară instalată.
12. În bara de adrese, introduceți adresa IP a proiectorului: 192.168.0.100.



13. Apăsați pe „Enter”.  
Proiectorul este configurat pentru gestionare la distanță. Funcția LAN/RJ45 afișează următoarele:

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Pagina Informații

Model: Optoma Tool Info Contact IT Help

**Optoma**

Projector Information

Projector Name: Optoma 10000  
Location:   
Firmware Version:   
MAC Address: 00:50:41:7F:D4:40  
Resolution: NTSC  
Lamp Hours: 3  
Assigned to: Optoma Projector

Projector Status

Power Status: Power On  
Source: Video  
Display Mode: Cinema  
Projection: Front  
Brightness Mode: Bright  
Error Status: 0: No Error

exit

Crestron connected Expansion Options

## Pagina principală

Model: Optoma Tool Info Contact IT Help

**Optoma**

Power Vol - Mute Vol +

Sources List

VGA  
Video  
HDMI 1/MHL  
HDMI 2

Menu Re-Sync  
Enter  
AV mute Source

Freeze Contrast Brightness Sharpness

Crestron connected Expansion Options

Interface 2.7.2.7

## Pagina Instrumente

Model: Optoma Tool Info Contact IT Help

**Optoma**

Crestron Control

IP Address: 192.168.0.7  
IP ID: 7  
Port: 41794  
Send

Projector

Projector Name: Optoma 10000  
Location:   
Assigned to: Optoma Projector  
Send  
DHCP:  Enabled  
IP Address: 192.168.0.100  
Subnet Mask: 255.255.255.0  
Default Gateway: 192.168.0.254  
DNS Server: 192.168.0.1  
Send

User Password

Enabled  
New Password:   
Confirm:   
Send

Admin Password

Enabled  
New Password:   
Confirm:   
Send

exit

Crestron connected Expansion Options

## Contactați biroul de asistență IT

Title X

Send



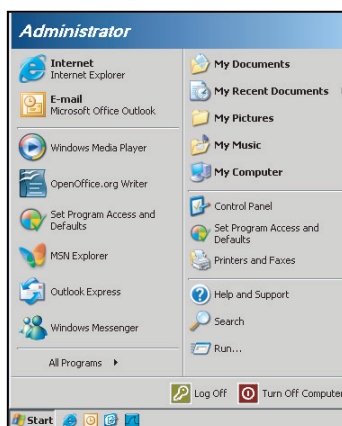
# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Funcția RS232 by Telnet

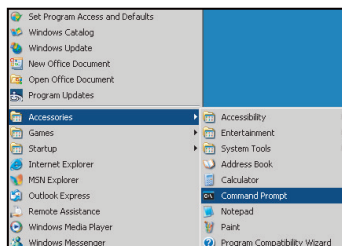
Există o modalitate alternativă de control cu comandă RS232 în proiector, denumită „RS232 by TELNET” pentru interfața LAN/RJ45.

## Ghid de pornire rapidă pentru „RS232 by Telnet”

- Verificați și obțineți adresa IP în meniul OSD al proiectorului.
- Asigurați-vă că PC-ul/laptopul poate accesa pagina web a proiectorului.
- Asigurați-vă că setarea „Paravan de protecție Windows” este dezactivată în cazul filtrării funcției „TELNET” cu ajutorul PC-ului/laptopului.



1. Selectați **Start > Toate programele.>Accesorii > Linie de comandă.**



2. Introduceți formatul comenzii după cum urmează:
  - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (se apasă pe tasta „Enter”)
  - (ttt.xxx.yyy.zzz: Adresa IP a proiectorului)
3. Dacă funcția Telnet-Connection (Conexiune Telnet) este pregătită și utilizatorul poate introduce comanda RS232, atunci se apasă pe tasta „Enter”, iar comanda RS232 va fi funcțională.

## Specificații pentru „RS232 by TELNET”:

1. Telnet: TCP.
2. Port Telnet: 23 (pentru mai multe detalii, contactați agentul sau echipa de servicii).
3. Utilitar Telnet: Windows „TELNET.exe” (mod consolă).
4. Deconectarea normală a controlului RS232-by-Telnet: Închidere
5. Utilitar Windows Telnet direct după ce conexiunea TELNET este pregătită.
  - Limitare 1 pentru Telnet-Control: există mai puțin de 50 de baiți pentru o sarcină de rețea succesivă pentru aplicația Telnet-Control.
  - Limitare 2 pentru Telnet-Control: există mai puțin de 26 de baiți pentru o comandă RS232 completă pentru Telnet-Control.
  - Limitare 3 pentru Telnet-Control: Întârzierea minimă pentru următoarea comandă RS232 trebuie să fie de peste 200 (ms).

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## *Meniul Info*

### **Meniul Info**

Vizualizați informațiile proiecteurului după cum sunt prezentate mai jos:



- Reglementare
- Numar Serial
- Sursa
- Rezolutie
- Refresh
- Mod de afisare
- Mod operare-Stby
- Ore lampa
- Status retea
- Adresa IP
- ID Proiector
- Filter Usage Hours
- Mod stralucire
- Versiune FW

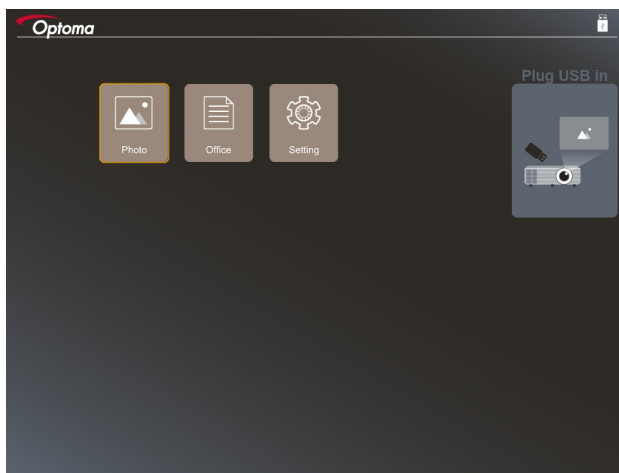
# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## USB Cititor

**Notă:** Dacă doriți să folosiți funcția USB Reader, trebuie să conectați un disc flash USB la proiector.

Urmați acești pași pentru a reda fișiere cu fotografiile sau documente pe proiector:

1. Conectați un capăt al cablului de alimentare la proiector și celălalt capăt la o priză de perete. Apoi porniți proiectorul apăsând pe „**U**” pe tastatura proiectorului sau pe telecomandă. Consultați „Conectarea surselor la proiector” consultați pagina 15 și „Pornirea” consultați pagina 19.
2. Conectați un disc flash USB la proiector.
3. Apăsați  de pe tastatura proiectorului sau  de pe telecomandă și selectați **USB Reader**. Se deschide pagina USB Reader.



4. Accesați meniul USB și selectați fișierele USB Reader: **fotografii** sau **documente**. Ca alternativă, selectați opțiunea **Setări** pentru a schimba setările pentru fotografiile și documente.

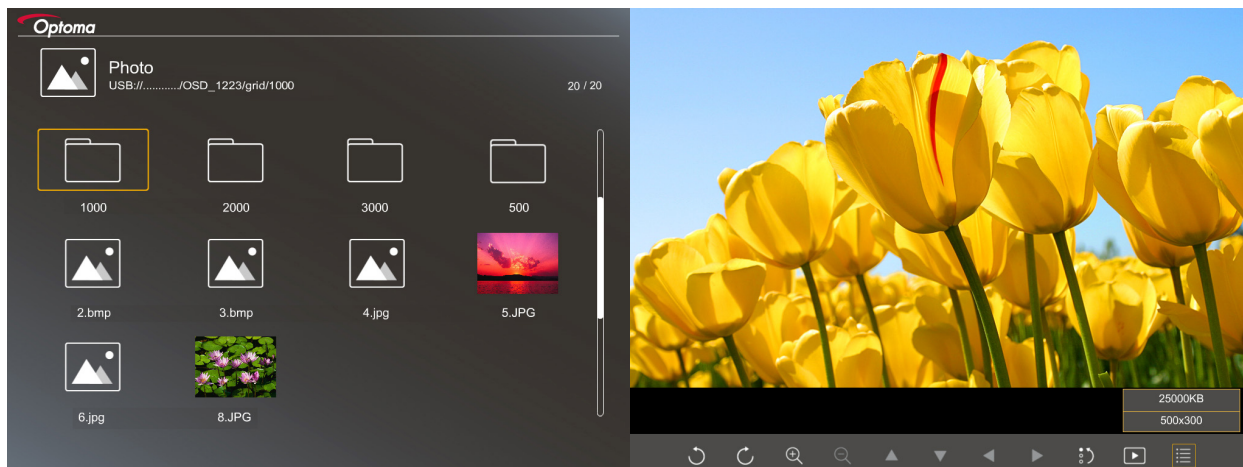
### USB acceptă următoarele formate

Stocare	Tip dispozitiv	Sistem de fișiere	Nivel fișiere și directoare
USB	USB Flash	FAT16, FAT32, NTFS, ExFAT	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acceptă până la 999 de directoare/ fișiere</li><li>• Limita de lungime pentru numele de căi este de 100 de caractere</li></ul>

**Notă:** Dimensiunea de stocare USB acceptată este de până la 64 GB.

### Foto

Apăsați pe , ,  sau pe  pentru a selecta o fotografie, apoi apăsați pe  pe tastatura proiectorului sau pe  pe telecomandă pentru a accesa vizualizatorul de fotografii.



# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Apăsați pe ◀, ▶, ▲ sau pe ▼ pentru a selecta o funcție de control de pe ecran, apoi apăsați pe ← pe tastatura proiecteurului sau pe ⏪ pe telecomandă pentru a executa funcția de control.

Tabelul de mai jos conține pictogramele și funcțiile butoanelor de control:

Pictograma funcției	Descrierea funcției
	Rotire fotografie cu 90 de grade
	Mărire sau micșorare
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mutare prin panoramare când imaginea este mărită</li> <li>• Permite deplasarea la pagina precedentă sau următoare când dispare bara de instrumente (neacceptată când imaginea este mărită)</li> </ul>
	Permite resetarea fotografiei la dimensiunea implicită (1x)
	Permite vizualizarea fotografiilor sub forma unei diaporame
	Permite vizualizarea informațiilor despre fotografie
	Permite deplasarea la pagina precedentă sau următoare (pe telecomandă)

## Formate de fotografii acceptate

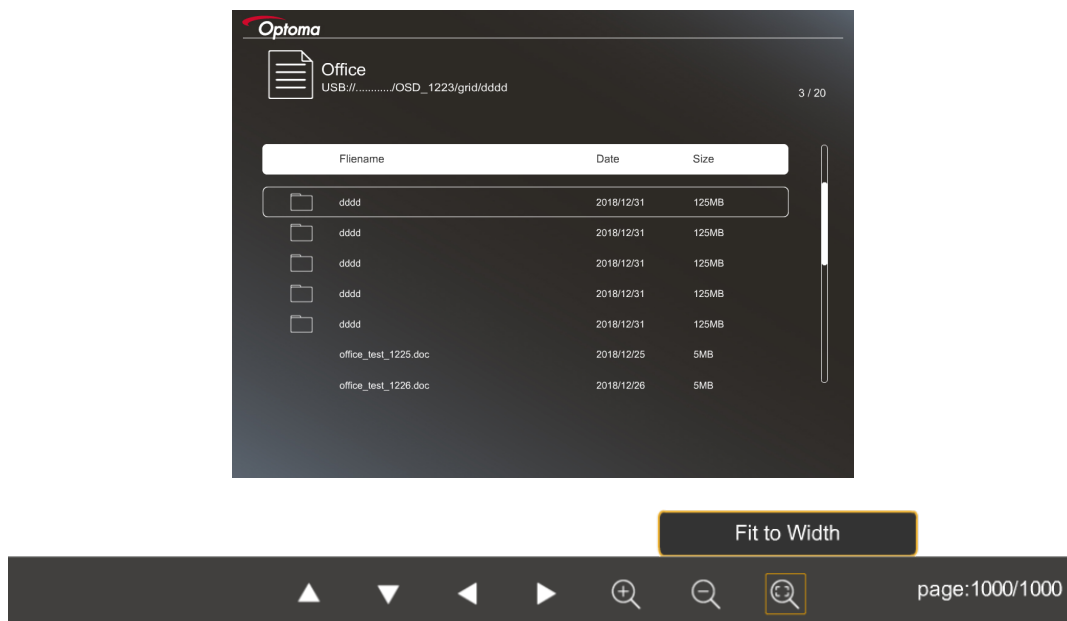
Format imagine	Profil	Spatiu de culoare	Limitare privind dimensiunea
JPEG	Referință	YUV400	8000*6000
		YUV420	8000*6000
		YUV422	8000*6000
		YUV440	8000*6000
		YUV444	8000*6000
	Progresiv	YUV400	Lățime <= 8000 și înălțime <= 6000
		YUV420	
		YUV422	
		YUV440	
		YUV444	

- Sugestie: Se limitează dimensiunea acceptată a fișierelor progresive în format BMP și JPG.
- Rezoluția acceptată pentru fișierele în format BMP este de până la 1600x1200.
- Rezoluția acceptată pentru fișierele în format JPEG progresive este de până la 1600x1200.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI










## Documente

Apăsați pe ◀, ▶, ▲ sau pe ▼ pentru a selecta un document, apoi apăsați pe ⏪ pe tastatura proiecteurului sau pe ⏪ pe telecomandă pentru a accesa vizualizatorul de documente.



Apăsați pe ◀, ▶, ▲ sau pe ▼ pentru a selecta o funcție de control de pe ecran, apoi apăsați pe ⏪ pe tastatura proiecteurului sau pe ⏪ pe telecomandă pentru a executa funcția de control.

Tabelul de mai jos conține pictogramele și funcțiile butoanelor de control:

Pictograma funcției	Descrierea funcției
 	Mărire sau micșorare <b>Notă:</b> Gradul de mărire implicit este setat de sistem.
   	<ul style="list-style-type: none"><li>Mutare prin panoramare când imaginea este mărită</li><li>Permite deplasarea la pagina precedentă sau următoare când dispăre bara de instrumente (neacceptată când imaginea este mărită)</li></ul>
	Potrivire pe înălțime, Potrivire pe lățime, Potrivire pe ecran
pagina: 1000 / 1000	Pagina actuală/Total pagini
 /  (pe telecomandă)	<ul style="list-style-type: none"><li>Permite deplasarea la pagina precedentă sau următoare</li><li>Permite comutarea la foaia de calcul din Excel</li></ul>

# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Formate acceptate pentru documente

Format fișier	Versiune acceptată	Pagini/linii limitare	Limitare privind dimensiunea	Comentariu
Adobe PDF	PDF 1.0	Până la 1.000 de pagini per fișier	Până la 75 MB	-
	PDF 1.1			
	PDF 1.2			
	PDF 1.3			
	PDF 1.4			
MS Word	British Word 95	Deoarece vizualizatorul de documente nu încarcă toate paginile MS Word în același timp, nu există nicio limitare evidentă privind numărul de pagini și de linii	Până la 100 MB	Nu este acceptat textul aldin pentru fontul: chineză simplificată
	Word 97, 2000, 2002, 2003			
	Word 2007 (.docx), 2010 (.docx)			
MS Excel	British Excel 5, 95	Limită de rânduri: până la 595	Până la 15 MB	Nu sunt acceptate foile de calcul protejate prin parolă
	Excel 97, 2000, 2002, 2003	Limită de coloane: până la 256		
	Excel 2007 (.xlsx), 2010 (.xlsx)	Foi de calcul: până la 100		
	Office XP Excel	<b>Notă:</b> Limitările de mai sus nu pot apărea simultan într-un singur fișier Excel.		
MS PowerPoint	British PowerPoint 97	Până la 1.000 de pagini per fișier	Până la 19 MB	Nu este acceptată ordonarea diapozitivelor pentru diaporamă
	PowerPoint 2000, 2002, 2003			
	PowerPoint 2007 (.pptx)			
	PowerPoint 2010 (.pptx)			
	Office XP PowerPoint			
	Prezentare PowerPoint - 2003 și versiuni anterioare (.pps)			
	Prezentare PowerPoint - 2007 și 2010 (.ppsx)			

**Notă:** Nu sunt acceptate animațiile în PowerPoint.

# UTILIZAREA PROIECTORULUI



## USB Display

**Notă:** Pentru funcția Afișaj USB este necesară o conexiune prin cablu între dispozitivul inteligent și proiector.

Urmați acești pași pentru a oglindi ecranul dispozitivului inteligent pe proiector:

1. Conectați un capăt al cablului de alimentare la proiector și celălalt capăt la o priză de perete. Apoi porniți proiectorul apăsând pe „**U**” pe tastatura proiectorului sau pe telecomandă. Consultați „Conectarea surselor la proiector” consultați pagina 15 și „Pornirea” consultați pagina 19.
2. Procedați în unul din următoarele moduri:

### Pentru iOS:

a) Apăsăți  pe tastatura proiectorului sau  pe telecomandă și selectați **Afișaj USB**. Se deschide pagina Afișaj USB.



b) Conectați proiectorul și dispozitivul inteligent printr-un cablu USB. Ecranul dispozitivului inteligent va se va oglindi în mod automat pe proiector.

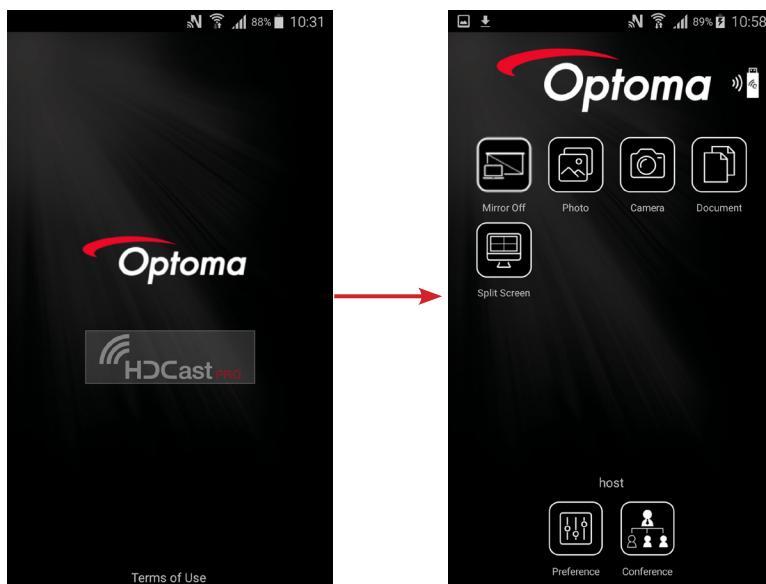
### Pentru Android:

- a) Descărcați aplicația **HDCast Pro** din Google Play și instalați-o pe dispozitivul inteligent.
- b) Atingeți **Setări > Mai multe** și activați funcția **Tethering USB** pe dispozitivul dvs. inteligent.

**Notă:** Locația funcției de tethering ar putea diferi în funcție de dispozitivul dvs. inteligent.

c) Conectați proiectorul și dispozitivul inteligent printr-un cablu USB.

d) Deschideți aplicația **HDCast Pro** pe dispozitivul inteligent și atingeți pictograma **HDCast Pro**. Ecranul dispozitivului inteligent va se va oglindi pe proiector.





# UTILIZAREA PROIECTORULUI

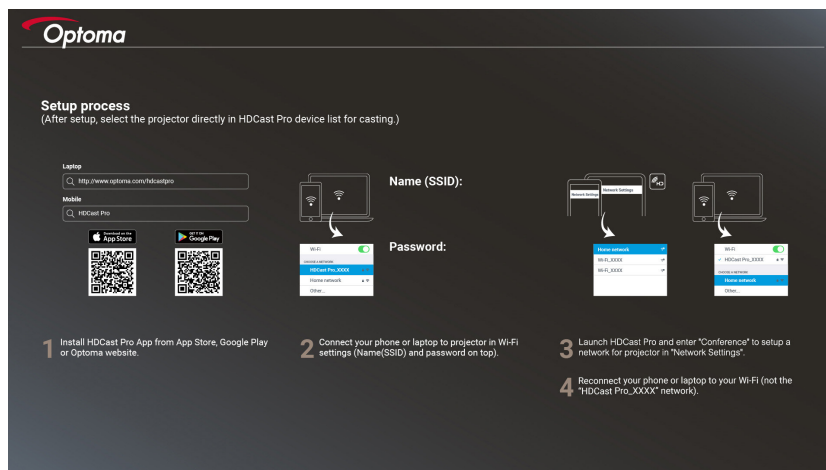
## Notă:

- *Versiunea minimă acceptată pentru sistemul de operare Android este 5.0 iar pentru procesor se recomandă varianta Quad Core sau o versiune superioară.*
- *Pentru redarea conținutului audio este necesară conectarea la mufa de 3,5 mm sau la ieșirea în linie a telefonului.*
- *Funcția Afîșaj USB nu acceptă aplicațiile cu DRM (Digital Rights Management).*
- *Folosiiți cablul care a fost livrat împreună cu dispozitivul dvs. inteligent.*
- *Este posibil ca dispozitivele inteligente care acceptă conexiunea USB Type C să nu accepte funcția Afîșaj USB. Funcția Afîșaj USB utilizează interfața USB 2.0.*

## Network Display

Urmați acești pași pentru a oglindi ecranul dispozitivului inteligent pe proiector:

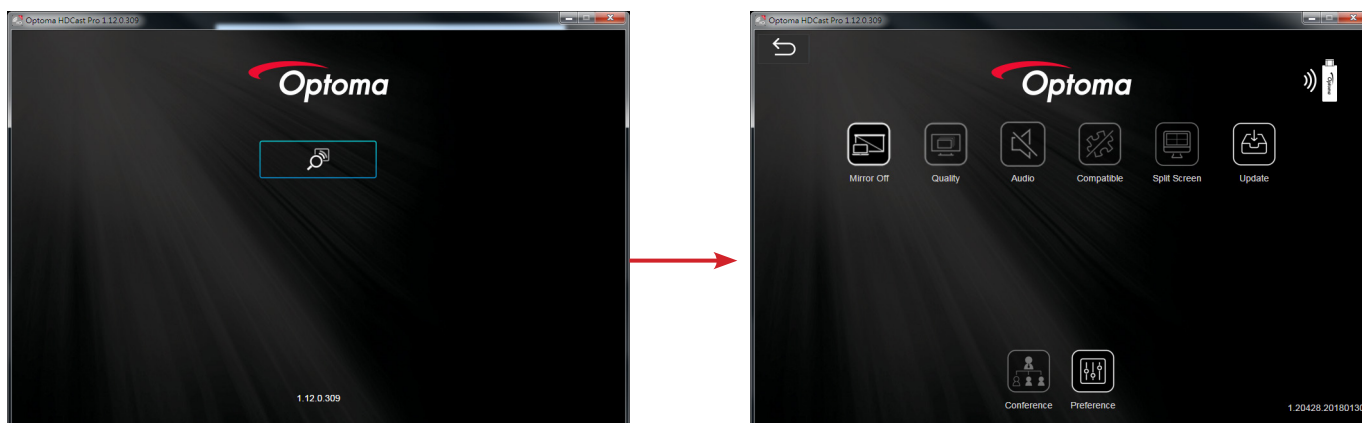
1. Conectați un capăt al cablului de alimentare la proiector și celălalt capăt la o priză de perete. Apoi porniți proiectorul apăsând pe „**U**” pe tastatura proiectorului sau pe telecomandă. Consultați „Conectarea surselor la proiector” consultați pagina 15 și „Pornirea” consultați pagina 19.
2. Apăsăți  pe tastatura proiectorului sau  pe telecomandă și selectați **Network Display**. Se deschide pagina Network Display.



3. În funcție de sistemul de operare de pe dispozitivul dvs. mobil, deschideți App Store (iOS) sau Google Play (Android) și instalați aplicația **HDCast Pro** pe dispozitivul dvs. inteligent. Dacă folosiți un laptop, descărcați aplicația **HDCast Pro** de pe site-ul web [www.optoma.com/hdcastpro](http://www.optoma.com/hdcastpro).
  4. Conectați o cheie Wi-Fi (opțională) la proiector.
  5. Conectați dispozitivul inteligent sau laptopul prin Wi-Fi la proiector. Mai jos puteți vedea un exemplu de parametri ai conexiunii:
    - Identificatorul SSID al proiectorului: **HDCastPro\_XXX**
    - Parola rețelei Wi-Fi: **XXX**
- Notă:** *Identificatorul SSID al proiectorului și parola rețelei Wi-Fi diferă în funcție de cheia Wi-Fi conectată.*
6. Deschideți aplicația **HDCast Pro** pe dispozitivul inteligent sau pe laptop și configurați **setările rețelei** în meniul Conferință pentru a stabili o conexiune cu proiectorul.
  7. Conectați dispozitivul inteligent sau laptopul la punctul de acces Wi-Fi preferat, altul decât **HDCast Pro\_XXX**.



# UTILIZAREA PROIECTORULUI



## Funcții acceptate

Dispozitiv	Funcție	Limitare
Laptop	Oglindire	Windows 10 <b>Notă:</b> Modul extins nu este acceptat.
	Imparte ecran	
iOS	Foto	Funcțiile Oglindire ecran și AirPlay și redarea conținutului video nu sunt acceptate
	Document	
	Cameră	
	Imparte ecran	
Android	Oglindire	Redarea conținutului video nu este acceptată
	Foto	
	Document	
	Cameră	
	Imparte ecran	

## Cerințe de sistem

Sistem de operare/Componentă	Cerință
<b>Windows:</b>	
Procesor	Dual Core Intel Core i 2,4 GHz
Memorie	DDR 4 GB și variante superioare
Placă video	256 MB VRAM sau variante superioare
Sistem de operare	Windows 7/8.0/8.1/10 sau variante superioare
<b>Notă:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesoarele ATOM și Celeron nu sunt acceptate.</li> <li>• Sistemele de operare cu versiunea Starter nu sunt acceptate.</li> <li>• Este posibil ca modul Extins să nu accepte unele laptopuri cu sistemul de operare Windows 10.</li> </ul>	
<b>Mac:</b>	
Procesor	Dual Core Intel Core i 1,4 GHz sau variante superioare <b>Notă:</b> Dispozitivele PowerPC nu sunt acceptate.
Placă video	Intel, nVIDIA sau ATI cu 64 MB VRAM sau variante superioare
Sistem de operare	Mac OS X 10.11 sau versiuni superioare
<b>Notă:</b> Asigurați-vă că sistemul de operare este actualizat.	

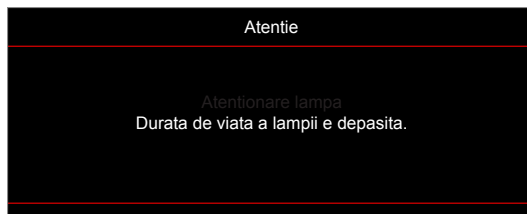
# UTILIZAREA PROIECTORULUI

Sistem de operare/Componentă	Cerință
<b>iOS:</b>	
iOS	iOS 10 sau versiuni superioare
Dispozitiv	Toate modelele de iPhone™ după iPhone 5 Toate modelele de iPad™ după iPad mini 2
Stocare	Cel puțin 40 MB de spațiu de stocare liber
<b>Android:</b>	
Telefon/Tabletă	Android 5.0 sau versiuni superioare cu 1 GB RAM
Rezoluție	WVGA ~ 1080p
Procesor	Quad Core sau variante superioare
Stocare	Cel puțin 40 MB de spațiu de stocare liber

# ÎNTREȚINERE

## Înlocuirea lămpii

Proiectorul detectează automat viața lămpii. Atunci când lampa se apropie de finalul duratei de utilizare, pe ecran se va afișa un mesaj de avertizare.



Când vedeți acest mesaj, vă rugăm să contactați distribuitorul local sau centrul de service pentru a schimba lampa cât mai curând posibil. Asigurați-vă că proiectorul a fost răcit timp de cel puțin 30 de minute înainte de a schimba lampa.



Avertisment: Dacă este montat pe tavan, vă rugăm să fiți prudenți atunci când deschideți panoul de acces al lămpii. Este recomandat să purtați ochelari de protecție dacă schimbați becul atunci când este montat pe tavan. Trebuie să fiți atenți pentru a împiedica orice componente desprinse să cadă din proiector.



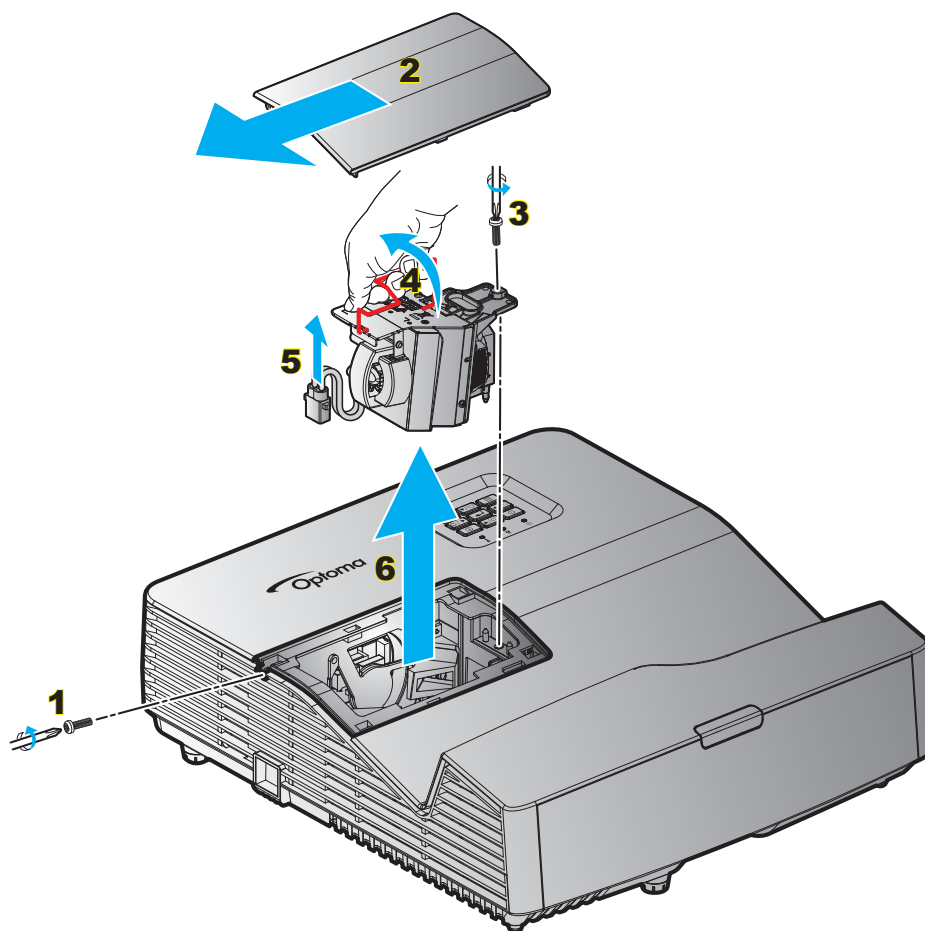
Avertisment: Compartimentul lămpii este fierbinte! Permiteți să se răcească înainte de a schimba lampa!



Avertisment: Pentru a reduce riscul de rănire, nu scăpați modulul lămpii sau atingeți becul acesteia. Dacă este scăpat, becul se poate sparge și poate cauza vătămări corporale.

# ÎNTREȚINERE

## Înlocuirea lămpii (continuare)



### Procedură:

1. Opriți alimentarea proiectorului apăsând pe butonul „**⏻**” de pe telecomandă sau de pe tastatura proiectorului.
2. Permiteți proiectorului să se răcească timp de cel puțin 30 de minute.
3. Deconectați cablul de alimentare.
4. Deșurubați șurubul de pe capac. **1**
5. Scoateți capacul. **2**
6. Deșurubați șurubul de pe modulul lămpii. **3**
7. Ridicați de mânerul lămpii. **4**
8. Scoateți cablul lămpii. **5**
9. Scoateți cu atenție modulul lămpii. **6**
10. Pentru a înlocui modulul lămpii, inversați pașii anteriori.
11. Porniți proiectorul și resetați contorul orelor de funcționare a lămpii.
12. Reset lampa: (i) apăsați „Menu” → (ii) Selectați „SETARI ” → (iii) Selectați „Setari lampa” → (iv) Selectați „Reset lampa” → (v) Selectați „Da”.

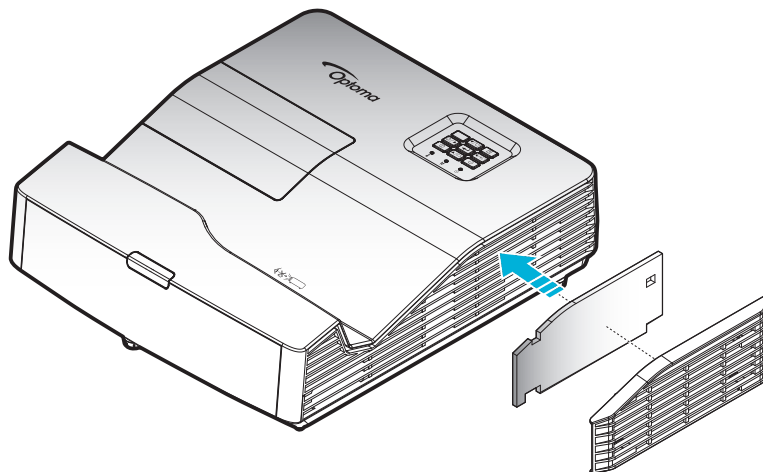
### Notă:

- Șuruburile de pe capacul lămpii și lampa nu pot fi îndepărtate.
- Proiectorul nu poate fi pornit dacă capacul lămpii nu a fost pus din nou pe proiector.
- Nu atingeți suprafața de sticlă a lămpii. Grăsimea de pe mână poate cauza spargerea lămpii. Utilizați o cârpă uscată pentru a curăța modulul lămpii, dacă acesta a fost atins accidental.

# ÎNTREȚINERE

## Instalarea și curățarea filtrului de praf

### Instalarea filtrului de praf



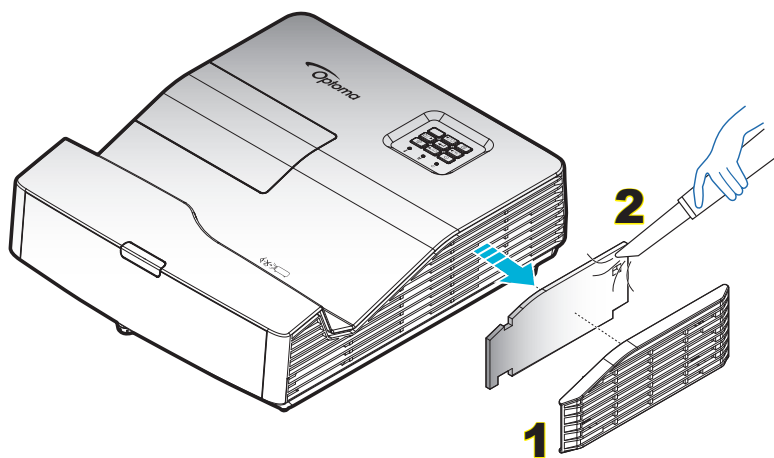
**Notă:** Filtrele de praf sunt obligatorii/incluse în pachet numai în anumite regiuni, în care cantitatea de praf este excesivă.

### Curățarea filtrului de praf

Vă recomandăm să curățați filtrul de praf la fiecare trei luni. Curățați-l mai des dacă proiectorul este utilizat într-un mediu cu praf.

Procedură:

1. Opriți alimentarea proiectorului apăsând pe butonul „**⏻**” de pe telecomandă sau de pe tastatura proiectorului.
2. Deconectați cablul de alimentare.
3. Scoateți cu atenție filtrul de praf. **1**
4. Curățați sau înlocuiți filtrul de praf. **2**
5. Pentru a instala filtrul de praf, inversați pașii anteriori.



# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

## Rezoluții compatibile

### Compatibilitate digitală

B0/Sincronizare finalizată	B0/Sincronizare standard	B0/Sincronizare detaliată	B1/Mod video	B1/Sincronizare detaliată
720 x 400 la 70 Hz	XGA/WXGA:	Sincronizare nativă:	640 x 480p la 60 Hz	720 x 480p la 60 Hz
640 x 480 la 60Hz	1440 x 900 la 60 Hz	XGA: 1024 x 768 la 60 Hz	720 x 480p la 60 Hz	1280 x 720p la 60Hz
640 x 480 la 67Hz	1024 x 768 la 120Hz	WXGA: 1280 x 800 la 60 Hz	1280 x 720p la 60Hz	1366 x 768 la 60 Hz
640 x 480 la 72Hz	1280 x 800 la 60 Hz		1920 x 1080i la 60 Hz	1920 x 1080i la 50Hz
640 x 480 la 75 Hz	1280 x 1024 la 60 Hz		720 (1440) x 480i la 60 Hz	1920 x 1080p la 60Hz
800 x 600 la 56Hz	1680 x 1050 la 60 Hz		1920 x 1080p la 60Hz	
800 x 600 la 60 Hz	1280 x 720 la 60Hz		720 x 576p la 50 Hz	
800 x 600 la 72Hz	1280 x 720 la 120 Hz		1280 x 720p la 50 Hz	
800 x 600 la 75Hz	1600 x 1200 la 60 Hz		1920 x 1080i la 50Hz	
1024 x 768 la 60 Hz			720 (1440) x 576i la 50 Hz	
1024 x 768 la 70Hz			1920 x 1080p la 50Hz	
1024 x 768 la 75Hz			1920 x 1080p la 24Hz	
1280 x 1024 la 75Hz			1920 x 1080p la 30 Hz	

### Compatibilitate analogică

B0/Sincronizare finalizată	B0/Sincronizare standard	B0/Sincronizare detaliată	B1/Mod video	B1/Sincronizare detaliată
720 x 400 la 70 Hz	XGA/WXGA:	Sincronizare nativă:		1366 x 768 la 60 Hz
640 x 480 la 60Hz	1440 x 900 la 60 Hz	XGA: 1024 x 768 la 60 Hz		
640 x 480 la 67Hz	1024 x 768 la 120Hz	WXGA: 1280 x 800 la 60 Hz		
640 x 480 la 72Hz	1280 x 800 la 60 Hz			
640 x 480 la 75 Hz	1280 x 1024 la 60 Hz			
800 x 600 la 56Hz	1680 x 1050 la 60 Hz			
800 x 600 la 60 Hz	1280 x 720 la 60Hz			
800 x 600 la 72Hz	1280 x 720 la 120 Hz			
800 x 600 la 75Hz	1600 x 1200 la 60 Hz			
1024 x 768 la 60 Hz				
1024 x 768 la 70Hz				
1024 x 768 la 75Hz				
1280 x 1024 la 75Hz				

# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

## Compatibilitate True 3D video

Rezoluție de intrare	Intrare HDMI 1.4a 3D	Sincronizare intrare		
		1280 x 720P la 50Hz	Top-and-Bottom	
		1280 x 720P la 60 Hz	Top-and-Bottom	
		1280 x 720P la 50Hz	Ambalare cadre	
		1280 x 720P la 60 Hz	Ambalare cadre	
		1920 x 1080i la 50 Hz	Afișare alăturată (Jumătate)	
		1920 x 1080i la 60 Hz	Afișare alăturată (Jumătate)	
		1920 x 1080p la 24 Hz	Top-and-Bottom	
		1920 x 1080p la 24 Hz	Ambalare cadre	
	HDMI 1.3	1920 x 1080i la 50Hz	Afișare alăturată (Jumătate)	Modul SBS este activat
		1920 x 1080i la 60 Hz		
		1280 x 720P la 50Hz		
		1280 x 720P la 60 Hz		
		480i	HQFS	Format 3D este Frame Sequential

### Notă:

- Dacă intrarea 3D este de 1080p la 24 Hz, dispozitivul DMD trebuie să redea la multiplu integral în mod 3D.
- Acceptă caracteristica NVIDIA 3DTV Play dacă nu există taxe pentru brevet de la Optoma. 1080i la 25 Hz și 720p la 50 Hz se vor executa la 100 Hz; alte sincronizări 3D se vor executa la 120 Hz.
- Rezoluția 1080p la 24 hz se va executa la 144 Hz.

# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

## Dimensiune imagine și distanță de proiecție

(XGA)

a	b	c	d	w		H		g		m	P
				(inch)	(m)	(inch)	(m)	(picioare)	(m)		
Distanța de la centrul lentilei până la partea de sus a imaginii verticale (m)	Distanța de la centrul lentilei până la partea de jos a proiecteurului (m)	Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și partea din spate a proiecteurului (m)	Diagonală imagine (inch)	Lățimea imaginii		Înălțimea imaginii		Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și centrul lentilei		Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și partea din față a proiecteurului (m)	Distanța de la partea de sus a proiecteurului la orificiul de montare (m)
0,218	0,0592	0,164	70	56,0	1,42	42,0	1,07	1,55	0,47	0,547	0,108
0,230	0,0592	0,191	74	59,2	1,50	44,4	1,13	1,64	0,50	0,574	0,108
0,249	0,0592	0,231	80	64,0	1,63	48,0	1,22	1,77	0,54	0,614	0,108
0,280	0,0592	0,299	90	72,0	1,83	54,0	1,37	1,99	0,61	0,682	0,108
0,311	0,0592	0,366	100	80,0	2,03	60,2	1,52	2,21	0,67	0,749	0,108

(WXGA)

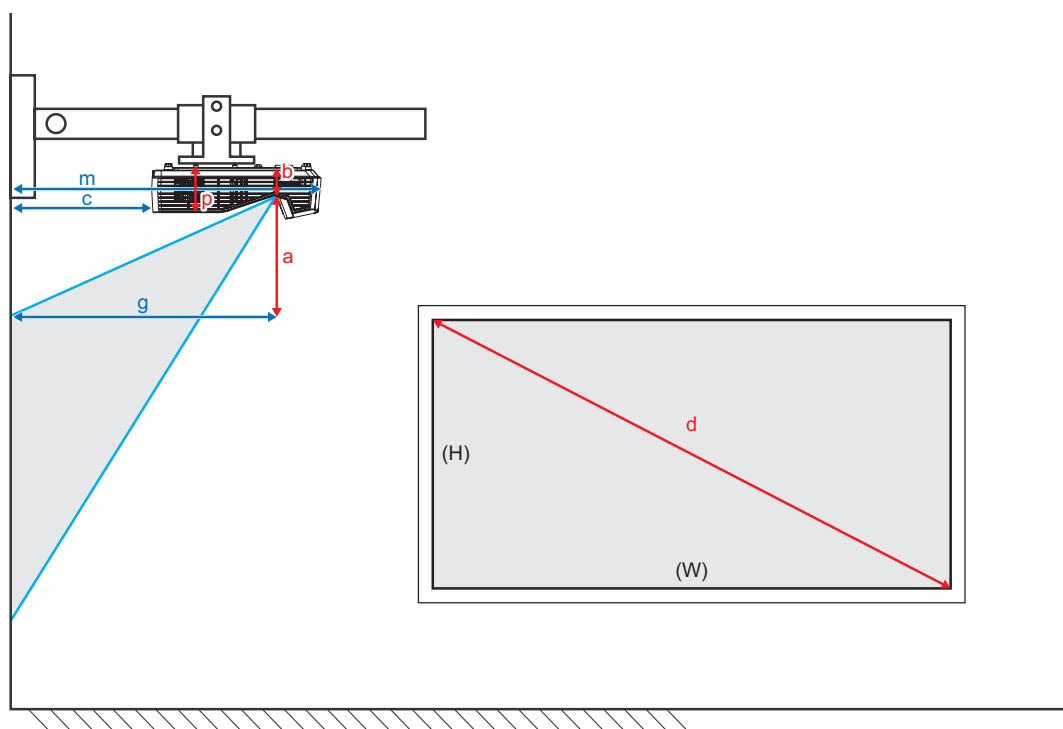
a	b	c	d	w		H		g		m	P
				(inch)	(m)	(inch)	(m)	(picioare)	(m)		
Distanța de la centrul lentilei până la partea de sus a imaginii verticale (m)	Distanța de la centrul lentilei până la partea de jos a proiecteurului (m)	Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și partea din spate a proiecteurului (m)	Diagonală imagine (inch)	Lățimea imaginii		Înălțimea imaginii		Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și centrul lentilei		Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și partea din față a proiecteurului (m)	Distanța de la partea de sus a proiecteurului la orificiul de montare (m)
0,201	0,0592	0,177	85	72,1	1,83	45,0	1,14	1,59	0,49	0,560	0,108
0,206	0,0592	0,188	87	73,8	1,87	46,1	1,17	1,63	0,50	0,571	0,108
0,213	0,0592	0,205	90	76,3	1,94	47,7	1,21	1,69	0,51	0,588	0,108
0,237	0,0592	0,262	100	84,8	2,15	53,0	1,35	1,87	0,57	0,645	0,108
0,261	0,0592	0,319	110	93,3	2,37	58,3	1,48	2,06	0,63	0,702	0,108
0,272	0,0592	0,348	115	97,5	2,48	60,9	1,55	2,15	0,66	0,731	0,108

(1080P)

a	b	c	d	w		H		g		m	P
				(inch)	(m)	(inch)	(m)	(picioare)	(m)		
Distanța de la centrul lentilei până la partea de sus a imaginii verticale (m)	Distanța de la centrul lentilei până la partea de jos a proiecteurului (m)	Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și partea din spate a proiecteurului (m)	Diagonală imagine (inch)	Lățimea imaginii		Înălțimea imaginii		Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și centrul lentilei		Distanța dintre perete (suprafața de proiecție) și partea din față a proiecteurului (m)	Distanța de la partea de sus a proiecteurului la orificiul de montare (m)
0,187	0,0589	0,138	80	69,7	1,77	39,2	1,00	1,46	0,45	0,521	0,108
0,208	0,0589	0,188	89	77,6	1,97	43,6	1,11	1,63	0,50	0,571	0,108
0,211	0,0589	0,194	90	78,4	1,99	44,1	1,12	1,65	0,50	0,577	0,108
0,234	0,0589	0,249	100	87,2	2,21	49,0	1,25	1,83	0,56	0,632	0,108



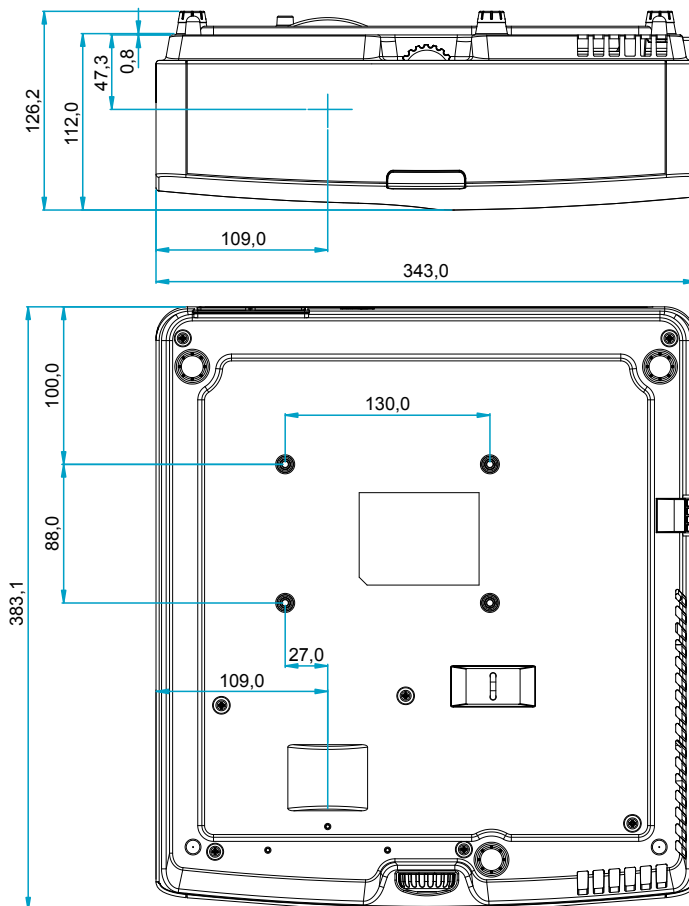
# INFORMAȚII SUPLIMENTARE



# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

## Dimensiunile proiecteurului și instalarea cu montare pe tavan

1. Pentru a preveni deteriorarea proiecteurului, vă rugăm să utilizați o placă de montare pe tavan Optoma.
2. Dacă doriți să utilizați un kit de montare pe tavan de la o parte terță, vă rugăm să vă asigurați că șuruburile utilizate la atașarea unei plăci de montare la proiector corespund următoarelor specificații:
  - Tipul șurubului: M4\*3
  - Lungimea minimă a șurubului: 10 mm



Unități: mm

**Notă:** Vă rugăm să rețineți că daunele rezultate din instalarea incorectă vor duce la anularea garanției.

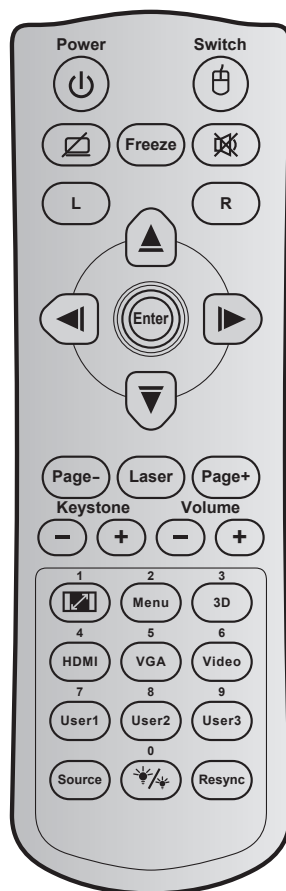


Atenționare:

- Dacă achiziționați o placă de montare pe tavan de la altă companie, asigurați-vă că utilizați dimensiunea corectă a șurubului. Dimensiunea șurubului va varia în funcție de grosimea plăcii de montare.
- Asigurați-vă că mențineți un spațiu de cel puțin 10 cm dintre tavan și partea de jos a proiecteurului.
- Evitați instalarea proiecteurului lângă o sursă de căldură.

# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

## Coduri telecomandă IR



Tastă	Format de repetare	Adresă		Date		Definiție tastă de imprimare	Descriere	
		Byte 1	Byte 2	Byte 3	Byte 4			
Power		F1	32	CD	81	7E	Pornire/Oprire alimentare	Apăsați pentru a porni/opri proiectorul.
Comutare		F1	32	CD	3E	C1	Comutare	Porniți pentru a activa/dezactiva mouse-ul USB.
Afișare ecran gol/Dezactivare sunet		F1	32	CD	8A	75		Apăsați pentru a ascunde/reafișa imaginea de pe ecran și pentru a dezactiva/activa sunetul.
Stop Cadru		F1	32	CD	8B	74	Stop Cadru	Apăsați pentru a îngheța imaginea proiectată.
Mut		F1	32	CD	92	6D		Apăsați pentru opri/porni provizoriu sunetul.
Clic stânga mouse	L	F1	32	CD	CB	34	L	Utilizați pentru a efectua funcția de clic stânga cu mouse-ul.
Clic dreapta mouse	R	F1	32	CD	CC	33	R	Utilizați pentru a efectua funcția de clic dreapta cu mouse-ul.
Patru taste de selectare direcționale		F2	32	CD	C6	39	Săgeată în sus	Utilizați ▲ ▼ ◀ ▶ pentru a selecta elemente sau a face ajustări în selecția dumneavoastră.
		F2	32	CD	C8	37	Săgeată la stânga	
		F2	32	CD	C9	36	Săgeată la dreapta	
		F2	32	CD	C7	38	Săgeată în jos	
Introd.		F1	32	CD	C5/CA	3A/35	Introd.	Confirmați selecția elementului.

# INFORMAȚII SUPLIMENTARE








Tastă	Format de repetare	Adresă		Date		Definiție tastă de imprimare	Descriere	
		Byte 1	Byte 2	Byte 3	Byte 4			
Pagini -	F2	32	CD	C2	3D	Pagini -	Apăsați pentru a vă deplasa în jos în cadrul paginii.	
Laser	-	-	-	-	-	Laser	Utilizați pe post de indicator cu laser.	
Pagini +	F2	32	CD	C1	3E	Pagini +	Apăsați pentru a vă deplasa în sus în cadrul paginii.	
Trapezoid		F2	32	CD	85	7A	Trapezoid+	Apăsați pentru a ajusta distorsiunea imaginii cauzată de înclinarea proiecteurului.
		F2	32	CD	84	7B	Trapezoid-	
Volum		F2	32	CD	8C	73	Volum +	Apăsați pentru a mări/micșora volumul.
		F2	32	CD	8F	70	Volum -	
Aspect ratio / 1		F1	32	CD	98	67	/ 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru a modifica raportul de aspect pentru imaginea afișată.</li> <li>Utilizați ca cifra „1” de pe tastatura numerică.</li> </ul>
Meniu/2		F1	32	CD	88	77	Meniu/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru a afișa sau ieși din meniurile afișate pe ecran pentru proiector.</li> <li>Utilizați ca cifra „2” de pe tastatura numerică.</li> </ul>
3D/3		F1	32	CD	93	6C	3D/3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru a selecta manual un mod 3D care se potrivește cu conținutul 3D.</li> <li>Utilizați ca cifra „3” de pe tastatura numerică.</li> </ul>
HDMI/4		F1	32	CD	86	79	HDMI/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru a alege sursa HDMI.</li> <li>Utilizați ca cifra „4” de pe tastatura numerică.</li> </ul>
VGA/5		F1	32	CD	D0	2F	VGA/5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru a alege sursa VGA.</li> <li>Utilizați ca cifra „5” de pe tastatura numerică.</li> </ul>
Video/6		F1	32	CD	D1	2E	Video/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru a alege sursa video compozit.</li> <li>Utilizați ca cifra „6” de pe tastatura numerică.</li> </ul>
Utilizator 1/7; Utilizator 2/8; Utilizator 3/9		F1	32	CD	D2	2D	Utilizator 1/7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Taste definite de utilizator. Consultați pagina 41.</li> <li>Utilizați cifrele „7”, „8” și respectiv „9” de pe tastatura numerică.</li> </ul>
		F1	32	CD	D3	2C	Utilizator 2/8	
		F1	32	CD	D4	2B	Utilizator 3/9	
Sursa		F1	32	CD	C3	3C	Sursa	Apăsați pentru a selecta un semnal de intrare.
Mod stralucire / 0		F1	32	CD	96	69	/ 0	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apăsați pentru a regla în mod automat luminozitatea imaginii, pentru a oferi performanță optimă a contrastului.</li> <li>Utilizați ca cifra „0” de pe tastatura numerică.</li> </ul>
Resincronizare		F1	32	CD	C4	3B	Resincronizare	Apăsați pentru a sincroniza în mod automat proiectorul la sursa de intrare.

# INFORMAȚII SUPLIMENTARE


## Depanare


Dacă aveți o problemă cu proiectorul, vă rugăm să consultați următoarele informații. Dacă o problemă persistă, vă rugăm să contactați distribuitorul local sau centrul de service.

### Probleme de imagine


-  *Nu se afiseaza nimic.*
- Asigurați-vă că toate cablurile și conexiunile electrice sunt corect conectate după cum este descris în secțiunea „Instalare”.
  - Asigurați-vă că pini conectorilor nu sunt îndoiți sau ruți.
  - Verificați dacă lampa a fost instalată corect. Consultați secțiunea „Înlocuirea lămpii”.
-  *Imaginea este înafara focalizării*
- Ajustați inelul de focalizare de pe obiectivul proiectorului.
  - Asigurați-vă că ecranul de proiecție este la distanța necesară față de proiector. (Consultați paginile 64-65).
-  *Imaginea este întinsă atunci când se afișează titlul DVD 16:9*
- Când redați DVD anamorfic sau DVD 16:9, proiectorul va afișa cea mai bună imagine în format 16:9 pe partea proiectorului.
  - Dacă redați titlul DVD în format LBX, vă rugăm să modificați formatul la LBX în OSD-ul proiectorului.
  - Dacă redați titlul DVD în format 4:3, vă rugăm să modificați formatul la 4:3 în OSD-ul proiectorului.
  - Vă rugăm să setați formatul de afișare ca tip raport de aspect 16:9 (lat) în player-ul DVD.
-  *Imaginea este prea mica sau prea mare*
- Mutati proiectorul mai aproape sau mai departe de ecran.
  - Apăsăți pe „Meniu” pe panoul proiectorului, faceți salt la „Afișare > Raport de aspect”. Încercați diferite setări.
-  *Imaginea are marginile inclinate:*
- Dacă este posibil, re poziționați proiectorul astfel încât să fie centrat pe ecran și sub limita de jos a acestuia.
  - Utilizați „Afișare > Corectie Geometrica > Cor.Trapez.H sau Cor.Trapez.V” din OSD pentru a face o ajustare.
-  *Imaginea este inversată*
- Selectați „SETARI > Proiectie” din OSD și ajustați direcția de proiecție.
-  *Imagine dublă neclară*
- Apăsăți pe butonul „3D” și comutați la „Oprit” pentru a evita ca imaginea 2D normală să fie o imagine dublă neclară.


# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

-  *Două imagini, format de afișare alăturată*
- Apăsați pe butonul „3D” și comutați la „SBS” pentru semnal de intrare HDMI 1.3 2D 1080i cu afișare alăturată.


-  *Imaginea nu este afișat în 3D*
- Verificați dacă bateria ochelarilor 3D este descărcată.
  - Verificați dacă ochelarii 3D sunt porniți.
  - Atunci când semnalul de intrare este HDMI 1.3 2D (afișare alăturată 1080i la jumătate), apăsați pe butonul „3D” și comutați la „SBS”.

## Alte probleme

-  *Proiectorul nu mai răspunde la niciun control*
- Dacă este posibil, opriți proiectorul, apoi deconectați cablul de alimentare și așteptați cel puțin 20 de secunde înainte de a reconecta alimentarea.

-  *Lampa se arde sau pocnește*
- Când lampa ajunge la sfârșitul duratei sale de viață, se va arde și poate pocni puternic. Dacă se întâmplă acest lucru, proiectorul nu va porni până când modulul lămpii nu este înlocuit. Pentru a înlocui lampa, urmați procedurile din secțiunea „Înlocuirea lămpii” de la paginile 59-60.

## Probleme cu telecomanda

-  *Dacă telecomanda nu funcționează*
- Verificați ca unghiul de operare al telecomenzii să se încadreze în limitele de  $\pm 15^\circ$  față de receptorul IR de pe proiector.
  - Asigurați-vă că nu există obstrucții între telecomandă și proiector. Apropiați-vă la 7 m (701,04 cm) de proiector.
  - Asigurați-vă că bateriile sunt introduse corect.
  - Înlocuiți bateriile dacă sunt descărcate.

## Indicator de atenționare





Atunci când indicatorii de avertizare (a se vedea mai jos) se aprind sau iluminează intermitent, proiectorul se va închide automat:

- Indicatorul LED „LAMP” (LAMPĂ) este aprins roșu și, dacă este „On/Standby” (Pornit/Standby), indicatorul iluminează intermitent roșu.
- Indicatorul LED „TEMP” (TEMPERATURĂ) este aprins roșu și, dacă este „On/Standby” (Pornit/Standby), indicatorul iluminează intermitent roșu. Aceasta indică faptul că proiectorul s-a supraîncălzit. În condiții normale, proiectorul poate fi pornit din nou.
- Indicatorul LED „TEMP” (TEMPERATURĂ) iluminează intermitent roșu și, dacă este „On/Standby” (Pornit/Standby), indicatorul iluminează intermitent roșu.

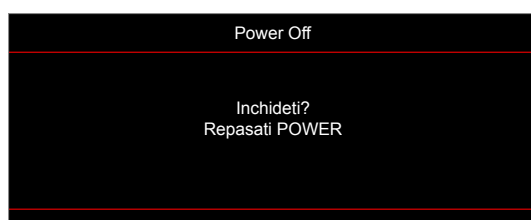
Deconectați cablul de alimentare de la proiector, așteptați 30 de secunde și încercați din nou. Dacă indicatorul de avertizare se aprinde sau iluminează intermitent, contactați cel mai apropiat centru de servicii pentru asistență.

# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

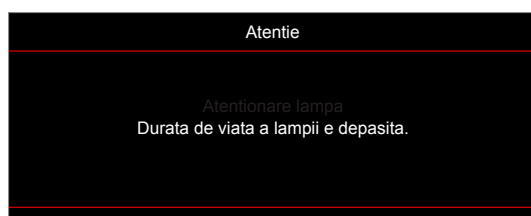
## Mesaje transmise prin indicatorii LED

Mesaj	 LED-ul Power	 LED-ul Power	 LED Temperatură	 LED Lampă
	(Rosu)	(Albastru)	(Rosu)	(Rosu)
Stare Standby (Cablul de alimentare de intrare)	Lumină continuă			
Pornire (încălzire)		Strălucire (oprit 0,5 sec/ pornit 0,5 sec )		
Pornire și iluminare lampă		Lumină continuă		
Oprire (răcire)		Strălucire (oprit 0,5 sec/ iluminare 0,5 sec). Revine la lumina roșie constantă atunci când se oprește ventilatorul de răcire.		
Quick Resume (100 sec)		Strălucire (stins 0,25 s/ iluminare 0,25 s)		
Eroare (Defect lampă)	Strălucire			Lumină continuă
Eroare (Eroare vent.)	Strălucire		Strălucire	
Eroare (temperatură excesivă)	Strălucire		Lumină continuă	
Stare Standby (Mod remanență)		Strălucire		
Remanență (avertisment)		Strălucire		
Remanență (răcire)		Strălucire		

- Oprire:

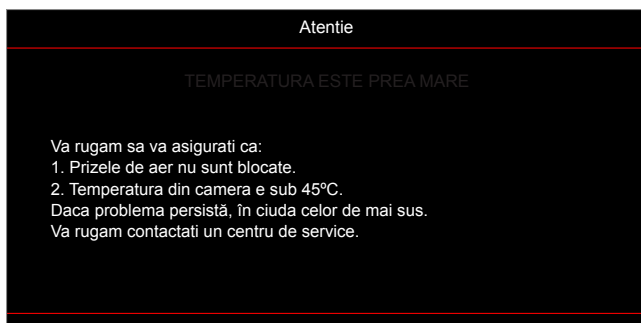


- Attentionare lampa:

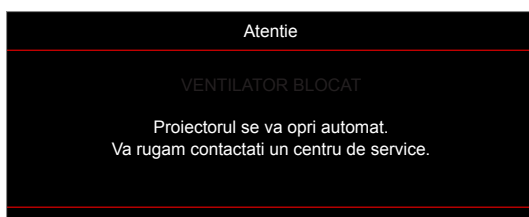


# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

- Atentionare temperatura:



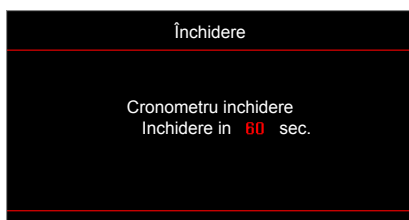
- Eșuare ventilator:



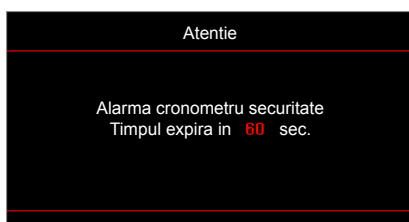
- Domeniu de afișare depășit:



- Avertisment de oprire:



- Alarma cronometru securitate:





# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

## Specificații

Optică	Descriere
Rezoluție maximă	- Sincronizare video maximă până la 1080p - Sincronizare placă video până la 1920x1080 la 60 Hz
Rezoluție nativă	XGA/ WXGA/ 1080p
Obiectiv	Focalizare manuală
Dimensiune imagine (diagonală)	- XGA: 70" ~ 100" - WXGA: 85" ~ 115" - 1080P: 80" ~ 100"
Distanță de proiecție	- XGA: 0,472 m ~ 0,675 m - WXGA: 0,485 m ~ 0,656 m - 1080P: 0,446 m ~ 0,558 m <b>Notă:</b> Distanță de la proiecție de la oglindă (m).

Partea electrică	Descriere
Intrări	- HDMI 1.4a - HDMI 1.4a + MHL (v2.2) - Intrare VGA - Audio 3,5 mm
Ieșiri	- VGA - Audio 3,5 mm - Alimentare USB-A (5 V/1 A)
Control	- RJ45 - RS232 - Servicii/mouse USB
Reproducere culori	1073,4 milioane de culori
Frecvență scanare	- Frecvență de scanare orizontală: 15,375~91,146 KHz - Frecvență de scanare verticală: 24 ~ 85 Hz (120 Hz pentru proiector cu caracteristica 3D)
Difuzoare integrate	Da, 16 W
Cerințe de alimentare	c.a. 100-240 V, 50/60 Hz
Curent de intrare	3,3A

Partea mecanică	Descriere
Orientarea instalării	Față, Spate, Tavan - sus, Spate - sus
Dimensiuni	343 mm (L) x 383 mm (A) x 96,5 mm (Î) (fără picioare)
Greutate	3,9 ± 0,5 kg
Condiții de mediu	5 ~ 40 °C în stare de funcționare, umiditate între 10 și 85 % (fără condensare)

**Notă:** Toate specificațiile pot fi modificate fără o notificare prealabilă.




# INFORMAȚII SUPLIMENTARE

## Oficiile globale Optoma

Pentru servicii sau asistență vă rugăm să contactați oficiul local.




### SUA

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, USA  
www.optomausa.com

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)




### Canada

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, USA  
www.optomausa.com

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)

### America Latină

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, USA  
www.optomausa.com

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)



### Europa

Unit 1, Network 41, Bourne End Mills  
Hemel Hempstead, Herts,  
HP1 2UJ, United Kingdom  
www.optoma.eu  
Tel service: +44 (0)1923 691865

 +44 (0) 1923 691 800  
 +44 (0) 1923 691 888  
 [service@tsc-europe.com](mailto:service@tsc-europe.com)




### Benelux BV

Randstad 22-123  
1316 BW Almere  
The Netherlands  
www.optoma.nl

 +31 (0) 36 820 0252  
 +31 (0) 36 548 9052



### Franța

Bâtiment E  
81-83 avenue Edouard Vaillant  
92100 Boulogne Billancourt, France

 +33 1 41 46 12 20  
 +33 1 41 46 94 35  
 [savoptoma@optoma.fr](mailto:savoptoma@optoma.fr)




### Spania

C/ José Hierro,36 Of. 1C  
28522 Rivas VaciaMadrid,  
Spain

 +34 91 499 06 06  
 +34 91 670 08 32




### Germania

Wiesenstrasse 21 W  
D40549 Düsseldorf,  
Germany

 +49 (0) 211 506 6670  
 +49 (0) 211 506 66799  
 [info@optoma.de](mailto:info@optoma.de)

### Scandinavia



Lerpeveien 25  
3040 Drammen  
Norway

 +47 32 98 89 90  
 +47 32 98 89 99  
 [info@optoma.no](mailto:info@optoma.no)

PO.BOX 9515  
3038 Drammen  
Norvegia


### Coreea

WOOMI TECH.CO.,LTD.  
4F, Minu Bldg.33-14, Kangnam-Ku,  
Seoul,135-815, KOREA  
korea.optoma.com

 +82+2+34430004  
 +82+2+34430005




### Japonia

東京都足立区綾瀬3-25-18  
株式会社オーエス  
コンタクトセンター: 0120-380-495

 [info@os-worldwide.com](mailto:info@os-worldwide.com)  
[www.os-worldwide.com](http://www.os-worldwide.com)



### Taiwan

12F., No.213, Sec. 3, Beixin Rd.,  
Xindian Dist., New Taipei City 231,  
Taiwan, R.O.C.  
www.optoma.com.tw

 +886-2-8911-8600  
 +886-2-8911-6550  
 [services@optoma.com.tw](mailto:services@optoma.com.tw)  
[asia.optoma.com](http://asia.optoma.com)



### Hong Kong

Unit A, 27/F Dragon Centre,  
79 Wing Hong Street,  
Cheung Sha Wan,  
Kowloon, Hong Kong

 +852-2396-8968  
 +852-2370-1222  
[www.optoma.com.hk](http://www.optoma.com.hk)

### China

5F, No. 1205, Kaixuan Rd.,  
Changning District  
Shanghai, 200052, China

 +86-21-62947376  
 +86-21-62947375  
[www.optoma.com.cn](http://www.optoma.com.cn)



P/N:36.7C601G001-A