



**Manual de utilizare**

# LG MiniBeam

Proiector DLP

Citiți cu atenție informațiile privind siguranța înainte de a utiliza acest produs.

PW1500G

PW1000G

[www.lg.com](http://www.lg.com)

Drepturi de autor © 2017 LG Electronics Inc. Toate drepturile rezervate.

## LICENȚE

Este posibil ca licențele acceptate să difere în funcție de model. Pentru mai multe informații despre licențe, vizitați [www.lg.com](http://www.lg.com).



Fabricat sub licență de la Dolby Laboratories. Simbolurile Dolby și double-D sunt mărci comerciale ale Dolby Laboratories.



This DivX Certified® device has passed rigorous testing to ensure it plays DivX® video.

To play purchased DivX movies, first register your device at [vod.divx.com](http://vod.divx.com). Find your registration code in the DivX VOD section of your device setup menu.

DivX Certified® to play DivX® video up to HD 1080p, including premium content.

DivX®, DivX Certified® and associated logos are trademarks of DivX, LLC and are used under license.

Covered by DivX Patents 7,295,673; 7,515,710; RE45,052; and others available at [[www.divx.com/patents](http://www.divx.com/patents)]

The terms HDMI and HDMI High-Definition Multimedia Interface, and the HDMI logo are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing LLC in the United States and other countries.



### NOTĂ

- Imaginea ilustrată poate fi diferită de proiectorul dvs.
- Afișajul pe ecran (On Screen Display - OSD) al proiectorului dvs. poate să difere puțin de cel prezentat în acest manual.

# MĂSURI DE PRECAUȚIE

Vă rugăm să respectați instrucțiunile de siguranță pentru a preveni orice posibil accident sau utilizarea greșită a proiecteurului.

- Măsurile de precauție sunt prezentate sub două forme, și anume **AVERTISMENT** și **ATENȚIE**, așa cum este detaliat mai jos.
  - ⚠ **AVERTISMENT** Nerespectarea instrucțiunilor poate provoca leziuni corporale grave și chiar decesul.
  - ⚠ **ATENȚIE** Nerespectarea instrucțiunilor poate provoca leziuni corporale sau daune produsului.
- Citiți cu atenție manualul de utilizare și păstrați-l la îndemână.



Simbolul fulgerului cu săgeată în capăt, dintr-un triunghi echilateral, are scopul de a alerta utilizatorul cu privire la prezența tensiunii periculoase neizolate din spațiul produsului, care poate avea o magnitudine suficientă pentru a constitui un risc de electrocutare pentru persoane.



Semnul de exclamație dintr-un triunghi echilateral are scopul de a alerta utilizatorul cu privire la prezența instrucțiunilor de funcționare și de întreținere (service) importante din documentația care însoțește dispozitivul.

## AVERTISMENT/ATENȚIE

- PENTRU A REDUCE RISCUL DE INCENDIU ȘI DE ELECTROCUTARE, NU EXPUNEȚI ACEST PRODUS LA PLOAIE SAU UMEZEALĂ.

**Citiți aceste instrucțiuni.  
Păstrați aceste instrucțiuni.  
Acordați atenție tuturor  
avertismentelor.  
Respectați toate instrucțiunile.**


## Instalarea în interior

### ⚠ AVERTISMENT

- Nu folosiți proiectorul în aer liber și nu expuneți deloc produsul la umiditate sau apă.
  - Deoarece produsul nu este rezistent la apă, acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Nu amplasați proiectorul în lumina directă a soarelui sau lângă surse de căldură, cum ar fi calorifere, focuri, sobe etc.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu.
- Nu amplasați materiale inflamabile, cum ar fi aerosoli, lângă proiector.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu.

## 4 MĂSURI DE PRECAUȚIE

---

- Nu permiteți copiilor să se agațe de proiector sau să se urce pe acesta.
    - Acest lucru poate cauza căderea proiectorului, ducând la rănire sau la deces.
  - Nu instalați produsul într-un loc fără ventilație (de ex. pe un raft de cărți sau într-un dulap), pe un covor sau pe o pernă.
    - Acest lucru poate provoca un incendiu din cauza creșterii temperaturii interne.
  - Nu amplasați produsul în apropierea surselor de abur, ulei sau vapori de ulei, cum ar fi umidificatoare și blaturi de bucătărie.
    - Nerespectarea acestei instrucțiuni poate cauza un incendiu, electrocutare sau coroziune.
  - Nu instalați produsul pe un perete sau tavan care este aproape de surse de ulei sau de vapori de ulei.
    - Produsul se poate deteriora și poate cădea, provocând leziuni corporale grave.
  - Nu amplasați proiectorul în locuri în care poate fi expus la praf.
    - Acest lucru poate provoca un incendiu.
  - Nu utilizați proiectorul într-un loc umed, cum ar fi o baie, unde este probabil să se ude.
    - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
  - Nu lăsați o față de masă sau o perdea să obtureze fanta de ventilație.
    - Acest lucru poate provoca un incendiu din cauza creșterii temperaturii interne.
  - Asigurați o bună ventilație în jurul proiectorului. Distanța dintre proiector și perete trebuie să fie de cel puțin 30 cm.
    - Acest lucru va preveni apariția unui incendiu cauzat de creșterea temperaturii interne.
-  **ATENȚIE**
- La așezarea proiectorului pe o masă sau pe un raft, aveți grijă să nu-l puneți lângă margine.
    - Proiectorul ar putea cădea din cauza problemelor de echilibru, ceea ce poate cauza leziuni corporale sau deteriorarea produsului. Asigurați-vă că folosiți carcasa sau suportul care se potrivește proiectorului.
  - Atunci când mutați proiectorul, asigurați-vă că îl opriti și că îndepărtați ștecherul și cablurile de alimentare.
    - Cordonul de alimentare se poate deteriora, provocând un incendiu sau electrocutare.
  - Nu așezați proiectorul pe o suprafață instabilă sau care vibrează, cum ar fi un raft instabil sau o pantă.
    - Poate cădea și poate provoca leziuni.
  - Aveți grijă să nu răsturnați proiectorul atunci când conectați dispozitive externe la proiector.
    - Acest lucru poate cauza leziuni corporale sau deteriorarea proiectorului.

## Alimentarea

### AVERTISMENT

- ȘTECHERUL DE ALIMENTARE ESTE DISPOZITIVUL DE DECONECTARE.
  - În caz de urgență, ștecherul de alimentare trebuie să rămână la îndemână.
- Trebuie să se conecteze cablul de împământare. (Cu excepția dispozitivelor care nu sunt împământate.)
  - Asigurați-vă că ați conectat cablul de împământare pentru a evita electrocutarea. Dacă nu este posibilă împământarea unității, solicitați unui electrician calificat să instaleze un întrerupător separat. Nu încercați să împământați proiectorul conectându-l la cabluri telefonice, paratrăsnete sau țevi de gaz.
- Ștecherul trebuie să fie introdus complet în priza de perete.
  - O conexiune instabilă poate cauza un incendiu.
- Nu așezați obiecte grele pe cablul de alimentare.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Nu atingeți ștecherul cu mâinile ude.
  - Acest lucru poate cauza electrocutare.
- Nu conectați prea multe dispozitive într-o singură priză multiplă.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu din cauza supraîncălzirii prizei.
- Nu permiteți acumularea de praf sau corpuri străine pe adaptorul c.a., ștecăr și priza utilizată.
  - Acest lucru poate avea ca rezultat izbucnirea unui incendiu.
- Dacă există fum sau miros de ars de la proiector sau adaptorul c.a., încetați imediat utilizarea produsului. Deconectați cablul de alimentare de la priza de perete și apoi contactați centrul de service pentru clienți.
  - Acest lucru poate avea ca rezultat izbucnirea unui incendiu.
- Pentru a opri alimentarea de la rețea, scoateți ștecherul, care trebuie să fie poziționat astfel încât să fie ușor accesibil pentru utilizare.

### ATENȚIE

- Țineți întotdeauna de ștecher pentru a scoate adaptorul c.a. sau cablul de alimentare.
  - În caz contrar, acest lucru poate avea ca rezultat izbucnirea unui incendiu sau deteriorarea produsului.
- Nu îndoitiți continuu cablul de alimentare al adaptorului c.a.
  - În cazul în care cablul de alimentare este îndoit excesiv pentru o perioadă îndelungată de timp, interiorul cablului se poate rupe. Aceasta poate avea drept rezultat un incendiu sau electrocutarea.
- Asigurați-vă că ștecherul și cablul de alimentare nu sunt deteriorate, modificate, extrem de îndoite, răsucite, deformată prin întindere, presate între două obiecte sau fierbinți. Nu utilizați produsul dacă priza de perete este desprinsă.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Păstrați cablul de alimentare departe de dispozitivele de încălzire.
  - Învelișul cablului se poate topi, ceea ce poate duce la un incendiu sau la electrocutare.
- Amplasați proiectorul într-un loc în care oamenii nu se vor împiedica de cablul de alimentare și nu vor călca pe acesta, pentru a evita deteriorarea cablului de alimentare și a ștecherului.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Nu porniți și nu opriți proiectorul prin conectarea ștecherului sau prin deconectarea acestuia de la priză. (Nu utilizați ștecherul pe post de buton.)
  - Acest lucru poate provoca electrocutare sau deteriorarea produsului.
- Nu introduceți un conductor în cealaltă parte a prizei de perete în timp ce ștecherul este introdus în priza de perete. În plus, nu atingeți ștecherul imediat ce este deconectat de la priza din perete.
  - Acest lucru poate cauza electrocutare.
- Utilizați numai cablul de alimentare oficial furnizat de LG Electronics. Nu utilizați alte cabluri de alimentare.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Dacă în adaptorul c.a, cablul de alimentare sau interiorul proiectorului pătrunde apă sau corpuri străine, opriți proiectorul apăsând pe butonul de alimentare. Scoateți toate cablurile și apoi contactați centrul de service pentru clienți.
  - Este posibil ca acest lucru să aibă drept rezultat un incendiu sau electrocutarea.

- Suprafața adaptorului c.a. este fierbinte. Nu lăsați adaptorul c.a. la îndemâna copiilor și evitați atingerea sa în timpul utilizării.
- Nu dezasaamblați niciodată dispozitivele de alimentare electrică (adaptorul c.a., cablul de alimentare etc.).
  - Acest lucru poate deteriora cablul de alimentare și poate avea drept rezultat un incendiu sau electrocutarea.
- Conectați adaptorul c.a. și cablul de alimentare ferm.
  - În caz contrar, poate rezulta o defecțiune a produsului sau incendiu.
- Nu așezați obiecte grele sau nu exercitați presiune pe cablul de alimentare și pe adaptorul c.a. și evitați deteriorarea.
  - Acest lucru poate avea ca rezultat izbucnirea unui incendiu sau deteriorarea produsului.
- Utilizați întotdeauna adaptorul c.a. furnizat și orice adaptoare c.a. furnizate și certificate de LG Electronics.
  - Conectarea oricărui alt adaptor c.a. poate avea drept rezultat scintilația ecranului.

## În timpul utilizării

### AVERTISMENT

- Nu amplasați pe proiector niciun obiect care conține lichide, cum ar fi o vază, un ghiveci de flori, o ceașcă, medicamente sau cosmetice; sau ornamente, lumânări etc.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare sau poate cauza leziuni prin cădere.
- În cazul unui impact puternic sau în cazul deteriorării carcasei, opriți-l, deconectați-l de la priza de curent și contactați un centru de service autorizat.
  - Acest lucru poate cauza electrocutare.
- Nu introduceți piese de metal, cum ar fi monede, ace de păr sau reziduuri metalice, și nici materiale inflamabile, cum ar fi hârtie sau chibrituri, în proiector.
  - Astfel preveniți electrocutările sau incendiile.
- Asigurați-vă că bateriile nu sunt înghițite de copii atunci când înlocuiți vechile baterii ale telecomenzii cu unele noi. Nu lăsați bateriile la îndemâna copiilor.
  - Dacă un copil înghite o baterie, consultați imediat medicul.

- Nu deschideți niciodată niciun capac al proiecteurului.
  - Există un mare risc de electrocutare.
- Nu priviți direct la obiectiv atunci când proiectorul funcționează.
  - Lumina puternică vă poate produce leziuni oculare.
- Atunci când lampa funcționează sau când tocmai a fost oprită, evitați atingerea fantei de ventilație sau a lămpii, deoarece acestea sunt foarte fierbinți.
- Dacă există o scurgere de gaz în camera cu proiectorul, nu atingeți proiectorul sau priza de alimentare. Deschideți ferestrele pentru a aerisi.
  - Scânteile pot cauza incendii sau arsuri.
- Deconectați cablul de alimentare de la priză în timpul unei furtuni cu descărcări electrice.
  - Acest lucru va preveni scurtcircuitarea sau deteriorarea proiecteurului.
- Nu utilizați proiectorul lângă aparate electronice care generează câmp magnetic puternic.
- Nu lăsați folia de plastic utilizată pentru ambalarea proiecteurului la îndemâna copiilor.
  - Dacă nu este manipulată în siguranță, poate cauza sufocarea.
- Nu țineți mâna pe proiector mult timp, atunci când funcționează.
- Atunci când folosiți o consolă de jocuri conectată la un proiector, se recomandă să păstrați o distanță de peste patru ori mai mare decât lungimea diagonalei ecranului.
  - Asigurați-vă că cablul de conectare este suficient de lung. Altfel, produsul poate cădea, cauzând leziuni corporale sau deteriorarea produsului.
- Nu așezați proiectorul sau telecomanda sa cu baterie întrun mediu cu temperatură extrem de ridicată.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu.
- Nu utilizați ochelarii 3D dacă nu vizionați un material video 3D.


**ATENȚIE**

- Nu așezați obiecte grele pe proiector.
  - Poate cădea și poate provoca leziuni.
- Aveți grijă să nu se producă vreun impact asupra obiectivului în timpul transportului.
- Nu atingeți obiectivul proiectorului.
  - Obiectivul se poate deteriora.
- Nu acționați cu instrumente ascuțite pe proiector, cum ar fi cuțitele sau ciocanele, deoarece acest lucru poate deteriora carcasa.
- În cazul în care nu apare nicio imagine pe ecran sau nu se aude niciun sunet, întrerupeți utilizarea proiectorului. Oprți proiectorul, deconectați-l de la priza de alimentare și contactați centrul nostru de service.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Nu scăpați nimic pe proiector și nu permiteți impactul niciunui obiect cu proiectorul.
  - Acest lucru poate provoca deteriorarea proiectorului sau leziuni corporale.
- Este recomandat să păstrați o distanță de cel puțin 5–7 ori mai mare decât lungimea diagonalei ecranului.
  - Dacă priviți ecranul de la distanță mică timp îndelungat, este posibil să simțiți o solicitare a ochilor.
- Nu blocați fasciculul de lumină emis de proiector utilizând o carte sau un alt obiect.
  - Expunerea îndelungată la fasciculul proiectorului poate provoca un incendiu. În plus, obiectivul se poate supraîncălzi și poate fi deteriorat de căldura reflectată. Dezactivați funcția AV pentru a opri temporar proiecția sau opriți alimentarea.
- Nu porniți proiectorul cu volumul ridicat.
  - Volumul ridicat poate afecta auzul.
- Nu utilizați echipamente electrice cu tensiune înaltă lângă proiector (ex. o lampă antiinsecte). Acest lucru poate provoca funcționarea defectuoasă a produsului.
- Nu introduceți degetul în fanta de ventilație (fante de admisie/evacuare).
  - Acest lucru poate cauza o vătămare corporală sau o defecțiune a produsului.

### Curățare

#### AVERTISMENT

- Nu pulverizați apă către proiector atunci când îl curățați. Asigurați-vă că apa nu intră în proiector.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Atunci când iese fum sau un miros neobișnuit din proiector sau când cade un obiect străin în proiector, vă rugăm să îl opriți și să îl deconectați de la priza de alimentare și să contactați centrul nostru de service.
  - În caz contrar, este posibil să izbucnească un incendiu sau electrocutare.
- Folosiți un pulverizator cu aer, o lavetă moale sau un tampon de bumbac înmuiat într-o substanță pentru curățarea obiectivului sau în alcool pentru a îndepărta praful sau petele de pe obiectivul din față.

#### ATENȚIE

- Contactați vânzătorul sau centrul nostru de service o dată pe an pentru a curăța componentele interne ale proiectorului.
  - Dacă nu curățați proiectorul pentru o perioadă lungă de timp, se va acumula praf, care poate provoca un incendiu sau deteriorarea proiectorului.
- Atunci când curățați piesele din plastic, cum ar fi carcasa proiectorului, deconectați mai întâi proiectorul de la sursa de alimentare și ștergeți cu o lavetă moale. Nu pulverizați apă și nu ștergeți cu o lavetă umedă. Nu utilizați niciodată produse de curățat sticla, produse de lustruit destinate autovehiculelor sau de uz industrial, substanțe abrazive, ceară, benzen sau alcool, deoarece acestea pot deteriora proiectorul.
  - Acest lucru poate cauza incendiu, electrocutare sau deteriorarea produsului (deformare și coroziune).
- Scoateți ștecherul din priză înainte de a curăța produsul.
  - În caz contrar, există pericolul de electrocutare.

## Altele

### AVERTISMENT

- Este posibil ca unii utilizatori să manifeste crize sau alte simptome anormale când sunt expuși la lumină intermitentă sau la anumite secvențe repetitive ale conținutului de la un joc video.
- Atunci când părăsiți încăperea, așezați proiectorul într-un loc unde nu au acces animalele și scoateți ștecherul din priză de perete.
  - Folosirea unui cordon de alimentare deteriorat poate provoca un scurt circuit sau un incendiu.
- Nu utilizați proiectorul lângă dispozitive electronice de mare precizie sau lângă cele care transmit semnale radio slabe.
  - Acest lucru poate afecta funcționarea produsului, cauzând un accident.
- Numai un tehnician calificat poate demonta sau modifica proiectorul. Pentru diagnosticare, ajustare sau reparații, contactați vânzătorul sau centrul nostru de service.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Este obligatorie ventilația adecvată, nu blocați fluxul de aer din jurul unității. Acest lucru poate cauza leziuni și supraîncălzire internă.
- Nu atingeți obiectivul; acest lucru poate provoca arsuri sau deteriorarea obiectivului. Obiectivul și unitatea pot fi FIERBINȚI în timpul utilizării și imediat după aceea. Procedați cu grijă atunci când manipulați unitatea, permițând răcirea corespunzătoare.
- Utilizați numai o priză electrică împământată. (Cu excepția dispozitivelor care nu sunt împământate.)
- Nu introduceți nimic în fantele de evacuare a aerului și nu le acoperiți.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau electrocutare.
- Pentru o funcționare optimă, urmați toate instrucțiunile de întreținere; reparați produsul numai la un centru de service autorizat.
- Nu lăsați bateriile și telecomanda la îndemâna copiilor.
  - Acest lucru previne apariția leziunilor corporale sau deteriorarea proiectorului.

### ATENȚIE

- Nu utilizați și nu depozitați proiectorul în aer liber pentru perioade lungi de timp.
- Nu amestecați baterii noi și baterii vechi.
  - Bateriile sparte sau cu scurgeri pot provoca defecțiuni sau leziuni.
- Asigurați-vă că scoateți proiectorul din priză dacă acesta nu va fi folosit pentru o perioadă lungă.
  - Praful acumulat poate provoca un incendiu sau electrocutare din cauza supraîncălzirii, aprinderii sau izolației precare.
- Utilizați numai tipul de baterii specificat.
  - Bateriile sparte sau cu scurgeri pot provoca defecțiuni sau leziuni.
- Asigurați-vă că utilizați același tip de baterie pentru înlocuire. (Tip de baterie: CR2032 / 3 V)
  - În cazul unui contact incorect al bateriei, bateria se poate descărca rapid sau telecomanda poate să nu funcționeze corect.
- Eliminați corespunzător bateriile uzate.
  - Acest lucru poate cauza explozie sau incendii. Metoda corectă de eliminare poate varia în funcție de țara sau de regiunea dvs.
- Nu aruncați și nu demontați bateria.
  - Acest lucru poate cauza un incendiu sau o explozie din cauza deteriorării bateriei.
- Depozitați bateriile departe de obiectele metalice, cum ar fi cheile sau agrafele pentru hârtie.
  - Curentul în exces poate duce la creșterea rapidă a temperaturii, lucru care provoacă incendii sau arsuri.
- Nu depozitați bateriile lângă surse de căldură, cum ar fi un radiator.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu sau deteriorarea produsului.
- Nu depozitați bateriile la temperaturi mai mari de 60 °C sau în condiții de umiditate ridicată.
  - Acest lucru poate cauza explozie sau incendii.
- Asigurați-vă că bateria este montată corect.
  - Acest lucru poate evita exploziile sau incendiile.
- Înlocuirea incorectă a bateriei poate cauza incendii.
- Baterii: depozitați accesoriile (baterie etc.), într-o locație sigură și care să nu fie la îndemâna copiilor.

### Grupa de risc 2

**ATENȚIE** Produsul emite radiații optice posibil periculoase. Nu priviți înspre lampă în timpul funcționării. Acest lucru vă poate afecta ochii.

# CUPRINS

<b>LICENȚE</b>	<b>2</b>	<b>Opțiuni suplimentare</b>	<b>32</b>
<b>MĂSURI DE PRECAUȚIE</b>	<b>3</b>	– Reglarea formatului imaginii	32
<b>PREGĂTIRE</b>	<b>15</b>	– Utilizarea funcției Keystone	33
<b>ACCESORII</b>	<b>15</b>	– Schimbarea dispozitivului de intrare	34
<b>Accesorii opționale</b>	<b>17</b>	– Funcția Blank	36
<b>Piese și componente</b>	<b>18</b>	<b>Utilizarea meniului rapid</b>	<b>37</b>
<b>Utilizarea butonului joystick</b>	<b>20</b>	<b>DIVERTISMENT</b>	<b>38</b>
– Funcții de bază	20	<b>Utilizarea PARTAJARE ECRAN</b>	<b>38</b>
– Setarea meniului	21	<b>Configurarea opțiunii Bluetooth pentru proiector</b>	<b>39</b>
<b>Indicatori de stare ai proiectorului</b>	<b>21</b>	– Căutarea dispozitivelor Bluetooth și conectarea	40
<b>Instalarea</b>	<b>22</b>	– Conectarea, deconectarea sau ștergerea dispozitivelor Bluetooth din Lista dispozitivelor înregistrate	42
– Precauții la instalare	22	– Ajustarea funcției Reglare sincronizare AV	43
– Distanța de proiectare în funcție de mărimea ecranului	23	<b>SUPORT PROPRIU</b>	<b>44</b>
– Instalarea proiectorului pe un trepied	25	<b>Înainte de utilizare</b>	<b>44</b>
– Sistemul de securitate Kensington	26	– Conectarea unui dispozitiv USB	44
<b>TELECOMANDĂ</b>	<b>27</b>	– Scoaterea unui dispozitiv USB	44
<b>UTILIZAREA PROIECTORULUI</b>	<b>30</b>	<b>Pentru a utiliza Suport propriu</b>	<b>46</b>
<b>Vizionarea proiecțiilor</b>	<b>30</b>	– Vizionarea clipurilor video	50
– Pornirea proiectorului	30	– Vizualizarea fotografiilor	56
– Focalizarea imaginii de pe ecran	31	– Ascultarea de muzică	60
– Vizionarea proiecțiilor	31	– Vizualizarea fișierelor	64

<b>FUNCȚIA 3D</b>	<b>68</b>	<b>Conectarea la PC</b>	<b>95</b>
În timpul vizualizării materialelor 3D	68	– Conexiunea HDMI	95
<b>Cerințe privind vizionarea imaginilor 3D</b>	<b>72</b>	– Conexiunea HDMI la DVI	95
– Utilizarea ochelarilor de tip DLP-LINK (DLP-Ready)	73	– Conectarea la RGB	96
<b>Pentru vizionarea imaginilor 3D</b>	<b>73</b>	<b>Conectarea unui laptop</b>	<b>97</b>
– Modul 3D acceptat	74	– Conexiunea HDMI	97
<b>PERSONALIZAREA SETĂRIILOR</b>	<b>76</b>	<b>Conectarea căștilor</b>	<b>98</b>
<b>SETĂRI</b>	<b>76</b>	<b>Utilizarea funcției de oglindire a unui telefon mobil</b>	<b>99</b>
<b>Setările IMAGINE</b>	<b>77</b>	– Conexiune MHL/Slimport	99
<b>Setări AUDIO</b>	<b>84</b>	<b>ÎNTREȚINERE</b>	<b>100</b>
<b>Setări TIMP</b>	<b>86</b>	<b>Curățare</b>	<b>100</b>
<b>Setările WIRELESS</b>	<b>87</b>	– Curățarea obiectivului	100
<b>Setările OPȚIUNEA 1</b>	<b>89</b>	– Curățarea carcasei proiecteurului	100
<b>Setările OPȚIUNEA 2</b>	<b>90</b>	<b>SPECIFICAȚII</b>	<b>101</b>
<b>CONECTAREA DISPOZITIVELOR</b>	<b>92</b>	<b>CODURI TASTE</b>	<b>106</b>
<b>Conectarea la un receptor HD, la un player DVD, la un VCR sau la dispozitive externe</b>	<b>93</b>	<b>SETAREA DISPOZITIVULUI EXTERN DE CONTROL</b>	<b>108</b>
– Conexiunea HDMI	93	<b>Parametri de comunicare</b>	<b>109</b>
– Conexiunea HDMI la DVI	93	<b>Listă de referință pentru comenzi</b>	<b>110</b>
– Conectare cu un cablu Compozit (AV)	94	<b>Protocolul de transmisie/recepție</b>	<b>111</b>
– Conectarea cu un cablu Component	94	<b>SIMBOLURI</b>	<b>122</b>

# PREGĂTIRE

Este posibil ca imaginile să difere ușor de produsul real.

## ACCESORII

Accesoriile incluse cu proiectorul sunt prezentate mai jos.

Accesoriile pot fi modificate fără aviz prealabil.

Pot fi adăugate noi accesorii sau pot fi eliminate unele vechi.



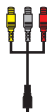
Telecomandă,  
Baterie cu litiu  
(CR2032 / 3 V)



Manual de utilizare



Transformator  
CA-CC



Cablu compozit

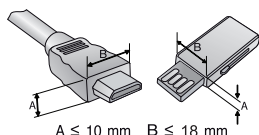


Cablu de alimentare



Husă

- Când conectați un cablu HDMI sau USB, sau când conectați o unitate flash USB la portul HDMI sau USB, utilizați un produs care are lățimea de 18 mm sau mai puțin și o înălțime de 10 mm sau mai puțin. În cazul în care cablul USB sau unitatea flash USB nu se potrivește în porturile USB ale proiectorului, utilizați un cablu prelungitor care acceptă USB 2.0.



- Utilizați un cablu autorizat cu sigla HDMI atașată.
- Dacă nu utilizați un cablu autorizat HDMI, este posibil ca ecranul să nu mai afișeze sau să apară o eroare de conexiune. (Tipuri de cabluri HDMI recomandate)
  - Cablu HDMI<sup>®</sup>/™ de mare viteză
  - Cablu HDMI<sup>®</sup>/™ de mare viteză cu Ethernet

## Accesorii opționale

Pentru a achiziționa accesorii opționale, vizitați un magazin de electronice sau site-urile pentru cumpărături online sau contactați magazinul de la care ați achiziționat produsul. Accesoriile opționale pot fi modificate fără notificare prealabilă.



ECRAN DE PROIECȚIE



TREPIED



CABLU HDMI



CABLU VIDEO



CABLU AUDIO



Ochelari 3D  
(DLP-LINK sau  
DLPready)



CABLU RGB-COMPONENT



CABLU COMPONENT



CABLU MHL SAU  
SLIMPORT

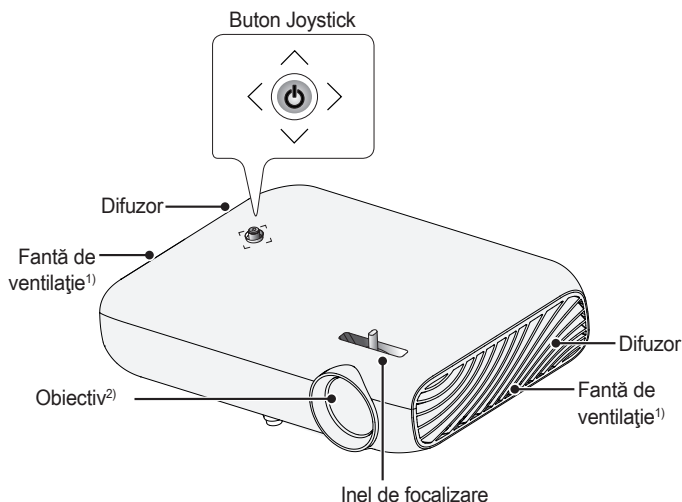


CABLU DE CALCULATOR

## Piese și componente

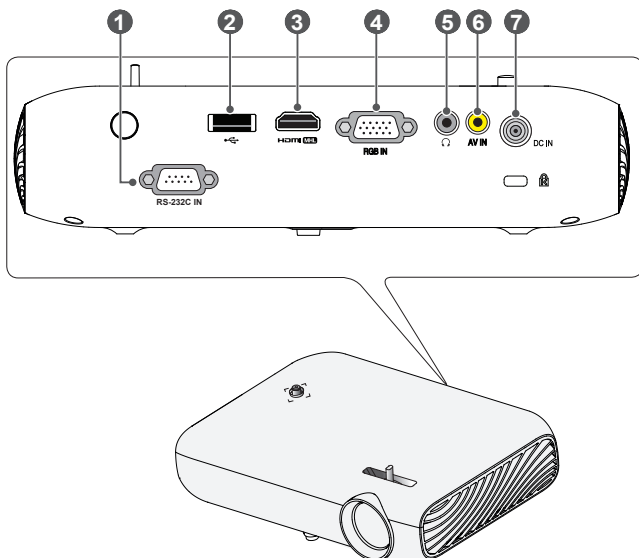
Acest proiector este fabricat pe bază de tehnologie de mare precizie.



Totuși, există posibilitatea să observați mici puncte negre și/sau puncte de culoare aprinsă (roșu, albastru sau verde) care apar în continuu pe ecranul proiectorului. Acesta este un rezultat normal al procesului de fabricație și nu indică funcționarea defectuoasă.



1) Din cauza temperaturii ridicate a zonei fantei de ventilație, nu vă apropiați de zona fantei de ventilație.

2) Nu atingeți obiectivul atunci când utilizați proiectorul. Obiectivul se poate deteriora.




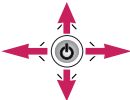


- ❶ Port **RS-232C IN**
- ❷  (port USB)
- ❸ Port **HDMI MHL**
- ❹ Port **RGB IN**
- ❺  (Port căști)
- ❻ Port **AV IN**
- ❼ Port **DC IN**

## Utilizarea butonului joystick

Puteți opera proiectorul apăsând butonul sau mișcând butonul joystick către stânga, dreapta, sus sau jos.

### Funcții de bază

	<b>Pornire</b>	Când proiectorul este oprit, atingeți cu degetul butonul joystick, apăsați o dată și eliberați-l.
	<b>Oprire</b>	Când proiectorul este pornit, atingeți cu degetul butonul joystick, apăsați o dată câteva secunde și eliberați-l. (Cu toate acestea, dacă butonul Meniu apare pe ecran, ținerea apăsată a butonului joystick vă permite să ieșiți din meniu.)
	<b>Control volum</b>	Atingeți cu degetul butonul joystick și mișcați-l la stânga sau la dreapta. Puteți regla nivelul volumului.
	<b>Sus/Jos/ Stânga/ Dreapta</b>	Dacă mișcați butonul joystick în sus, în jos, la stânga sau la dreapta, puteți mișca cursorul pentru a selecta elementele de meniu.




### NOTĂ

- Deplasați butonul joystick în sus, în jos, la stânga sau la dreapta. Aveți grijă să nu apăsați butonul joystick. Dacă apăsați butonul în timp ce deplasați butonul joystick, controlul volumului ar putea să nu funcționeze și cursorul ar putea să nu se deplaseze.

## Setarea meniului

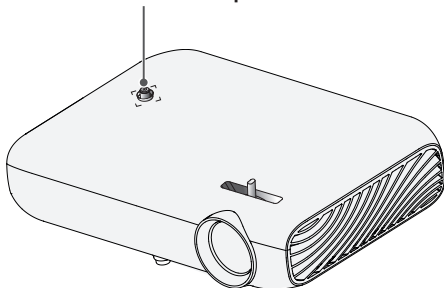
Când proiectorul este pornit, apăsați butonul joystick o dată.

Puteți seta elementele de meniu (🔌, 📺, ✕, ⚙️) deplasând butonul joystick la stânga, la dreapta, în sus sau în jos. Deplasați-vă la elementul de meniu dorit și apoi apăsați butonul joystick o dată pentru a-l selecta.

	🔌	<b>Oprire televizor</b>	Oprește alimentarea.
	📺	<b>Lista intrare</b>	Modifică sursa de intrare.
	✕	<b>Închidere</b>	Șterge afișările de pe ecran și revine la vizualizarea proiectorului.
	⚙️	<b>Setări</b>	Afișează meniul Setări.

## Indicatori de stare ai proiectorului

Indicator de nivel putere cu LED



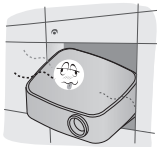
Indicator de nivel putere cu LED	
<b>Roșu</b>	Stare de așteptare
<b>Stins</b>	Proiectorul funcționează cu alimentarea pornită.

## Instalarea

### Precauții la instalare

- Așezați proiectorul într-un mediu bine ventilat.

- Pentru a evita supraîncălzirea internă, instalați proiectorul într-un loc bine ventilat. Nu așezați lângă proiector niciun obiect care îi poate bloca fantele de ventilație. Dacă fantele de ventilație sunt blocate, temperatura internă a proiectorului va crește.



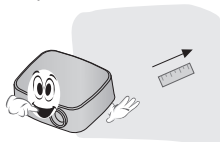
- Nu instalați produsul pe un covor sau pe o carpetă. Dacă fanta de intrare a proiectorului este pe partea inferioară, aveți grijă să nu blocați fanta și utilizați întotdeauna proiectorul pe o suprafață solidă, plană.



- Asigurați-vă că nu intrați obiecte străine, cum ar fi resturi de hârtie, în proiector.



- Lăsați o suprafață liberă adecvată (cel puțin 30 cm) în jurul proiectorului.

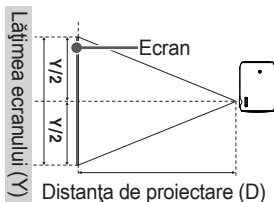
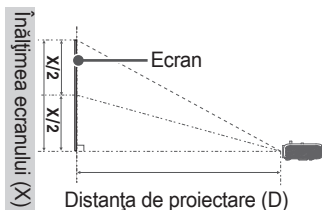


- Nu amplasați proiectorul într-un mediu fierbinte, rece sau umed.
- Nu amplasați proiectorul într-un loc unde acesta poate atrage cu ușurință praf.
  - Acest lucru poate provoca un incendiu.
- Nu deschideți niciodată niciun capac al proiectorului. Există un mare risc de electrocutare.
- Proiectorul este fabricat pe bază de tehnologie de mare precizie. Totuși, există posibilitatea să observați mici puncte negre și/ sau puncte de culoare aprinsă (roșu, albastru sau verde) care apar în mod continuu pe ecranul proiectorului. Acesta este un rezultat normal al procesului de fabricație și nu indică funcționarea defectuoasă.
- Este posibil ca telecomanda să nu funcționeze într-un mediu unde este instalată o lampă echipată cu balast electronic sau o lampă fluorescentă cu trei lungimi de undă. Înlocuiți lampa cu o lampă de standard internațional, pentru ca telecomanda să funcționeze normal.
- Pentru instalarea pe tavan, atașați consola de montare pe tavan la proiector folosind șuruburi M4 x 8 mm.

## Distanța de proiectare în funcție de mărimea ecranului

- 1 Așezați proiectorul pe o suprafață solidă, plană, împreună cu calculatorul sau cu sursa audio/video.
- 2 Așezați proiectorul la o distanță corespunzătoare de ecran. Distanța dintre proiector și ecran determină mărimea efectivă a imaginii.
- 3 Poziționați proiectorul astfel încât obiectivul să fie în unghi drept față de ecran. Dacă proiectorul nu este poziționat la un unghi drept, imaginea proiectată va apărea distorsionată. Pentru a corecta distorsiunea, folosiți funcția Keystone. (Consultați pagina 33.)
- 4 Conectați cablul de alimentare al proiectorului și dispozitivul conectat la priza de perete.

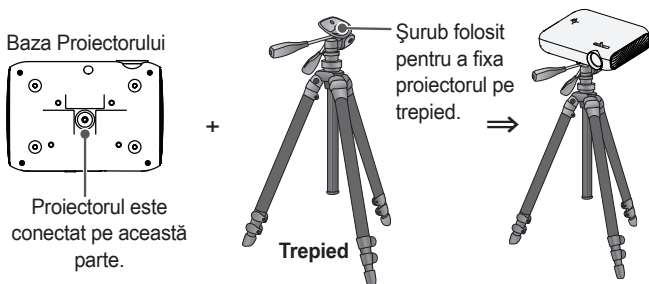
### Proporția proiecției în sus: 100 %



16:10 Raport			
Mărimea ecranului (mm)	Lățimea ecranului (Y) (mm)	Înălțimea ecranului (X) (mm)	Distanța de proiecție (D) (mm)
635	539	337	748
762	646	404	902
889	754	471	1056
1016	862	538	1210
1143	969	606	1366
1270	1077	673	1520
1397	1185	741	1674
1524	1292	808	1828
1651	1400	875	1983
1778	1508	943	2137
1905	1615	1010	2291
2032	1723	1077	2445
2159	1831	1145	2601
2286	1938	1212	2755
2413	2046	1279	2909
2540	2154	1347	3063

## Instalarea proiectorului pe un trepied

- Puteți instala proiectorul folosind un trepied pentru cameră.
- După cum se arată mai jos, puteți monta proiectorul pe trepied, în locul unei camere.
- Atunci când stabiliți trepiedul, vă recomandăm să folosiți un șurub de blocare cu dimensiune standard de 4,5 mm sau mai mică. Dimensiunea maximă permisă pentru șurubul de blocare este 5,5 mm. (Dacă este mai lung decât dimensiunea maximă permisă, acesta poate deteriora proiectorul.)



### ATENȚIE

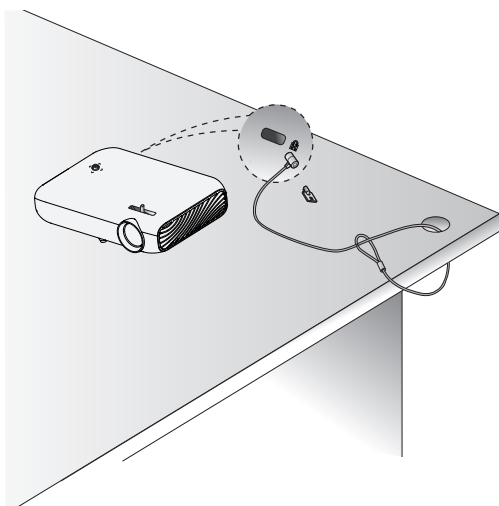
- Dacă folosiți un trepied, aveți grijă să nu aplicați o forță externă trepiedului. Acest lucru ar putea deteriora proiectorul.
- Nu așezați trepiedul pe o suprafață instabilă.
- Asigurați-vă că folosiți un trepied cu o capacitate maximă de încărcare de 3 kg sau mai mult.
- Pentru a folosi proiectorul în siguranță, poziționați picioarele trepiedului astfel încât acestea să fie cât mai larg dispuse și mai stabile posibil și asigurați-vă că fixați în siguranță proiectorul pe trepied.

## **Sistemul de securitate Kensington**

- Acest proiector are un conector standard de securitate Kensington ca mecanism antifurt. Conectați un cablu pentru sistemul de securitate Kensington, ca în imaginea de mai jos.
- Pentru mai multe informații despre instalarea și utilizarea sistemului de securitate Kensington, consultați ghidul de utilizare livrat cu sistemul de securitate Kensington.
- Sistemul de securitate Kensington este un accesoriu opțional.
- Ce este Kensington?

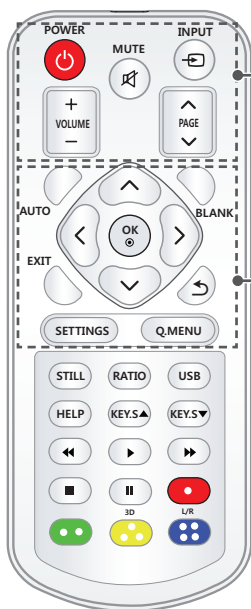
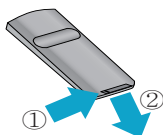
Kensington este o companie care furnizează sisteme de siguranță pentru laptopuri și alte dispozitive electronice.

Site web: <http://www.kensington.com>



# TELECOMANDĂ

Deschideți capacul bateriei de pe spatele telecomenzii și introduceți bateriile recomandate în compartimentul pentru baterii cu ⊕ polaritățile în direcția corectă. Utilizați baterii noi.



## POWER

Pornește sau oprește proiectorul.

## MUTE

Dezactivează sunetul proiectorului.

## INPUT

Modifică sursa de intrare.

## VOLUME +, -

Reglează nivelul volumului.

## PAGE ^, v

Se deplasează la pagina precedentă/ următoare.

## AUTO

Reglează automat imaginea de intrare RGB.

## Butoanele Sus/Jos/Stânga/Dreapta

Setează funcția sau deplasează cursorul.

## OK

Afișează modul curent și salvează modificările setărilor.

## BLANK

Afișează un ecran gol.

## EXIT

iese din meniu.



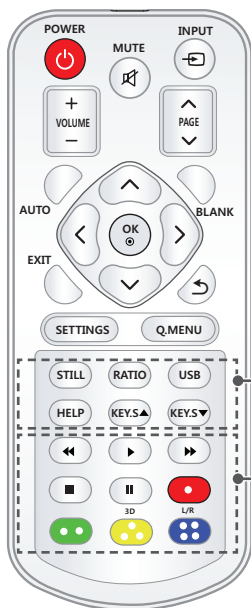
Revine la ecranul anterior.

## SETTINGS

Afișează sau închide meniul Setări.

## Q.MENU

Accesează meniul rapid.

**STILL**

Blochează imaginea în mișcare.  
(Disponibilă în orice mod în afară de modul USB.)

**RATIO**

Schimbă formatul imaginii ecranului prin apăsarea butonului.

**USB**

Accesează modul USB.

**HELP**

Activează diagnosticarea automată.

**KEY.S ▲ , ▼**

Ajustează funcția Keystone.

**Butoane de control redare**

Controlează redarea **SUPPORT PROPRIU**.

**Butoane colorate**

Setează setări sau gesturi detaliate pentru fiecare meniu.

**3D**

Afișează imagini 3D.

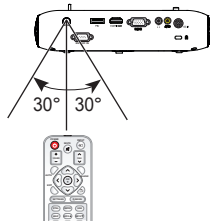
**L/R**

Comută între stânga și dreapta în modul 3D.



## NOTĂ

- Atunci când utilizați telecomanda, distanța optimă de operare este de 6 metri sau mai puțin (stânga/dreapta) și în interiorul unui arc de 30 de grade față de receptorul IR al telecomenzii.
- Dacă la portul din spate este conectat un cablu, distanța optimă de operare este de 3 metri sau mai puțin (stânga/dreapta) și în interiorul unui arc de 30 de grade față de receptorul IR al telecomenzii.
- Pentru o operare fără întreruperi, nu blocați receptorul IR.
- Atunci când transportați telecomanda în geanta portabilă, asigurați-vă că butoanele de pe telecomandă nu sunt apăstate de proiector, cabluri, documente sau orice alte accesorii din geantă. Acest lucru ar putea reduce semnificativ durata de viață a bateriei.



# UTILIZAREA PROIECTORULUI

## Vizionarea proiecțiilor

### Pornirea proiecteurului

Imaginea ecranului de meniu din acest manual de utilizare este un exemplu menit să ajute utilizatorii să înțeleagă cum să utilizeze produsul și poate avea un aspect diferit de ecranul real.

- 1 Conectați în mod corect cablul de alimentare.
- 2 Așteptați un moment, apoi apăsați butonul **POWER** de pe telecomandă sau butonul joystick.
- 3 Pe ecranul de selectare a limbii, selectați o limbă.
- 4 Pe ecranul **Setare mod**, selectați modul de setare dorit.



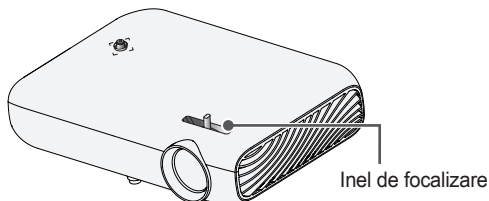
\* **Demo magazin** este utilizat la afișarea produsului în magazin. Modul imagine este resetat automat după o anumită perioadă de timp. Puteți selecta **Standard** pentru a utiliza produsul la domiciliu.

- 5 Selectați un semnal de intrare folosind butonul **INPUT** de pe telecomandă.

## Focalizarea imaginii de pe ecran




Atunci când apare o imagine pe ecran, verificați dacă este focalizată și dacă se potrivește corect pe ecran.

Ajustați focalizarea imaginii rotind inelul de focalizare către stânga sau dreapta. Aveți grijă ca produsul să nu se miște atunci când ajustați focalizarea.



## Vizionarea proiecțiilor

- 1 În modul de așteptare, apăsați butonul **POWER** pentru a porni proiectorul.
- 2 Apăsați butonul **INPUT** și selectați semnalul de intrare pe care îl doriți.
- 3 Controlați proiectorul utilizând următoarele butoane în timp ce priviți proiectorul.

Buton	Descriere
<b>VOLUME +, -</b>	Reglează nivelul volumului.
<b>MUTE</b> 	Dezactivează toate sunetele.
<b>Q. MENU</b>	Accesează repede meniul.
<b>RATIO</b>	Redimensionează o imagine.
<b>KEY.S</b>  , 	Ajustează Keystone.

- 4 Pentru a opri proiectorul, apăsați butonul **POWER**.

## Opțiuni suplimentare

### Reglarea formatului imaginii

Redimensionați o imagine pentru a o vizualiza la dimensiunea sa optimă apăsând **RATIO** în timp ce utilizați proiectorul.



#### NOTĂ

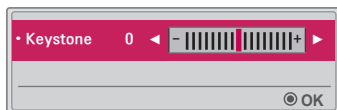
- Dimensiunile disponibile pentru imagine pot să difere, în funcție de semnalul de intrare.
- De asemenea, puteți utiliza butonul **Q.MENU** sau **SETTINGS**.

Meniu	Descriere
<b>16:9</b>	Redimensionează imaginile la formatul 16:9.
<b>Ecran întreg</b>	Comută pe ecran complet, indiferent de formatul de imagine.
<b>Numai Scan</b>	Afișează imagini video la dimensiunea originală fără a îndepărta părți ale marginii imaginii. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dacă selectați <b>Numai Scan</b>, este posibil să vedeți zgomote de imagini la marginea sau marginile ecranului.</li> </ul>
<b>Original</b>	Afișează imaginile în același format ca imaginea originală.
<b>4:3</b>	Redimensionează imaginile la standardul anterior 4:3.
<b>Zoom</b>	Redimensionează imaginea pentru a corespunde cu lățimea ecranului. Partea de sus și cea de jos a imaginii pot fi decupate. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apăsați butonul <b>&lt;</b> sau <b>&gt;</b> pentru a mări sau a micșora imaginea.</li> <li>• Apăsați butonul <b>^</b> sau <b>v</b> pentru a deplasa imaginea.</li> </ul>
<b>Zoom Cinema 1</b>	Formatează o imagine la formatul cinemascop, 2.35:1. Variază de la 1 la 16. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apăsați butonul <b>&lt;</b> sau <b>&gt;</b> pentru a mări sau a micșora imaginea.</li> <li>• Apăsați butonul <b>^</b> sau <b>v</b> pentru a deplasa imaginea.</li> <li>• Dacă măriți sau micșorați o imagine, este posibil ca imaginea să fie distorsionată.</li> </ul>

## Utilizarea funcției Keystone

Pentru a evita ca imaginea de pe ecran să devină trapezoidală, **Keystone** ajustează lățimea superioară și inferioară a imaginii dacă proiectorul nu este poziționat la un unghi drept față de ecran.

Deoarece funcția **Keystone** poate genera o calitate inferioară a imaginii de pe ecran, utilizați-o numai atunci când nu puteți poziționa proiectorul la un unghi optim.



- 1 Apăsați butonul **KEY.S ▲** sau **KEY.S ▼** pentru a ajusta imaginea.
  - **Keystone** poate fi ajustată de la **-40** până la **40**.
- 2 Când terminați, apăsați butonul **OK**.

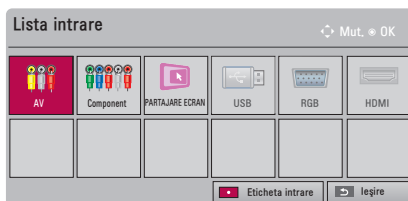
## Schimbarea dispozitivului de intrare

### Pentru a selecta o intrare externă

Selectează intrarea externă.

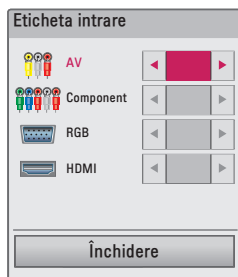
Ilustrația meniului poate fi diferită de cea de pe ecranul real al produsului.

- Apăsați butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a afișa ecranul de selectare a intrărilor.
  - Intrările conectate sunt afișate primele. Totuși, intrarea **AV / Component / PARTAJARE ECRAN** este întotdeauna activată.
- Selectați un semnal de intrare folosind butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a conecta proiectorul la intrarea dorită. Puteți folosi butonul **<** sau **>** pentru a comuta între toate modurile de intrare.



## Selectarea unei etichete de intrare

Afișează dispozitivele care sunt conectate la fiecare port de intrare.



- 1 Apăsați butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a afișa ecranul de selectare a intrărilor.
- 2 Apăsați butonul **Roșu**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$  sau  $\vee$  pentru a derula până la una dintre sursele de intrare.
- 4 Utilizați butonul  $<$  sau  $>$  pentru a selecta una dintre etichetele de intrare.

## Funcția Blank

### Utilizarea funcției Blank

Această funcție poate fi eficientă când doriți să atrageți atenția în timpul unei ședințe sau al unui curs.

- 1 Apăsați butonul **BLANK** și ecranul este acoperit de o culoare de fond. Puteți modifica culoarea de fond consultând *Selectarea unei imagini goale*.
- 2 Apăsați orice buton pentru a anula funcția Blank. Pentru a acoperi ecranul temporar, apăsați butonul **BLANK** de pe telecomandă. Nu blocați obiectivul cu niciun obiect în timp ce proiectorul funcționează. Se poate supraîncălzi și deforma sau chiar poate cauza un incendiu.

### Selectarea unei imagini goale

- 1 Apăsați butonul **SETTINGS**.
- 2 Apăsați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a selecta **OPȚIUNE 2** și apăsați butonul **OK**.
- 3 Apăsați butoanele  $\wedge$ ,  $\vee$  pentru a selecta **Imagine goală** și apăsați butonul **OK**.
- 4 Apăsați butonul  $\wedge$  sau  $\vee$  pentru a vă deplasa la setarea sau la opțiunea pe care o doriți și apăsați butonul **OK**.

## Utilizarea meniului rapid

Puteți personaliza ușor meniurile pe care le folosiți frecvent.

- 1 Apăsați butonul **Q.MENU**.
- 2 Apăsați butonul **<** sau **>** pentru a selecta un meniu și apăsați butonul **OK**.

Meniu	Descriere
<b>Format imagine</b>	Redimensionează imaginea.
<b>Mod PJT</b>	Răstoarnă imaginea proiectată sau o întoarce pe orizontală.
<b>Mod imagine</b>	Modifică modul imaginii.
<b>Mod sunet</b>	Setează modul sunetului.
<b>Temporizator oprire</b>	Setează proiectorul să se oprească la ora specificată.
<b>Voce clară II</b>	Face vocea din proiector clară și distinctă.
<b>Economisire de energie</b>	Reduce consumul de energie reglând valoarea maximă a luminozității ecranului.
<b>Dispozitiv USB</b>	Vă permite să deconectați în siguranță un dispozitiv USB conectat. (Meniul este afișat numai atunci când dispozitivul USB este conectat.)

- 3 Apăsați butonul **∧** sau **∨** pentru a derula următoarele meniuri.

# DIVERTISMENT

## Utilizarea PARTAJARE ECRAN

- 1** Setati intrarea externă a proiectorului la **PARTAJARE ECRAN**.
- 2** Activați funcția PARTAJARE ECRAN corespunzătoare de pe dispozitivul pe care doriți să-l conectați.
- 3** Conectați proiectorul din lista de căutare de pe dispozitivul pe care doriți să-l conectați. (Atunci când conectați proiectorul la laptop, introduceți codul PIN afișat pe ecran. Solicitarea unui PIN va fi afișată numai la conectarea inițială.)
- 4** Dacă dispozitivul dorit acceptă cererea, se va activa PARTAJARE ECRAN.



### **ATENȚIE**

- Sistemele Windows 7 / 8 / 8.1 sunt compatibile cu PARTAJARE ECRAN. Totuși, este posibil ca alte versiuni de Windows și alte câteva sisteme de operare să nu fie compatibile cu PARTAJARE ECRAN.
- Versiunile Ice Cream Sandwich, Jellybean, KitKat și Lollypop ale dispozitivelor Android de la LG sunt garantate ca fiind compatibile.
- Atunci când vă conectați prin PARTAJARE ECRAN, așezați dispozitivul în apropierea proiectorului.
- Viteza de răspuns și calitatea imaginii pot varia în funcție de mediul utilizatorului.
- Pentru mai multe informații privind dispozitivul la care doriți să vă conectați, consultați manualul de utilizare al acestuia.
- Anumite laptopuri cu Windows 8.1 pot avea dificultăți de reconectare atunci când inițializează informațiile dispozitivului în timpul unei conexiuni wireless. În acest caz, este recomandat să eliminați dispozitivul înregistrat și să-l reconectați.

## Configurarea opțiunii Bluetooth pentru proiector

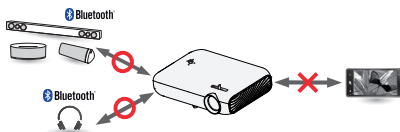
Această opțiune este utilizată pentru ieșirea de sunet de la proiector prin intermediul dispozitivelor audio Bluetooth.

- Apăsați butonul **SETTINGS** de pe telecomandă, apoi setați opțiunea **Bluetooth** în poziția **Pornit** din meniul **WIRELESS**.



### NOTĂ

- Dispozitivele care pot fi conectate sunt următoarele: LG BTS1, LG HBS-700, LG HBS-730, LG HBS-800. (Modelele disponibile pentru cumpărare pot varia în funcție de regiune.)
- Este posibil ca produsele provenite de la alți producători să nu fie compatibile.
- Puteți utiliza telecomanda pentru a regla volumul dispozitivului conectat.
- Când conectați dispozitive în modul fără fir, în cazul în care conectarea dispozitivului eșuează, verificați dacă dispozitivul este conectat la o sursă de alimentare și dacă dispozitivul audio Bluetooth funcționează corespunzător.
- Dacă opțiunea **Bluetooth** este activată, proiectorul se va conecta automat la ultimul dispozitiv Bluetooth conectat atunci când proiectorul pornește. (Asigurați-vă că ultimul dispozitiv Bluetooth conectat este de asemenea pornit.)
- Acest proiector nu acceptă funcția TV Sound Sync (Sincronizarea sunetului de la TV) de la LG. Pentru a utiliza produse care acceptă funcția TV Sound Sync (Sincronizarea sunetului de la TV) de la LG, utilizați modul Bluetooth general în locul modului TV LG.
- Funcția Bluetooth este menită să conecteze produsul la difuzoarele Bluetooth sau la căștile Bluetooth. Nu puteți conecta produsul la un telefon mobil folosind funcția Bluetooth.



## Căutarea dispozitivelor Bluetooth și conectarea

Mergeți la **SETTINGS** → **WIRELESS** → **Căutare dispozitiv** pentru a căuta dispozitive audio Bluetooth din apropiere și pentru a conecta apoi orice dispozitive detectate la proiector. (Dacă numele dispozitivului are mai mult de 20 de caractere, vor fi afișate numai primele 20.)

### **1** Setați dispozitivul Bluetooth pe modul de sincronizare și apoi selectați **Căutare dispozitiv**.

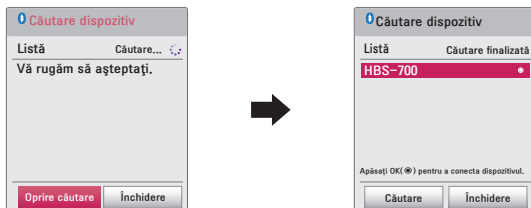
- Selectați **Oprire căutare** pentru a vizualiza dispozitivele detectate până în prezent.
- Dacă dispozitivul nu a fost detectat, verificați dacă dispozitivul este pornit și se află în modul de sincronizare.
- Durata de căutare a dispozitivelor poate varia în funcție de puterea semnalului și de numărul de dispozitive.



\* Meniul din ilustrații poate să difere față de ecranul produsului. (În funcție de model)

**2** Când căutarea este completă, puteți selecta un dispozitiv Bluetooth și vă puteți conecta la acesta.

- Puteți opri imediat procesul de conectare selectând **Oprire căutare**.
- Durata de conectare la un dispozitiv poate varia în funcție de puterea semnalului și de numărul de dispozitive.



**3** La conectarea unui dispozitiv Bluetooth, veți auzi un sunet emis de proiector prin intermediul dispozitivului conectat.

- Dispozitivul Bluetooth conectat va fi adăugat automat pe **Lista dispozitivelor înregistrate**. După înregistrare, dispozitivele Bluetooth pot fi conectate într-un mod simplu, selectându-le din **Lista dispozitivelor înregistrate** fără a fi necesar să le căutați.
- Dispozitivele conectate pot fi deconectate numai din **SETTINGS** → **WIRELESS** → **Lista dispozitivelor înregistrate**.

## Conectarea, deconectarea sau ștergerea dispozitivelor Bluetooth din Lista dispozitivelor înregistrate

În **SETTINGS** → **WIRELESS** → **Lista dispozitivelor înregistrate**, dispozitivele Bluetooth sunt afișate în ordinea în care au fost conectate, iar acestea pot fi reconectate într-un mod simplu, selectându-le fără a fi necesar să le căutați din nou.



### Conectare

Selectați un dispozitiv Bluetooth din **Lista dispozitivelor înregistrate** pentru a vă conecta la acesta.

- Dispozitivul Bluetooth înregistrat va încerca să se conecteze automat în funcție de caracteristicile dispozitivului. (Consultați manualul dispozitivului Bluetooth.)
- Puteți opri imediat procesul de conectare selectând **Oprire**.
- Durata de conectare la un dispozitiv poate varia în funcție de puterea semnalului și de numărul de dispozitive.

### Deconectare

Selectați **Deconectare** pentru a deconecta dispozitivul.

- Puteți deconecta numai un dispozitiv din **Lista dispozitivelor înregistrate**.

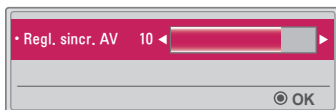
## Ștergere

Selectați **Șterg. elem. marcate** sau **Șterg. tot** pentru a șterge orice dispozitive înregistrate.

- **Șterg. elem. marcate:** Apăsați butonul **roșu** din **Lista dispozitivelor înregistrate** pentru a șterge dispozitivul selectat.
- **Șterg. tot:** Selectați **Șterg. tot** din **Lista dispozitivelor înregistrate** pentru a șterge toate dispozitivele înregistrate.

## Ajustarea funcției Reglare sincronizare AV

Atunci când este conectat un dispozitiv Bluetooth, mergeți la **SETTINGS** → **WIRELESS** → **Regl. sincr. AV** pentru a regla sincronizarea între clipul video și sunetul din căștile Bluetooth.



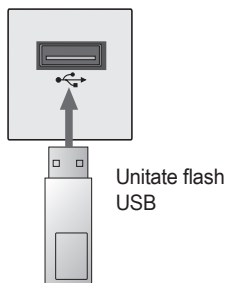
- Această funcție este disponibilă numai când este conectat un dispozitiv Bluetooth.
- Sincronizarea audio poate varia în funcție de producător.
- Când rulați un clip video de pe o unitate USB conectată, funcția **Regl. sincr. AV** poate fi, de asemenea, ajustată folosind meniul **Setare audio**.

# SUPPORT PROPRIU

## Înainte de utilizare

### Conectarea unui dispozitiv USB

Conectați un dispozitiv USB (HDD extern, memorie USB) la portul USB al proiecteurului pentru a viziona la proiector fișierele de conținut stocate pe dispozitivul USB. Nu puteți scrie sau șterge datele de pe dispozitivul USB. Conectați o unitate flash USB așa cum se arată mai jos.



### Scoaterea unui dispozitiv USB

- 1 Apăsați butonul **Q.MENU**.
- 2 Utilizați butonul **<** sau **>** pentru a accesa **Dispozitiv USB** și apăsați butonul **OK**.
- 3 Selectați un dispozitiv USB pentru scoatere. Așteptați confirmarea că dispozitivul USB s-a oprit înainte de a scoate USB-ul.



### **NOTĂ**

- Dacă dispozitivul este detașat prematur, o eroare poate apărea la proiector sau la dispozitivul de stocare USB.
- În momentul în care un dispozitiv USB a fost selectat pentru îndepărtare, acesta nu mai poate fi citit. Îndepărtați dispozitivul de memorie USB și apoi reconectați-l.

### Sfaturi pentru utilizarea unui dispozitiv USB

- Este posibil ca dispozitivul de memorie USB să nu funcționeze dacă acesta are un program de autorecunoaștere încorporat sau utilizează propriul driver.
- Este posibil ca unele dispozitive de memorie USB să nu funcționeze sau să funcționeze incorect.
- Dacă utilizați un cablu prelungitor USB, este posibil ca dispozitivul USB să nu fie recunoscut sau să nu funcționeze corespunzător.
- Utilizați numai dispozitive de stocare USB formate cu sistemul de fișiere FAT32 sau NTFS din Windows.
- Pentru HDD-uri USB externe, se recomandă utilizarea dispozitivelor cu o tensiune nominală mai mică de 5 V și un curent nominal mai mic de 500 mA.
- Se recomandă să utilizați un Hard Disk Drive cu sursă de alimentare proprie. (Dacă alimentarea nu este suficientă, este posibil ca dispozitivul de stocare USB să nu fie detectat corespunzător.) Rețineți, huburile USB nu sunt acceptate.
- Se recomandă utilizarea unităților flash USB de 32 GB sau mai puțin și a HDD-urilor USB de 2 TB sau mai puțin.
- Dacă un HDD USB cu funcție de economisire a energiei nu funcționează corect, opriți și reporniți alimentarea. Pentru mai multe informații, consultați manualul de utilizare al HDD-ului USB.
- Este posibil ca datele de pe dispozitivul de stocare USB să se deterioreze; asigurați-vă că faceți copii de rezervă ale fișierelor importante pe alte dispozitive. Întreținerea datelor este responsabilitatea utilizatorului, iar producătorul nu este responsabil pentru pierderea datelor.

## Pentru a utiliza Suport propriu

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

**2** Selectați **SUPPORT PROPRIU**.

Selectați fișierul dorit din listă. Vizualizați fișierul selectat.

Efectuează setări legate de redare verificând opțiunile în timpul redării discului.

### Fișier acceptat pentru Suport propriu

- Viteză maximă de transmisie de date: 20 Mbps (megabiți pe secundă)
- Formate de subtitrări externe acceptate: \*.smi, \*.srt, \*.sub (MicroDVD, SubViewer 1.0/2.0), \*.ass, \*.ssa, \*.txt (TMPlayer), \*.psb (PowerDivX)
- Formate de subtitrări interne acceptate: SRT/ASS/SSA (acceptă subtitrări interne generate de DivX6)

**Codec video acceptat**

Maxim: 1920 x 1080 la 30p (numai Motion JPEG 640 x 480 la 30p)

<b>Extensie</b>	<b>Codecuri</b>	
.asf .wmv	<b>Video</b>	VC-1 Advanced Profile, VC-1 Simple și Main Profiles
	<b>Audio</b>	WMA Standard, WMA 9 Professional
.divx .avi	<b>Video</b>	DivX3.11, DivX4, DivX5, DivX6, XVID, H.264/AVC
	<b>Audio</b>	MPEG-1 Layer I, II, MPEG-1 Layer III (MP3), Dolby Digital
.mp4 .m4v .mov	<b>Video</b>	H.264/AVC, MPEG-4 Part 2
	<b>Audio</b>	AAC
.mkv	<b>Video</b>	H.264/AVC
	<b>Audio</b>	HE-AAC, Dolby Digital
.ts .trp .tp .mts .m2ts	<b>Video</b>	H.264/AVC, MPEG-2, VC-1
	<b>Audio</b>	MPEG-1 Layer I, II, MPEG-1 Layer III (MP3), Dolby Digital, Dolby Digital Plus, AAC
.vob	<b>Video</b>	MPEG-1, MPEG-2
	<b>Audio</b>	Dolby Digital, MPEG-1 Layer I, II, DVD-LPCM
.mpg .mpeg	<b>Video</b>	MPEG-1
	<b>Audio</b>	MPEG-1 Layer I, II

**Fișier audio**

Tipul fișierului	Element	Informații
MP3	Rată de biți	32 Kbps la 320 Kbps
	Rată de eșantionare	32 kHz la 48 kHz
AC3	Rată de biți	32 kbps la 640 kbps
	Sampling rate	32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
MPEG	Rată de biți	32 kbps la 448 kbps
	Rată de eșantionare	32 kHz la 48 kHz
AAC, HEAAC	Rată de biți	24 kbps la 3844 kbps
	Rată de eșantionare	8 kHz la 96 kHz
CDDA	Rată de biți	1,44 kbps
	Rată de eșantionare	44,1 kHz
LPCM	Rată de biți	1,41 Mbps la 9,6 Mbps
	Rată de eșantionare	Multicanal: 44,1 kHz, 88,2 kHz / 48 kHz, 96 kHz Stereo: 176,4 kHz, 192 kHz

## Fișier foto disponibil

Tipul fișierului	Element	Informații
2D (jpeg, jpg, jpe), 3D (jps)	Tipul fișierului de suport	SOF0: Linie de bază, SOF1: Extindere secvențială, SOF2: Progresiv
	Format imagine	Minim: 64 x 64 Maxim: Tip normal: 15360 (l) x 8640 (Î) Tip progresiv: 1920 (l) x 1440 (Î)
3D (mpo)	Tipul fișierului de suport	MPO
	Format imagine	Dimensiune 4:3: 3648 x 2736, 2592 x 1944, 2048 x 1536 Dimensiune 3:2: 3648 x 2432
BMP	Format imagine	Minim: 64 x 64 Maxim: 9600 (l) x 6400 (Î)
PNG	Tipul fișierului de suport	Intercalat, Neintercalat
	Format imagine	Minim: 64 x 64 Maxim: Intercalat: 1200 (l) x 800 (Î) Neintercalat: 9600 (l) x 6400 (Î)

\* Este posibil ca formatele de fișiere BMP și PNG să se afișeze mai lent decât JPEG.

## **Vizionarea clipurilor video**

În **Listă filme**, puteți viziona filmele stocate pe dispozitivul USB conectat. Controlează redarea și setează opțiunile în timp ce vizualizați videoclipuri.

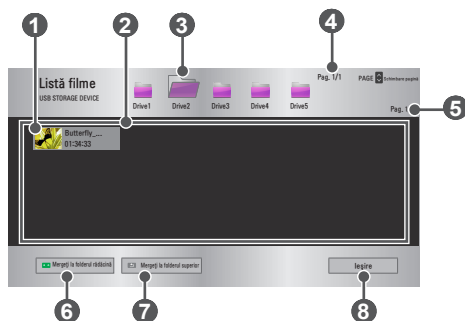
### **Sfaturi pentru utilizarea redării fișierelor video**

- Este posibil ca unele subtitrări create de utilizatori să nu funcționeze corect.
- Fișierele video și de subtitrare trebuie plasate în același director. Pentru ca subtitrarea să fie afișată corect, fișierele video și de subtitrare trebuie să aibă același nume.
- Nu acceptăm fluxuri care conțin GMC (Global Motion Compensation) sau Qpel (Quarterpel Motion Estimation).
- Se acceptă numai H.264/AVC de nivel 4.1 al profilului sau inferior.
- Fișierele video care depășesc 50 GB (gigabyte) nu sunt acceptate pentru redare. Limita dimensiunii fișierului depinde de mediul de codificare.
- Codecul audio DTS nu este acceptat.

## Navigarea în lista de filme

Redarea unui fișier video stocat pe un dispozitiv conectat.

- 1 Conectați un dispozitiv de stocare USB.
- 2 Apăsați butonul **USB**.
- 3 Utilizați butonul < sau > pentru a accesa **Listă filme** și apăsați butonul **OK**.
- 4 Utilizați butonul ^ , v , < sau > pentru a selecta fișierul dorit și apăsați butonul **OK**.



Nr.	Descriere	
1	Miniaturi	
	Fișier anormal	
	Fișier neacceptat	
2	Listă de fișiere	
3	Se deplasează la folderul superior.	
4	Pagina curentă/Nr. total de pagini în folder	
5	Pagina curentă/Nr. total de pagini în fișier	
6	Se deplasează la folderul de la cel mai înalt nivel.	
7	Se deplasează la folderul superior.	
8	Ieșiți din Lista de filme.	

## 5 Controlați redarea utilizând următoarele butoane.



Element	Descriere
	Afișează poziția care este redată momentan. Utilizați butoanele < sau > pentru a vă deplasa înainte sau înapoi.
	Oprește redarea și revine la Lista de filme.
	Revine la redarea normală.
	Înterupe playerul media. Dacă nu este apăsat niciun buton de pe telecomandă timp de 10 minute după pauză, se reia redarea.
	De fiecare dată când este apăsat acest buton, viteza de redare se schimbă: x2, x4, x8, x16, x32
	Reduce consumul de energie reglând valoarea maximă a luminozității ecranului.
	Comută la ecranul 3D.
<b>Opțiuni</b>	Va apărea o fereastră pop-up.
<b>Ascundere</b>	Ascunde bara de redare. Apăsați butonul <b>OK</b> pentru ca bara să reapară.
<b>Ieșire</b>	Revine la ecranul Listei de filme.

### Opțiuni pentru Lista de filme

- 1 Apăsați butonul **Q.MENU**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$  sau  $\vee$  pentru a vă deplasa la o opțiune dorită și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a configura fiecare articol.

### Setare redare video.

Element	Descriere
<b>Format imagine</b>	<p>Selectează dimensiunea unui ecran de redare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ecran întreg:</b> Fișierele sunt redade în mod de ecran întreg în conformitate cu formatul de imagine al materialului video.</li> <li>• <b>Format original:</b> Afișează materialul video în dimensiunea originală.</li> </ul>
<b>Limba audio</b>	Vă permite să selectați limba pe care o doriți pentru fișierul cu mai multe piste audio. Această opțiune nu este disponibilă dacă fișierul are numai o pistă audio.
<b>Limba subtitrării</b>	<p>Subtitrările pot fi pornite sau oprite.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Limba:</b> Poate fi selectată oricare dintre limbile disponibile.</li> <li>• <b>Cod pagină:</b> Poate fi selectat un set de caractere utilizat pentru o subtitrare. Implicit, subtitrarea este afișată într-o limbă configurată în <b>OPȚIUNEA 1</b> → <b>Limba(Language)</b>. <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Sincronizare:</b> Dacă o subtitrare nu se sincronizează cu clipul său video, îi puteți regla viteza în unități de 0,5 secunde.</li> <li>– <b>Poziție:</b> Mută locația unei subtitrări.</li> <li>– <b>Dimensiune:</b> Modifică dimensiunea fontului subtitrării.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Repetare</b>	<p>Setează funcția repetare pe <b>Pornit</b> sau <b>Oprit</b>. Când este setată pe <b>oprit</b>, se poate reda următorul fișier în secvență dacă denumirea fișierului este similară.</p>

### Setare video.

Puteți schimba setările video. (Consultați Setările **IMAGINE** la pagina 77.)

### Setare audio.

Puteți schimba setările audio. (Consultați Setări **AUDIO** la pagina 84.)

### Setare video 3D

Puteți seta un material video 3D sau un material video 2D.

### Setare 3D

Puteți configura setări 3D. (Consultați Setările **OPȚIUNEA 1** la pagina 89.)

**Înregistrarea codului DivX**

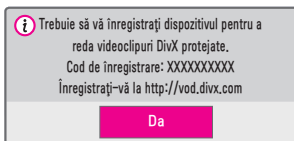
Verifică codul de înregistrare DivX pentru a repeta redarea de videoclipuri DivX protejate. Înregistrați-vă la <http://vod.divx.com>.

Utilizați codul de înregistrare pentru a închiria sau a achiziționa filme de la [www.divx.com/vod](http://www.divx.com/vod).

- 1** În meniul Setări, mergeți la **OPȚIUNEA 1** și apăsați **DivX(R) VOD**.



- 2** Apăsați butonul **^** sau **∨** pentru a vă deplasa la **Înregistrare** și apăsați butonul **OK**.



- 3** Verificați DivX **Cod de înregistrare**.

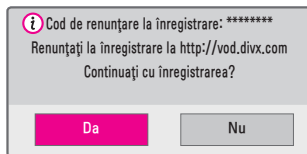
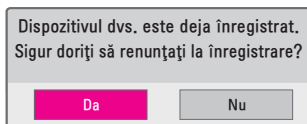
**! NOTĂ**

- Fișierele DivX închiriate/achiziționate nu pot fi redare dacă se utilizează codul de înregistrare DivX al unui dispozitiv diferit. Utilizați numai codul de înregistrare DivX acordat special pentru acest dispozitiv.
- Este posibil ca fișierele convertite neconforme standardului codecului DivX să nu fie redare sau să producă sunete anormale.

### Anularea înregistrării codului DivX

Utilizați codul de anulare a înregistrării DivX pentru a dezactiva funcția DivX DRM.

- 1 În meniul Setări, mergeți la **OPȚIUNEA 1** și apăsați **DivX(R) VOD**.
- 2 Utilizați butonul **∧** sau **∨** pentru a vă deplasa la **Renunțare la înregistrare** și apăsați butonul **OK**.



- 3 Selectați **Da**.



### NOTĂ

- Ce este DRM [Digital Rights Management - gestionarea drepturilor digitale]?  
Tehnologiile și serviciile DRM protejează interesele și drepturile deținătorilor de drepturi de autor prin prevenirea utilizării ilegale a conținutului digital. Fișierele pot fi redade după verificarea licenței printr-o metodă online etc.

## **Vizualizarea fotografiilor**

Puteți viziona fotografiile stocate pe un dispozitiv conectat.

### **Fișiere de fotografii acceptate**

FOTOGRAFIE (\*.JPEG)

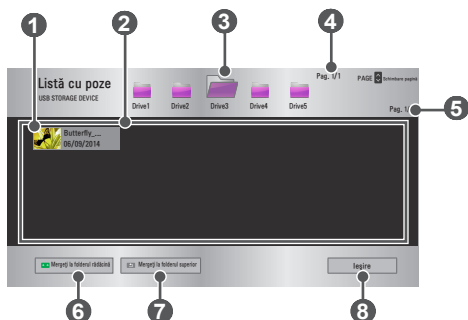
Linie de bază: 64 pixeli (lățime) x 64 pixeli (înălțime) - 15360 pixeli (lățime) x 8640 pixeli (înălțime)

Progresiv: 64 pixeli (lățime) x 64 pixeli (înălțime) - 1920 pixeli (lățime) x 1440 pixeli (înălțime)

- Fișierele neacceptate sunt afișate sub forma unei pictograme.
- Un mesaj de eroare este afișat pentru fișierele corupte sau formatele de fișiere care nu pot fi redată.
- Este posibil ca fișierele corupte să nu fie afișate corect.
- Vizualizarea imaginilor de înaltă rezoluție pe tot ecranul poate dura un timp.

## Navigarea în lista de fotografii

- 1 Conectați un dispozitiv de stocare USB.
- 2 Apăsați butonul **USB**.
- 3 Utilizați butoanele < sau > pentru a accesa **Listă cu poze** și apăsați butonul **OK**.
- 4 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ , < sau > pentru a selecta fișierul dorit și apăsați butonul **OK**.



Nr.	Descriere	
1	Miniaturi	
	Fișier anormal	
	Fișier neacceptat	
2	Listă de fișiere	
3	Se deplasează la folderul superior.	
4	Pagina curentă/Nr. total de pagini în folder	
5	Pagina curentă/Nr. total de pagini în fișier	
6	Se deplasează la folderul de la cel mai înalt nivel.	
7	Se deplasează la folderul superior.	
8	Ieșiți	

## 5 Controlați redarea utilizând următoarele butoane.



Element	Descriere
	Selectează fotografia anterioară sau următoare.
<b>Diaporamă</b>	Toate fotografiile sunt afișate într-o diaporamă. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setaj <b>Vitez.planșe</b> în meniul <b>Opțiuni</b> → <b>Setare vizualizare fotografii..</b></li> </ul>
<b>BGM</b>	Puteți asculta muzică în timp ce vizualizați fotografiile la dimensiune întreagă. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setaj <b>BGM</b> în <b>Opțiuni</b> → <b>Setare vizualizare fotografii..</b></li> </ul>
	Rotește fotografiile. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotește o fotografie la 90°, 180°, 270°, 360° în sens orar.</li> <li>• Fotografiile nu pot fi rotite dacă lățimea lor este mai mare decât înălțimea rezoluției maxime acceptate.</li> </ul>
	Vizionează fotografia în mod complet sau în mod original. Apăsajți butonul <b>albastru</b> pentru a mări imaginea.
	Reduce consumul de energie reglând valoarea maximă a luminozității ecranului.
	Comută la ecranul 3D.
<b>Opțiuni</b>	Va apărea o fereastră pop-up.
<b>Ascundere</b>	Ascunde meniul în ecranul de dimensiune maximă. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentru a vedea meniul, apăsați butonul <b>OK</b> de pe telecomandă.</li> </ul>
<b>Ieșire</b>	Ieșiți din vizualizarea fotografiilor pe întreg ecranul.

### Opțiuni pentru Lista de fotografii

- 1 Apăsați butonul **Q.MENU**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$  sau  $\vee$  pentru a vă deplasa la o opțiune dorită și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a configura fiecare articol.

### Setare vizualizare fotografii.

Element	Descriere
<b>Vitez. planșe</b>	Selectează viteza unei diaporame.
<b>BGM</b>	Selectează un folder cu muzică pentru muzica de fundal. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nu puteți schimba folderul cu muzică în timp ce este redată muzica de fundal.</li> <li>• Pentru muzica de fundal, poate fi selectat numai folderul de pe același dispozitiv.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Repetare</b>: Selectează redarea repetată.</li> <li>– <b>Aleatoriu</b>: Selectează redarea aleatorie.</li> </ul> </li> </ul>

### Setare video.

Puteți schimba setările video. (Consultați *Setările IMAGINE* la pagina 77.)

### Setare audio.

Puteți schimba setările audio. (Consultați *Setări AUDIO* la pagina 84.)

### Setare video 3D

Puteți seta o imagine 3D sau o imagine 2D.

### Setare 3D

Puteți configura setări 3D. (Consultați *Setările OPȚIUNEA 1* la pagina 89.)

## **Ascultarea de muzică**

Puteți reda fișiere audio stocate pe un dispozitiv conectat.

### **Fișiere de muzică acceptate**

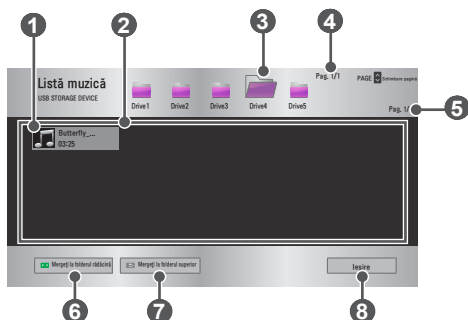
\*.MP3

Rata de biți variază între 32 kbps și 320 kbps

- Rată de eșantionare MPEG1 Layer3: 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
- Rată de eșantionare MPEG2 Layer3: 16 kHz, 22,05 kHz, 24 kHz

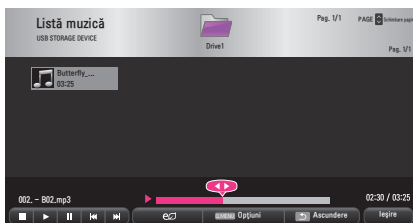
## Navigarea în lista de muzică

- 1 Conectați un dispozitiv de stocare USB.
- 2 Apăsați butonul **USB**.
- 3 Utilizați butonul **<** sau **>** pentru a accesa **Listă muzică** și apăsați butonul **OK**.
- 4 Utilizați butonul **^**, **v**, **<** sau **>** pentru a selecta fișierul dorit și apăsați butonul **OK**.



Nr.	Descriere	
1	Miniaturi	
	Fișier anormal	
	Fișier neacceptat	
2	Listă de fișiere	
3	Se deplasează la folderul superior.	
4	Pagina curentă/Nr. total de pagini în folder	
5	Pagina curentă/Nr. total de pagini în fișier	
6	Se deplasează la folderul de la cel mai înalt nivel.	
7	Se deplasează la folderul superior.	
8	Ieșire	

## 5 Controlați redarea utilizând următoarele butoane.



Element	Descriere
	Schimbă poziția de redare.
	Oprește redarea.
	Revine la redarea normală.
	Întrerupe playerul media.
	Redă fișierul anterior/următor.
	Reduce consumul de energie reglând valoarea maximă a luminozității ecranului.
<b>Opțiuni</b>	Configurează opțiunile Listei de muzică.
<b>Ascundere</b>	Ascunde bara de redare. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apăsați butonul <b>OK</b> pentru ca bara de redare să apară.</li> </ul>
<b>Ieșire</b>	Revine la ecranul Listei de muzică.

### Opțiuni pentru Lista de muzică

- 1 Apăsați butonul **Q.MENU**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$  sau  $\vee$  pentru a vă deplasa la o opțiune dorită și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a configura fiecare articol.

### Setare redare audio.

Element	Descriere
Repetare	Selectează redarea repetată.
Aleatoriu	Selectează redarea aleatorie.

### Setare audio.

Puteți schimba setările audio. (Consultați Setări AUDIO la pagina 84.)

## Vizualizarea fișierelor

Puteți vedea fișiere de documente stocate pe un dispozitiv conectat.

### **Formate de fișiere acceptate**

XLS, XLSX, DOC, DOCX, PPT, PPTX, TXT, PDF, HWP

Microsoft Office: versiunea 97/2000/2002/2003/2007

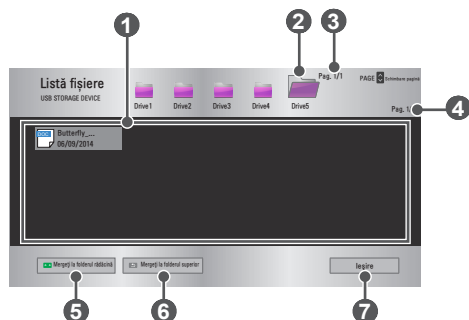
Adobe PDF: versiunea 1.0/1.1/1.2/1.3/1.4

Hangul: versiunea 97/2000/2002/2005/2007

- Funcția Vizualizator de fișiere realiniază un document, astfel încât poate apărea diferit față de ceea ce este afișat pe un PC.
- Pentru documentele care includ imagini, rezoluția poate apărea mai redusă în timpul procesului de realiniere.
- Dacă documentul este mare sau are multe pagini, încărcarea sa poate dura mai mult.
- Fonturile neacceptate pot fi înlocuite cu alte fonturi.
- Este posibil ca vizualizatorul de fișiere să nu deschidă documente Office care conțin multe imagini la rezoluție înaltă. În acest caz, reduceți dimensiunea fișierului de imagine, salvați-l pe un dispozitiv de stocare USB și rulați din nou vizualizatorul de fișiere sau conectați-vă PC-ul la proiector și deschideți fișierul pe PC.

## Navigarea în lista de fișiere

- 1 Conectați un dispozitiv de stocare USB.
- 2 Apăsați butonul **USB**.
- 3 Utilizați butonul **<** sau **>** pentru a accesa **Listă fișiere** și apăsați butonul **OK**.
- 4 Utilizați butonul **^**, **v**, **<** sau **>** pentru a selecta fișierul dorit și apăsați butonul **OK**.

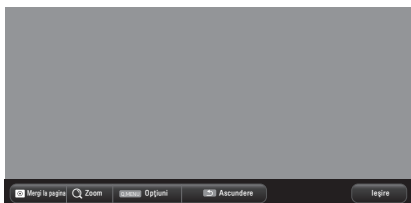


Nr.	Descriere
1	Listă de fișiere
2	Se deplasează la folderul superior.
3	Pagina curentă/Nr. total de pagini în folder
4	Pagina curentă/Nr. total de pagini în fișier
5	Se deplasează la folderul de la cel mai înalt nivel.
6	Se deplasează la folderul superior.
7	Ieșire

**5** Controlați redarea utilizând următoarele butoane.

- Faceți clic pe **Mergi la pagina**, apoi va apărea fereastra pop-up pentru selectarea numărului paginii. Introduceți pagina pentru a vă deplasa la pagina dorită.
- Apăsăți butonul **VOLUME +, -** pentru a mări sau a micșora.

Apăsăți butonul **OK** și apoi utilizați butoanele **Sus/Jos/Stânga/Dreapta** pentru a vă deplasa la **Mergi la pagina** sau la **Zoom**.



Element	Descriere
<b>Mergi la pagina</b>	Se deplasează la pagina dorită. Utilizați butoanele <b>Sus/Jos/Stânga/Dreapta</b> pentru a selecta o pagină și apăsați butonul <b>OK</b> .
<b>Zoom</b>	Mărește sau reduce documentul.
<b>Opțiuni</b>	Configurează opțiunile Vizualizatorului de fișiere.
<b>Ascundere</b>	Ascunde meniul. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apăsăți butonul <b>OK</b> pentru a apărea.</li> </ul>
<b>Ieșire</b>	Revine la ecranul Vizualizatorului de fișiere.

### Opțiuni pentru Lista de fișiere

- 1 Apăsați butonul **Q.MENU**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a configura fiecare articol.

### Opțiune Setare Aplicație Vizualizare Fișiere

Element	Descriere	
<b>Încărcare o singură pagină</b>	<b>Pornit</b>	Încarcă și afișează paginile una câte una. Timpul de încărcare inițial este scurt, dar o pagină cu mult conținut poate fi afișată lent.
	<b>Oprit</b>	Încarcă toate paginile unui fișier în memorie înainte de a începe să le afișeze. Timpul de încărcare inițial este lung, dar puteți naviga printre pagini rapid după finalizarea încărcării. Dacă un fișier este prea mare, este posibil să nu încarce toate paginile.
<b>Calitate imagine</b>	Puteți seta calitatea imaginii incluse în document. Sunt disponibile următoarele trei opțiuni pentru calitatea imaginii: Înaltă, Medie, Redusă. Cu cât calitatea imaginii este mai înaltă, cu atât mai redus va fi timpul de afișare.	
<b>Aliniere document</b>	Selectează metoda de aliniere a documentului inițial.	

Setările File Viewer (Vizualizator de fișiere) sunt implicite, prin urmare închideți documentul deschis curent pentru a aplica modificările noului document, dacă există.

# FUNCȚIA 3D

Tehnologia 3D utilizează cadre video diferite pentru fiecare ochi pentru a adăuga profunzime materialului video.

## În timpul vizualizării materialelor 3D

### AVERTISMENT

- Dacă vizionați materiale video sau imagini 3D de la distanță prea mică pentru o perioadă îndelungată de timp, este posibil să simțiți o solicitare a ochilor.
- Dacă priviți proiectorul sau ecranul de jocuri cu ochelarii 3D o perioadă îndelungată, este posibil să experimentați amețeală sau obosirea ochilor.
- Persoanele cu boli cronice (epilepsie, boală cardiovasculară, afecțiuni asociate cu tensiunea arterială etc.), femeile însărcinate și persoanele cu vertij sever trebuie să evite vizionarea materialelor video 3D.
- Persoanele cu incapacitate de vedere stereoscopică sau stereopsis ar trebui, de asemenea, să evite vizionarea materialelor video 3D. Aceasta poate cauza vedere dublă sau disconfort vizual.
- Persoanele cu strabism, ambliopie sau astigmatism pot avea dificultăți în a percepe profunzimea materialului video și pot obosi repede din cauza vederii duble sau a altor afecțiuni. Sunt recomandate pauzele mai frecvente decât în cazul altor spectatori.
- Întrucât materialul 3D poate fi confundat cu realitatea, unii spectatori pot fi surprinși sau surescitați.
- Nu vizionați imagini 3D lângă obiecte fragile sau lângă obiecte care pot fi răsturnate ușor.
- Aveți grijă să nu vă răniți, deoarece este posibil să încercați în mod inconștient să vă feriți de imaginile 3D realiste.

- **Avertisment legat de epilepsia fotosenzitivă**
  - Este posibil ca unii utilizatori să manifeste o criză sau alte simptome anormale când sunt expuși la lumină intermitentă sau la anumite secvențe repetitive ale unui joc video. Dacă un membru al familiei dvs. a suferit de epilepsie sau alte tipuri de accese, consultați medicul înainte de a viziona imagini 3D.  
Dacă experimentați unul dintre următoarele simptome în timp ce vizionați un material video 3D, întrerupeți imediat vizionarea acestuia și odihniți-vă.
  - Amețeală, instabilitate vizuală, spasme ale ochilor sau ale mușchilor faciali, mișcări involuntare, crampe, pierderea cunoștinței, confuzie, pierderea simțului direcției sau greață. Dacă simptomul nu dispare, adresați-vă medicului.
- Puteți reduce riscul de crize de epilepsie fotosenzitivă luând următoarele măsuri de precauție.
  - Odihniți-vă timp de 5-15 minute. după fiecare oră de vizionare.
  - Dacă vederea variază la fiecare ochi, corectați variația înainte de a începe să vizionați un material video 3D.
  - Asigurați-vă că materialul video 3D este poziționat chiar în fața dvs., la nivelul ochilor.
  - Dacă prezentați o durere de cap, oboseală sau amețeală, întrerupeți vizionarea.
  - Nu vizionați imagini 3D pe o perioadă îndelungată când sunteți obosit sau bolnav.

 **ATENȚIE**

- O atenție specială trebuie acordată copiilor când vizionează material video 3D.

**În timpul vizualizării materialelor video 3D**

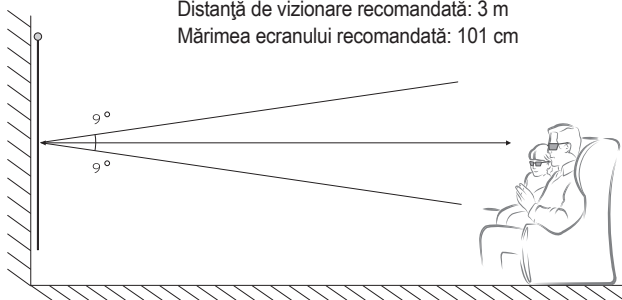
- Nu lăsați copiii cu vârsta de 5 ani sau mai puțin să vizioneze materiale video 3D. Acest lucru poate afecta dezvoltarea vederii lor.
- Copiii cu vârsta de 10 ani sau mai puțin au încă vederea în curs de dezvoltare și pot avea tendința excesivă de a atinge ecranul sau de a sări la acesta. Este recomandată îndrumarea și supravegherea de către adulți.
- Deoarece la copii distanța dintre ochi este mai mică decât cea a adulților, copiii au tendința de a observa o diferență mai mare între imaginile percepute de fiecare ochi. Prin urmare, chiar dacă vizionează același material video 3D, copiii pot avea o percepție a profunzimii mai mare decât adulții.
- Copiii cu vârsta sub 19 ani pot avea reacții de sensibilizare din cauza stimulării exercitate de lumina conținutului 3D. Nu este recomandată vizionarea excesivă când sunteți obosit.
- Spectatorii în vârstă au o percepție a profunzimii mai redusă decât spectatorii mai tineri. Evitați vizionarea materialelor video de la o distanță mai mică decât cea recomandată.
- Vizionați imaginile 3D din unghiul și de la distanța de vizionare optime.
- Dacă depășiți acest unghi sau această distanță de vizionare, este posibil să nu puteți vizualiza imaginile 3D. Nu puteți vizualiza imagini 3D în timp ce stați întins.
- Este posibil ca, în timpul inițializării proiecteurului, după pornirea acestuia, să vedeți imaginile din stânga și din dreapta suprapuse. Optimizarea poate dura un timp.
- Poate dura ceva timp ca imaginea 3D să arate normal după ce priviți în altă direcție și apoi reveniți cu privirea la imaginea 3D.
- Este posibil ca proiectorul să clipească ușor în timpul vizionării imaginilor 3D sub lumina fluorescentă a unei lămpi cu 3 lungimi de undă (50 Hz - 60 Hz) sau în apropierea ferestrelor. În acest caz, se recomandă blocarea luminii solare cu o perdea și scăderea intensității luminilor.
- Ochelarii 3D trebuie să fie de tip DLP-LINK (DLP Ready).
- Este posibil să nu puteți viziona materiale 3D în mod adecvat dacă există un obstacol între proiector și ochelarii 3D.
- Instalați proiectorul 3D la o distanță cât mai mare de alte dispozitive.
- Dacă un format viitor de difuzare 3D care nu este acceptat de acest proiector devine standard, va fi necesar un dispozitiv adițional, precum un set-top box.

**Vă rugăm să verificați următoarele atunci când utilizați ochelarii 3D.**

- Nu utilizați ochelarii 3D drept ochelari obișnuiți, ochelari de soare sau ochelari de protecție.
  - Acest lucru poate cauza vătămări oculare.
- Nu depozitați ochelarii 3D în condiții de temperatură crescută sau foarte scăzută. Dacă procedați astfel, ochelarii se pot deforma. Nu utilizați ochelari deformați.
- Nu scăpați ochelarii 3D și nu le permiteți să intre în contact cu alte obiecte.
  - Acest lucru poate provoca funcționarea defectuoasă a produsului.
- Lentilele ochelarilor 3D se zgârie ușor. Folosiți o cârpă curată și moale atunci când îi curățați.
- Particulele străine de pe cârpă pot zgâria ochelarii.
- Nu zgâriați suprafața lentilelor ochelarilor 3D cu obiecte ascuțite și nu le ștergeți cu substanțe chimice. Dacă lentilele se zgârie, este posibil ca imaginile să nu apară normal la viziunea 3D.

## Cerințe privind vizionarea imaginilor 3D

- \* Unghi de vizionare optim: Sus/Jos/Stânga/Dreapta  $9^{\circ}$
- Distanță de vizionare recomandată: 3 m
- Mărimea ecranului recomandată: 101 cm



- \* Vizionarea materialelor video 3D trebuie să se facă numai în încăperi întunecate.



### **NOTĂ**

- Sincronizarea cu ochelarii DLP-LINK este afectată de intensitatea luminii reflectate de ecran. De aceea, este posibil ca sincronizarea cu ochelarii DLP-LINK să nu funcționeze corect dacă lumina reflectată de ecran nu este suficient de puternică, cum ar fi atunci când mediul înconjurător este luminos, ecranul este mare, sau modul de economie maximă de energie este activat.
- Este posibil ca anumite meniuri să nu funcționeze în timpul redării unui material video 3D.
- Puteți viziona corespunzător un material video 3D numai când pe proiector a fost selectată opțiunea de format video 3D.

## Utilizarea ochelarilor de tip DLP-LINK (DLP-Ready)

- 1** În timpul vizionării imaginilor 3D de la proiector, apăsați butoanele de pe ochelari.
- 2** Când apăsați un buton, ochelarii produc scintilații pe durata sincronizării cu imaginile 3D. (Scintilația este o metodă de operare unică a ochelarilor de tip DLP-LINK. Aceasta poate fi diferită în funcție de tipul ochelarilor.)
- 3** Dacă ochelarii prezintă scintilații sau dacă apar probleme în timpul vizionării materialelor 3D, mai întâi stingeți luminile pentru ca încăperea să fie mai întunecată. Contactați distribuitorul proiectorului dacă aveți întrebări despre ochelari.

## Pentru vizionarea imaginilor 3D

Imaginile 3D reprezintă o tehnologie ce utilizează mica diferență de vedere dintre ochiul drept și stâng pentru a da viață imaginilor proiectorului ca într-un spațiu tridimensional real.

- 1** Redați fișierele video 3D acceptate.
- 2** Apăsați butonul **3D** pentru a activa vizionarea 3D.
- 3** Porniți ochelarii 3D și puneți-i la ochi.
- 4** În timpul vizionării imaginilor 3D, apăsați butonul **3D** de pe telecomandă pentru a opri redarea imaginilor 3D.
- 5** Apăsați butonul **L/R** pentru a schimba direcția de redare a unei imagini. Selectați un ecran cu o calitate de afișare 3D mai bună.  
— Dacă apăsați butonul **3D** în timpul vizionării, aceasta revine la vizionarea 2D.

\* În funcție de semnalul de intrare, tipul 3D disponibil poate diferi.

**Modul 3D acceptat**

	Semnal	Rezoluție	Frecvență orizontală (kHz)	Frecvență verticală (Hz)	Format material video 3D care poate fi redat
HDMI	720p	1280 x 720	89,9 / 90	59,94 / 60	Format împachetat pe secvență
			75	50	Format împachetat pe secvență
			45	60	Alăturat (jumătate), Sus și jos
			37,5	50	Alăturat (jumătate), Sus și jos
	1080i	1920 x 1080	33,7	60	Alăturat (jumătate), Sus și jos
			28,125	50	Alăturat (jumătate), Sus și jos
	1080p	1920 x 1080	53,95 / 54	23,98 / 24	Format împachetat pe secvență
			67,5	60	Alăturat (jumătate), Sus și jos, Secvențial cu cadru unic
			27	24	Alăturat (jumătate), Sus și jos
			33,7	30	Alăturat (jumătate), Sus și jos
			28,125	50	Alăturat (jumătate), Sus și jos, Secvențial cu cadru unic

	Semnal	Rezoluție	Frecvență orizontală (kHz)	Frecvență verticală (Hz)	Format material video 3D care poate fi redat
<b>USB</b>	1080p	1920 x 1080	33,75	30	Alăturat, Sus și jos, MPO, JPS (Fotografie)
<b>RGB</b>	1080p	1920 x 1080	67,5	60	Alăturat (jumătate), Sus și jos

# PERSONALIZAREA SETĂRILOR

## SETĂRI

- 1 Apăsați butonul **SETTINGS**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a selecta elementul dorit și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a configura elementul dorit și apăsați butonul **OK**.
- 4 Apăsați butonul **EXIT** când se finalizează.

Meniu	Descriere
<b>IMAGINE</b>	Ajustează calitatea imaginii pentru vizualizare optimă.
<b>AUDIO</b>	Reglează calitatea și nivelul de volum al sunetului.
<b>TIMP</b>	Stabilește setări legate de timp.
<b>WIRELESS</b>	Caracteristici legate de rețeaua wireless.
<b>OPȚIUNE 1</b>	Personalizează setările generale.
<b>OPȚIUNE 2</b>	Personalizează setările legate de proiector.
<b>INTRARE</b>	Selectează sursa de intrare dorită.
<b>SUPPORT PROPRIU</b>	Accesează fișierele de fotografii, muzică, filme și documente.

## Setările IMAGINE

- 1 Apăsați butonul **SETTINGS**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a selecta **IMAGINE** și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a configura elementul dorit și apăsați butonul **OK**.  
— Pentru a reveni la meniul precedent, apăsați butonul  $\curvearrowright$ .
- 4 Apăsați butonul **EXIT** când se finalizează.



Setările de imagine disponibile sunt descrise după cum urmează.

Meniu	Descriere	
Economisire energie	Reduce consumul de energie reglând valoarea maximă a luminozității ecranului.	
	<b>Mod</b>	
	Minim/ Mediu/ Maxim	Aplică modul presetat <b>Economisire energie</b> .

Meniu	Descriere	
<b>Mod imagine</b>	<p>Selectează modul de imagine optimizat pentru mediul de vizionare sau program.</p> <p>Puteți de asemenea personaliza opțiunile avansate pentru fiecare mod.</p>	
	<b>Mod</b>	
	<b>Intens</b>	<p>Maximizează efectele vizuale ale clipului video.</p> <p>Mărește contrastul, luminozitatea și claritatea, pentru a afișa imagini intense.</p>
	<b>Standard</b>	<p>Afișează imaginile la niveluri standard de contrast, luminozitate și claritate.</p>
	<b>Cinema</b>	<p>Optimizează imaginea pentru un film.</p>
	<b>Sport</b>	<p>Optimizează imaginea pentru sport prin evidențierea culorilor primare și a acțiunilor dinamice.</p>
	<b>Joc</b>	<p>Optimizează imaginea pentru jocurile pe ecrane cu mișcare rapidă.</p>
<b>Expert1 / Expert2</b>	<p>Meniu pentru ajustarea calității imaginii, care permite experților și amatorilor să se bucure de cea mai bună vizualizare pe proiector.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Modul <b>Expert</b> este destinat profesioniștilor în reglarea imaginii, pentru a controla și regla fin folosind o imagine specifică. Pentru imagini normale, este posibil ca efectele să nu fie semnificative.</li> </ul>	
<b>Contrast</b>	<p>Ajustează diferența dintre regiunile luminate și cele întunecate ale ecranului.</p>	
<b>Luminozitate</b>	<p>Ajustează luminozitatea generală a ecranului.</p>	
<b>Claritate</b>	<p>Ajustează claritatea granițelor dintre luminat și întunecat. Opțiunile de claritate pe orizontală și pe verticală sunt disponibile numai în <b>Expert1 / Expert2</b>.</p>	
<b>Culoare</b>	<p>Reglează intensitatea tuturor culorilor.</p>	
<b>Nuanță</b>	<p>Reglează echilibrul dintre nivelurile de roșu și verde.</p>	
<b>Control avansat</b>	<p>Personalizează setările avansate.</p>	
<b>Opțiune imagine</b>	<p>Setează setări opționale.</p>	

Meniu	Descriere	
<b>Resetați imagine</b>	Resetează valorile particularizate de utilizator. Fiecare mod de imagine este resetat. Selectați modul imagine pe care doriți să-l resetați.	
<b>Format imagine</b>	Redimensionează imaginea.	
<b>Ecran</b>	Ajustează calitatea imaginii pentru intrarea RGB.	
	Opțiuni	
	<b>Rezoluție</b>	Rezoluțiile disponibile sunt cele de 768 (1024 x 768/ 1280 x 768/ 1360 x 768, 60 Hz) și de 1050 (1400 x 1050/ 1680 x 1050, 60 Hz).
	<b>Config. automată</b>	Asigură o calitate optimizată a imaginii prin calibrarea automată a nepotrivirii dintre lățimea orizontală și tremuratul imaginii cauzate de neconcordanțele dintre setările interne ale proiectorului și diferite semnale grafice ale calculatorului. <ul style="list-style-type: none"> <li>De asemenea, puteți utiliza butonul <b>AUTO</b> de pe telecomandă.</li> </ul>
	<b>Poziție</b>	Deplasează imaginea în sus/în jos/la stânga/la dreapta.
	<b>Dimensiune</b>	Modifică dimensiunea ecranului.
	<b>Fază</b>	Clarifică imaginea prin eliminarea zgomotului orizontal.
	<b>Resetați</b>	Restabilește toate setările la setările din fabrică.

## Control avansat

Meniu	Descriere
<b>Contrast dinamic</b>	Reglează contrastul și culoarea la nivelul optim în funcție de luminozitatea ecranului.
<b>Culoare dinamică</b>	Ajustează culorile la un aspect mai natural.
<b>Gamă culori</b>	Selectează gama de culori ce poate fi utilizată. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Standard:</b> Afișează culorile originale ale unui semnal de intrare, indiferent de caracteristicile de afișare.</li> <li>• <b>Lat:</b> Utilizează culorile bogate ale ecranului.</li> </ul>
<b>Culoare piele</b>	Spectrul culorii pielii poate fi setat separat pentru a implementa culoarea pielii conform alegerii utilizatorului.
<b>Culoarea cerului</b>	Culoarea cerului este setată separat.
<b>Culoarea ierbii</b>	Spectrul de culori naturale (pajiști, dealuri etc.) poate fi setat separat.
<b>Gama</b>	Stabilește curba de gradație în conformitate cu ieșirea semnalului de imagine în raport cu semnalul de intrare.

\* În funcție de semnalul de intrare sau alte setări de imagine, gama de elemente detaliate pentru ajustare poate diferi.

## Control expert

Meniu	Descriere
Contrast dinamic	Reglează contrastul și culoarea la nivelul optim în funcție de luminozitatea ecranului.
Gamă culori	<p>Selectează gama de culori ce poate fi utilizată.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Standard:</b> Afișează culorile originale ale unui semnal de intrare, indiferent de caracteristicile de afișare.</li> <li>• <b>Lat:</b> Utilizează culorile bogate ale ecranului.</li> </ul>
Îmbunătățire margine	Afișează margini mai clare și distincte și, totuși, naturale ale materialului video.
Filtru culoare	Filtrează un spectru specific de culoare în culori RGB pentru a regla fin saturația culorii și acuratețea nuanței.
Temp. cul.	<p>În modul <b>Expert</b>, puteți personaliza opțiunile fiecărui mod.</p> <p><b>Gama:</b> Selectați <b>1.9</b>, <b>2.2</b> sau <b>2.4</b>.</p> <p><b>a. Metodă: 2 Puncte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Model:</b> Intern, Extern</li> <li>– <b>Puncte:</b> Scăzut, Ridicat</li> <li>– <b>Roșu/Verde/Albastru:</b> Intervalul de reglare pentru fiecare culoare este de la <b>-50</b> la <b>+50</b>.</li> <li>– <b>Se aplică la toate intrările:</b> valorile <b>Temp. cul.</b> sunt aplicate tuturor modurilor de intrare.</li> </ul> <p><b>b. Metodă: IRE 20 pct.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Model:</b> Intern, Extern</li> <li>– <b>IRE</b> ((Institute of Radio Engineers) Institutul Inginerilor de Radio) este unitatea care indică dimensiunea unui semnal video și poate fi setată la <b>5,10,15, ... 100</b>. Puteți regla fin fiecare setare, după cum se arată mai jos.</li> <li>– <b>Luminoz.:</b> Intervalul de reglare este de la <b>50</b> la <b>500</b>.</li> <li>– <b>Roșu/Verde/Albastru:</b> Intervalul de reglare este de la <b>-50</b> la <b>+50</b>.</li> <li>– <b>Se aplică la toate intrările:</b> valorile <b>Temp. cul.</b> sunt aplicate tuturor modurilor de intrare.</li> </ul>

Meniu	Descriere
<b>Sistem de gestionare a culorii</b>	<p>Ajustează culorile Roșu/Verde/Albastru/Cian/Magenta/Galben. Permite unui expert să ajusteze nuanța utilizând un model de test. Șase culori (Roșu/Verde/Albastru/Cian/Magenta/Galben) pot fi ajustate selectiv fără a afecta celelalte culori. Este posibil să nu vedeți culorile schimbându-se la o imagine normală chiar și după ajustare.</p> <p>– <b>Saturație Roșu/Verde/Albastru/Cian/Magenta/Galben,</b>  <b>Nuanță Roșu/Verde/Albastru/Cian/Magenta/Galben,</b>  <b>Luminoz. Roșu/Verde/Albastru/Cian/Magenta/Galben:</b>  Intervalul de reglare este de la <b>-30</b> la <b>+30</b> pentru fiecare.</p>

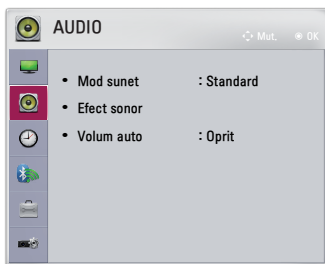
\* În funcție de semnalul de intrare sau alte setări de imagine, gama de elemente detaliate pentru ajustare poate diferi.

## Opțiune imagine

Meniu	Descriere
<b>Reducere zgomot</b>	Reduce zgomotul ecranului în video.
<b>Reducere zgomot MPEG</b>	Elimină zgomotul generat în timpul creării semnalelor de imagine digitală.
<b>Nivel negru</b>	Reglează luminozitatea sau întunecarea ecranului pentru a se potrivi nivelului de negru al intrării de imagine folosind gradul de întunecare (nivel de negru) de pe ecran.
<b>Cinema Real</b>	Optimizează ecranul pentru vizionarea filmelor.
<b>Temp. cul.</b>	Reglează culoarea globală a ecranului în funcție de preferințele dvs. Selectați <b>Cald</b> , <b>Natural</b> , <b>Rece</b> sau <b>Mediu</b> .

## Setări AUDIO

- 1 Apăsați butonul **SETTINGS**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a selecta **AUDIO** și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a configura elementul dorit și apăsați butonul **OK**.
  - Pentru a reveni la meniul precedent, apăsați butonul  $\curvearrowright$ .
- 4 Apăsați butonul **EXIT** când se finalizează.



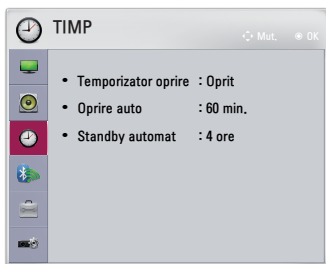
Setările audio disponibile sunt descrise în continuare.

Meniu	Descriere	
Mod sunet	Setează modul sunetului.	
	<b>Mod</b>	
	Standard	Potrivit pentru toate tipurile de materiale video.
	Știri / Muzică / Cinema / Sport / Joc	Setează modul audio optimizat pentru un anumit gen.

Meniu	Descriere	
Efect sonor	Utilizatorul poate selecta diferite efecte sonore.	
	<b>Mod</b>	
	<b>Voce clară II</b>	Face vocea din proiector clară și distinctă.
	<b>Virtual Surround</b>	<p>Tehnologia de procesare audio patentată LG permite emiterea unui sunet surround similar celui pe 5 canale, produs de două difuzoare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atunci când <b>Voce clară II</b> este setată la pornit, <b>Virtual Surround</b> nu poate fi selectat.</li> </ul>
	<b>Egalizator</b>	<p>Ajustează volumul la un nivel ales de dvs. folosind egalizatorul.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banda audio (<b>100 Hz/ 300 Hz/ 1 kHz/ 3 kHz/ 10 kHz</b>) poate fi reglată de la <b>-10</b> la <b>10</b>.</li> <li>• <b>Resetare</b>: Resetează opțiunile de voce pe care le-a modificat utilizatorul.</li> </ul>
	<b>Balans</b>	Reglează balansul difuzoarelor stânga și dreapta.
<b>Resetare</b>	Inițializați efectul aplicat în meniul <b>Efect sonor</b> .	
<b>Volum auto</b>	Reglează automat nivelul volumului.	

## Setări TIMP

- 1 Apăsați butonul **SETTINGS**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a selecta **TIMP** și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a configura elementul dorit și apăsați butonul **OK**.
  - Pentru a reveni la meniul precedent, apăsați butonul  $\curvearrowright$ .
- 4 Apăsați butonul **EXIT** când se finalizează.



Setările timp disponibile sunt descrise în continuare.

Meniu	Descriere
<b>Temporizator oprire</b>	Oprește proiectorul după un număr de minute presetat. Pentru a anula funcția <b>Temporizator oprire</b> , selectați <b>Oprit</b> .
<b>Oprire auto</b>	Dacă nu există niciun semnal de intrare sau dacă nu se apasă pe niciun buton, proiectorul se oprește automat după trecerea perioadei de timp presetate.
<b>Standby automat</b>	Oprește proiectorul automat după o perioadă de timp setată dacă nu există nicio comandă de la buton pentru proiector.

## Setările WIRELESS

\* Meniul din ilustrații poate să difere față de ecranul produsului. (În funcție de model)

- 1 Apăsați butonul **SETTINGS**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a selecta **WIRELESS** și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a configura elementul dorit și apăsați butonul **OK**.
  - Pentru a reveni la meniul precedent, apăsați butonul  $\curvearrowright$ .
- 4 Apăsați butonul **EXIT** când se finalizează.



Setările wireless disponibile sunt descrise după cum urmează.

Meniu	Descriere			
PARTAJARE ECRAN	PARTAJARE ECRAN afișează ecranul dispozitivului conectat. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puteți verifica ID-ul PARTAJARE ECRAN.</li> </ul>			
	<b>Mod</b>			
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Grup</b></td> <td>Aceasta este setarea de grup pentru fiecare dispozitiv care acceptă funcția PARTAJARE ECRAN. Atunci când conexiunea fără fir este slabă sau instabilă, ajustați setarea de grup pentru a corecta problema.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Canal</b></td> <td>           Puteți schimba canalul utilizat pentru conexiunile wireless.           <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Caută canale:</b> Selectați metodele de căutare a canalelor.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Auto:</b> Proiectorul caută canale disponibile și selectează automat canalul cel mai puțin utilizat.</li> <li>– <b>Manual:</b> Puteți selecta manual un canal.</li> </ul> </li> <li>• <b>Canal:</b> Acesta este afișat când funcția <b>Căutare canale</b> este setată la <b>Manual</b>. Vă permite să specificați un număr de canal pentru utilizare.</li> </ul> </td> </tr> </table>	<b>Grup</b>	Aceasta este setarea de grup pentru fiecare dispozitiv care acceptă funcția PARTAJARE ECRAN. Atunci când conexiunea fără fir este slabă sau instabilă, ajustați setarea de grup pentru a corecta problema.	<b>Canal</b>
<b>Grup</b>	Aceasta este setarea de grup pentru fiecare dispozitiv care acceptă funcția PARTAJARE ECRAN. Atunci când conexiunea fără fir este slabă sau instabilă, ajustați setarea de grup pentru a corecta problema.			
<b>Canal</b>	Puteți schimba canalul utilizat pentru conexiunile wireless. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Caută canale:</b> Selectați metodele de căutare a canalelor.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Auto:</b> Proiectorul caută canale disponibile și selectează automat canalul cel mai puțin utilizat.</li> <li>– <b>Manual:</b> Puteți selecta manual un canal.</li> </ul> </li> <li>• <b>Canal:</b> Acesta este afișat când funcția <b>Căutare canale</b> este setată la <b>Manual</b>. Vă permite să specificați un număr de canal pentru utilizare.</li> </ul>			

Meniu	Descriere	
Bluetooth	Sunetul este redat prin căști Bluetooth. Mai întâi, setați <b>Bluetooth</b> la Pornit.	
	Element	
	<b>Căutare dispozitiv</b>	Caută dispozitivul pentru conectare.
	<b>Lista dispozitivelor înregistrate</b>	Dispozitivele conectate sunt salvate pe <b>Lista dispozitivelor înregistrate</b> . Lista salvată a dispozitivelor înregistrate poate fi afișată.
<b>Regl. sincr. AV</b>	Atunci când imaginea și sunetul nu sunt sincronizate corect, puteți regla manual sincronizarea.	

## Setările OPȚIUNEA 1

- 1 Apăsați butonul **SETTINGS**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a selecta **OPȚIUNEA 1** și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\lt$  sau  $\gt$  pentru a configura elementul dorit și apăsați butonul **OK**.  
— Pentru a reveni la meniul precedent, apăsați butonul  $\curvearrowright$ .
- 4 Apăsați butonul **EXIT** când se finalizează.



Setările pentru opțiune 1 disponibile sunt descrise după cum urmează.

Meniu	Descriere
<b>Limbă (Language)</b>	Selectează o limbă de meniu dorită.
<b>Modul 3D</b>	Ajustarea diferitelor aspecte ale imaginilor 3D.
	<b>Mod</b>
	<b>Corecție imagine 3D</b> Comută imaginile stânga/dreapta ale clipului video 3D.
<b>Căutare intrare auto</b>	Caută și afișează automat tipul semnalului de intrare la recepționarea acestuia. Este disponibilă numai pentru intrările externe (RGB, HDMI, AV și Component).
<b>DivX(R) VOD</b>	Setează setările pentru DivX.
<b>Setări din fabricație</b>	Reduce toate setările proiecteurului la setările din fabrică. Nu opriți alimentarea în timpul inițializării.
<b>Set ID</b>	Intervalul pentru Set ID este 1 - 99. Numai Set ID-ul activat are efect.
<b>Setare mod</b>	Selectează <b>Standard</b> sau <b>Demo magazin</b> . Când utilizați acasă, selectați <b>Standard</b> . Modul <b>Demo magazin</b> este pentru afișarea în magazin.

## Setările OPȚIUNEA 2

- 1 Apăsați butonul **SETTINGS**.
- 2 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a selecta **OPȚIUNEA 2** și apăsați butonul **OK**.
- 3 Utilizați butonul  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $<$  sau  $>$  pentru a configura elementul dorit și apăsați butonul **OK**.  
– Pentru a reveni la meniul precedent, apăsați butonul  $\curvearrowright$ .
- 4 Apăsați butonul **EXIT** când se finalizează.



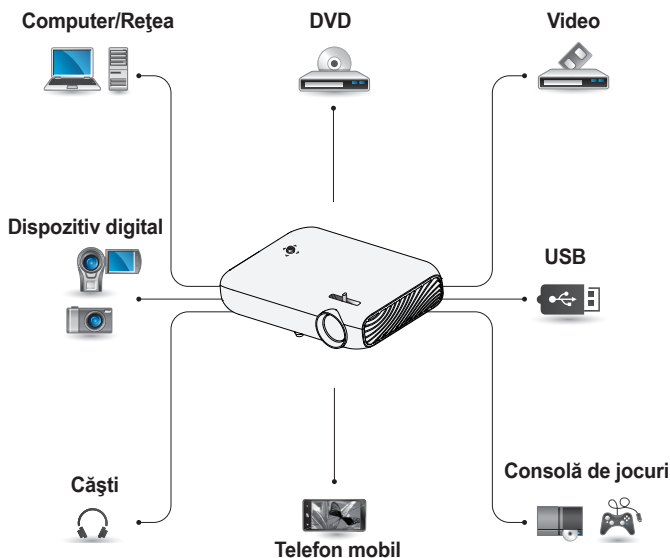
Setările pentru opțiunea 2 sunt descrise după cum urmează.

Meniu	Descriere	
<b>Keystone</b>	Pentru a evita ca imaginea de pe ecran să devină trapezoidală, Keystone ajustează lățimea superioară și inferioară a imaginii dacă proiectorul nu este poziționat la un unghi drept față de ecran.	
<b>Auto Keystone</b>	Auto Keystone furnizează o imagine de ecran dreptunghiulară, ajustând automat numărul Keystone atunci când există o imagine de ecran trapezoidală cauzată de înclinarea proiectorului	
	Element	
	<b>Pornit</b>	Ajustează automat numărul Keystone.
	<b>Oprit</b>	Ajustează manual numărul Keystone.
<b>Mod PJT</b>	Această funcție răstoarnă imaginea proiectată sau o întoarce pe orizontală. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selectați <b>Spate</b> atunci când proiectați din spatele ecranului transparent achiziționat separat.</li> <li>• Selectați <b>Tavan față</b> atunci când instalați produsul pe tavan.</li> <li>• Când <b>Mod PJT</b> este <b>Tavan spate /Tavan față</b>, stânga/dreapta difuzorului se modifică automat.</li> </ul>	

Meniu	Descriere	
<b>Altitudine mare</b>	<p>Dacă proiectorul este utilizat la o altitudine mai mare de 1200 metri, porniți această funcție.</p> <p>În caz contrar, proiectorul se poate supraîncălzi sau funcția sa de protecție se poate activa. Dacă se întâmplă acest lucru, opriți proiectorul și apoi porniți-l din nou după ce așteptați câteva minute.</p>	
<b>Imagine goală</b>	Selectează un fundal pentru imaginea goală.	
<b>Pornire automată</b>	Determină pornirea automată a proiectorului atunci când este introdus adaptorul.	
	<b>Element</b>	
	<b>Pornit</b>	Atunci când adaptorul AC/DC este conectat la proiector, acesta pornește automat.
<b>Oprit</b>	Atunci când adaptorul AC/DC este conectat la proiector, acesta intră în modul Așteptare.	
<b>Autodiagnoză</b>	Depanează problemele funcționale care pot apărea în timpul utilizării produsului.	

# CONECTAREA DISPOZITIVELOR

Puteți conecta diferite dispozitive externe la proiector.



HDMI - Pagina 93

Component - Pagina 94

Compozit (AV) - Pagina 94

RGB - Pagina 96

Dispozitiv USB - Pagina 44

Căști - Pagina 98

Telefon mobil (MHL/Slimport) - Pagina 99

## Conectarea la un receptor HD, la un player DVD, la un VCR sau la dispozitive externe

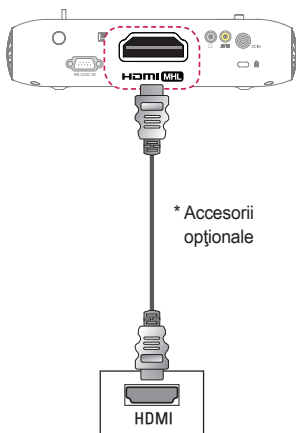
Conectați un receptor HD, un player DVD, un VCR sau dispozitive externe la proiector și selectați un mod adecvat de intrare.

### Conexiunea HDMI

Cu un cablu HDMI, puteți beneficia de imagine și sunet de înaltă calitate.

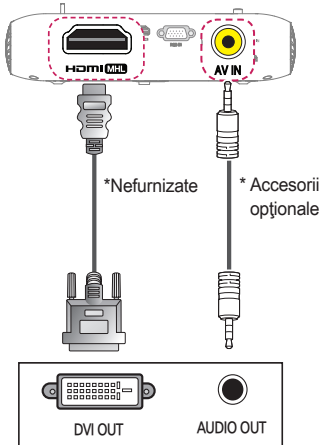
Folosind un cablu HDMI, conectați portul **HDMI MHL** al proiectorului la portul de ieșire HDMI al dispozitivului care este conectat. Semnalele video și audio sunt transmise în același timp.

Apăsăți butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a selecta HDMI.



### Conexiunea HDMI la DVI

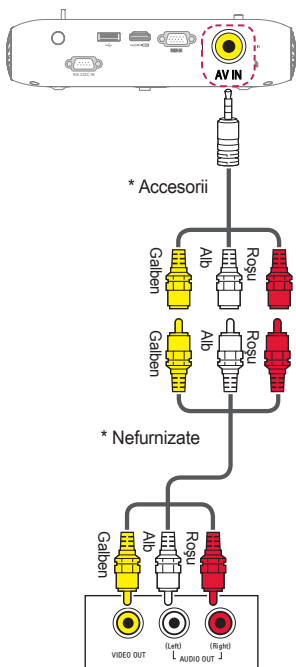
Folosind un cablu HDMI-DVI, conectați portul proiectorului **HDMI MHL** la portul DVI OUT. Pentru a reda sunetul, folosiți un cablu audio pentru conexiune. Apăsăți butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a selecta HDMI.



## Conectare cu un cablu Compozit (AV)

Conectați porturile de ieșire ale unui dispozitiv extern și porturile **AV IN** ale proiecteurului folosind un cablu AV. Apăsăți butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a selecta **AV**.

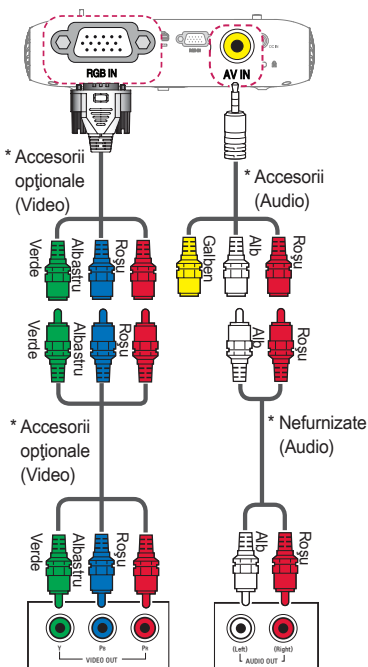
Verificați dacă cablurile de aceeași culoare sunt conectate corect.



## Conectarea cu un cablu Component

Puteți reda un material video conectând portul Component al dispozitivului extern la portul **RGB IN** al proiecteurului. Apăsăți butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a selecta **Component**.

Verificați dacă cablurile de aceeași culoare sunt conectate corect.



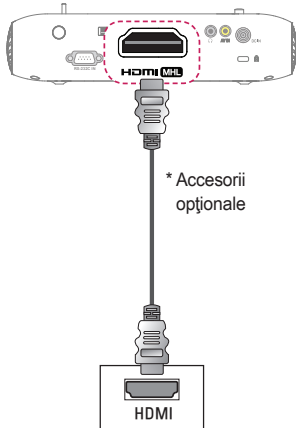
## Conectarea la PC

Proiectorul acceptă Plug and Play. Calculatorul dvs. recunoaște automat proiectorul și nu necesită instalarea niciunui driver.

## Conexiunea HDMI

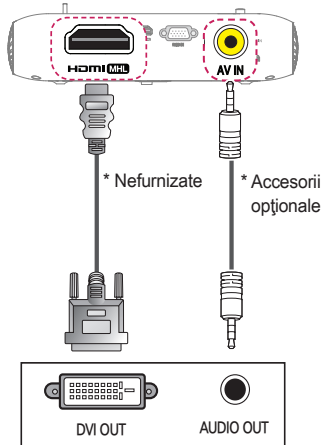
Folosind un cablu HDMI, conectați portul **HDMI MHL** al proiectorului la portul de ieșire HDMI calculatorului. Semnalele video și audio sunt transmise în același timp.

Apăsați butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a selecta HDMI.



## Conexiunea HDMI la DVI

Folosind un cablu HDMI-DVI, conectați portul proiectorului **HDMI MHL** la portul DVI OUT. Pentru a reda sunetul, folosiți un cablu audio pentru conexiune. Apăsați butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a selecta HDMI.

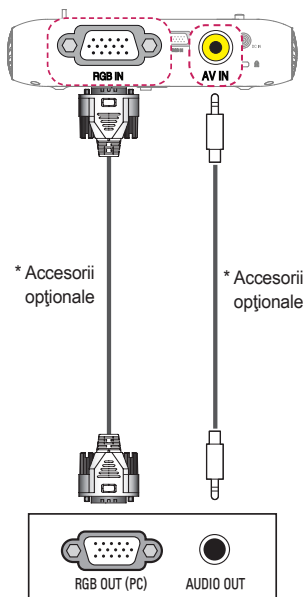
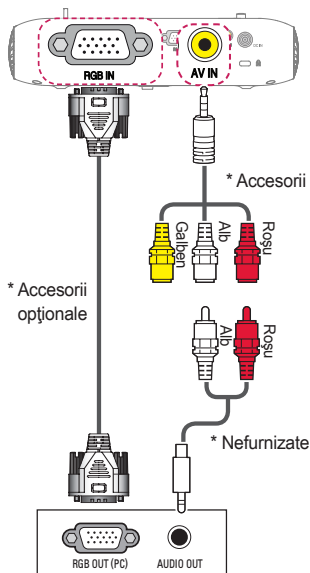


## Conectarea la RGB

Conectați ieșirea calculatorului și portul de intrare video al calculatorului cu cablul RGB.

Pentru semnal audio, conectați calculatorul și proiectorul cu un cablu audio opțional.

Apăsați butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a selecta **RGB**.



Puteți conecta cablul audio fără a folosi un cablu cum este cel ilustrat mai sus.

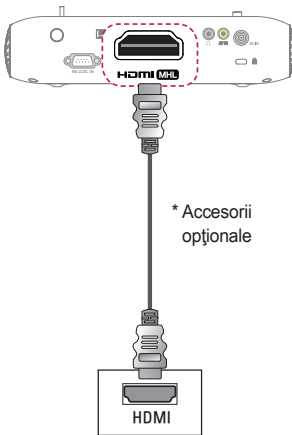
## Conectarea unui laptop

Puteți conecta proiectorul la laptop pentru a folosi diverse funcții.

### Conexiunea HDMI

Folosind un cablu HDMI, conectați portul **HDMI (MHL)** al proiectorului la portul de ieșire HDMI laptopului. Semnalele video și audio sunt transmise în același timp.

Apăsăți butonul **INPUT** de pe telecomandă pentru a selecta **HDMI**.

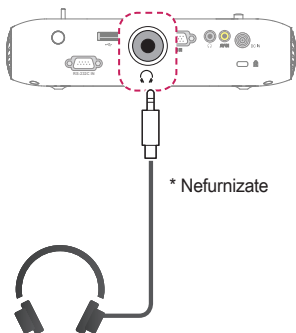


Tabelul de mai jos arată exemple de comutare a ieșirii. Pentru mai multe informații, consultați secțiunile **Ieșire externă**, Conectarea la un **Monitor extern** sau secțiuni similare din manualul de utilizare al computerului dvs.

Marcă	Comutarea ieșirii
NEC	Fn + F3
Panasonic	Fn + F3
Toshiba	Fn + F5
IBM	Fn + F7
Sony	Fn + F7
Fujitsu	Fn + F10
LG	Fn + F7
Samsung	Fn + F4
Macintosh	Ajustați panoul de control pentru a activa oglindirea după pornire.

## Conectarea căștilor

Puteți asculta sunetul printr-o cască.



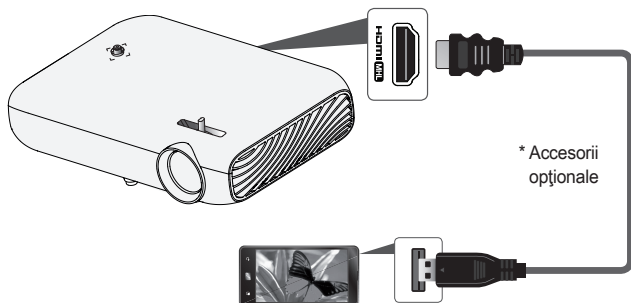
## Utilizarea funcției de oglindire a unui telefon mobil

### Conexiune MHL/Slimport

Trebuie să folosiți un adaptor HDMI pentru a conecta telefonul mobil la proiector și pentru a transmite imagini și sunet de pe telefonul mobil către proiector.

Adaptoarele HDMI compatibile sunt diferite, în funcție de tipul telefonului dvs. mobil. De aceea, achiziționați un adaptor MHL sau Slimport corespunzător.

(Pentru a afla dacă dispozitivul dvs. este certificat MHL/Slimport, contactați producătorul dispozitivului.)



### ! NOTĂ

- Atunci când conectați un telefon mobil la portul **HDMI MHL**, puteți vedea ecranul telefonului mobil printr-un proiector.
  - Acest lucru se aplică numai telefoanelor mobile care acceptă MHL/Slimport.
  - Puteți folosi telecomanda pentru unele aplicații.
- Deconectați cablul MHL/Slimport de la proiector atunci când:
  - Funcția MHL/Slimport este dezactivată.
  - Dispozitivul mobil a fost încărcat complet în modul de așteptare.

# ÎNTREȚINERE

Curățați proiectorul pentru a-l păstra în stare optimă.

## Curățare

### Curățarea obiectivului

Dacă există praf sau pete pe suprafața obiectivului, trebuie să le curățați.

Folosiți un pulverizator cu aer sau o lavetă pentru a curăța obiectivul.

Pentru a îndepărta praful sau petele, folosiți un pulverizator cu aer sau aplicați o cantitate mică de agent de curățare pe un tampon sau pe o lavetă moale pentru a freca ușor obiectivul.

Rețineți că lichidul poate curge în obiectiv dacă produsul este pulverizat direct pe el.



### Curățarea carcasei proiectorului

Pentru a curăța carcasa proiectorului, scoateți mai întâi din priză cablul de alimentare.

Pentru a îndepărta praful sau petele, folosiți numai o lavetă uscată și neabrazivă care nu lasă scame, pentru a lustrui obiectivul.

Nu folosiți alcool, benzen, diluanți sau alte substanțe chimice care pot deteriora carcasa.

# SPECIFICAȚII

MODEL	PW1500G (PW1500G-GL)/ PW1000G (PW1000G-GL)	
Rezoluție (pixeli)	1280 (orizontală) × 800 (verticală)	
Format imagine	16:10 (orizontală:verticală)	
Mărimea panoului	11,623 mm	
Distanță de proiecție (Dimensiune video)	0,75 m până la 3,06 m (63,5 cm până la 254,0 cm)	
Raport proiecție în sus	100 %	
Rază de funcționare a telecomenzii	6 m	
Consum de energie	PW1500G	100 W
	PW1000G	70 W
Transformator CA-CC	PW1500G	19,0 V  5,79 A (Intrare adaptor 100 - 240 V la 50/60 Hz)
	PW1000G	19,0 V  3,42 A (Intrare adaptor 100 - 240 V la 50/60 Hz)
Ieșire audio	3 W + 3 W	
Intrare video	NTSC M / PAL-B, D, G, H, I / PAL M / PAL N / PAL 60 / SECAM	
Înălțime	53 mm (fără picior) / 56,5 mm (cu picior)	
Lățime	230,6 mm	
Adâncime	162 mm	
Greutate	1160 g	
Dispozitiv USB	5 V, 0,5 A (Max.)	

MODEL	PW1500G (PW1500G-GL)/ PW1000G (PW1000G-GL)	
Mediu de operare	<b>Temperatură</b>	
	<b>Funcționare</b>	De la 0 °C la 40 °C
	<b>Depozitare</b>	De la -20 °C la 60 °C
	<b>Umiditate relativă</b>	
	<b>Funcționare</b>	De la 0 % la 80 %
	<b>Depozitare</b>	De la 0 % la 85 %

\* Utilizați numai sursele de alimentare cu energie menționate în instrucțiunile de folosire.

\* Conținutul acestui manual poate fi modificat fără o notificare prealabilă, datorită actualizării funcțiilor produsului.

## Modul compatibil RGB-PC/HDMI(PC)

Rezoluție	Frecvență orizontală (kHz)	Frecvență verticală (Hz)
640 x 350	31,468	70,09
720 x 400	31,469	70,08
640 x 480	31,469	59,94
800 x 600	37,879	60,31
1024 x 768	48,363	60
1152 x 864	54,348	60,053
1280 x 800	49,68	60
1280 x 1024	63,981	60,020
1440 x 900	55,935	59,888
1400 x 1050	65,317	59,979
1600 x 900	60,000	60
1680 x 1050	65,290	59,954
1920 x 1080	67,5	60

- Dacă proiectorul primește un semnal de intrare nevalid, nu va fi afișat corect pe ecran sau va fi afișat un mesaj precum **Lipsă semnal** sau **Format nevalid**.
- Proiectorul acceptă tipul DDC1/2B drept funcție Plug and Play (recunoaștere automată a monitorului de PC).
- Tipuri de semnale de sincronizare cu calculatorul acceptate: Sincronizare de tip separat.
- În modul PC, se recomandă rezoluția 1280 x 800 pentru o imagine de calitate optimă.

**Modul compatibil HDMI/DVI-DTV**

Rezoluție	Frecvență orizontală (kHz)	Frecvență verticală (Hz)
480p	31,47	60
	31,47	59,94
	31,5	60
576p	31,25	50
720p	45	60
	44,96	59,94
	37,5	50
1080i	33,75	60
	33,72	59,94
	28,125	50
1080p	67,5	60
	67,432	59,939
	27	24
	26,97	23,976
	33,75	30
	33,71	29,97
	56,25	50

- Pentru a furniza cea mai bună calitate a imaginii, se recomandă o rezoluție de 1280 x 720 (720p).

**Informații privind conectarea portului Component**

Semnal	Component
480i / 576i	O
480p / 576p	O
720p / 1080i	O
1080p	O (numai 50 Hz / 60 Hz)

**Informația dotyczãca oprogramowania open source**



















Zawarty w tym produkcie kod Źródłowy podlegajãcy licencjom GPL, LGPL, MPL i innym licencjom open source moŹna pobrać ze strony internetowej <http://opensource.lge.com>.

În plus fațã de codul sursã, toate condițiiile licenței, denegãrile de responsabilitate privind garanția și notele despre drepturile de autor la care se face referire sunt disponibile pentru descãrcare.

LG Electronics va oferi și codul sursã pe CD-ROM În schimbul unei sume care sã acopere costurile unei asemenea distribuții (cum ar fi costurile suporturilor media, de transport și de procesare), În urma unei solicitãri prin e-mail la [opensource@lge.com](mailto:opensource@lge.com). Aceastã ofertã este valabilã timp de trei (3) ani de la data la care ați achiziționat produsul.

# CODURI TASTE

Această funcție nu este disponibilă pentru toate modelele.

Cod (Hexa)	Funcție	NOTĂ
AD	POWER 	Buton R/C
09	MUTE 	Buton R/C
EF	INPUT 	Buton R/C
02	VOLUME +	Buton R/C
03	VOLUME -	Buton R/C
00	PAGE 	Buton R/C
01	PAGE 	Buton R/C
92	AUTO	Buton R/C
84	BLANK	Buton R/C
06	 (Tastă săgeată/Tastă dreapta)	Buton R/C
07	 (Tastă săgeată/Tastă stânga)	Buton R/C
40	 (Tastă săgeată/Cursor sus)	Buton R/C
41	 (Tastă săgeată/Cursor jos)	Buton R/C
44	OK 	Buton R/C
5B	EXIT	Buton R/C
28	 Revenire (ÎNAPOI)	Buton R/C
43	SETTINGS	Buton R/C
45	Q.MENU	Buton R/C
BC	STILL	Buton R/C
79	RATIO	Buton R/C
7C	USB	Buton R/C
A4	KEY.S  (Keystone)	Buton R/C
A5	KEY.S  (Keystone)	Buton R/C
8E		Buton R/C
8F		Buton R/C
B0		Buton R/C
B1		Buton R/C
BA		Buton R/C

<b>Cod (Hexa)</b>	<b>Funcție</b>	<b>NOTĂ</b>
72	Roșu	Buton R/C
71	Verde	Buton R/C
63	Galben/ 3D	Buton R/C
61	Albastru/ L/R (Modul 3D)	Buton R/C

# SETAREA DISPOZITIVULUI EXTERN DE CONTROL

Conectați RS-232C (conectorul serial) al PC-ului la conectorul RS-232C din partea din spate a proiectorului.

Trebuie să achiziționați un cablu pentru a conecta conectorii RS-232C, deoarece acesta nu este furnizat ca un accesoriu.

Cablul RS-232C este necesar pentru telecomanda proiectorului (consultați Figura 1).

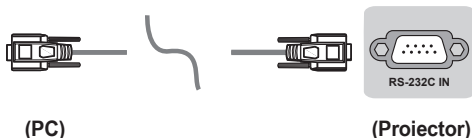
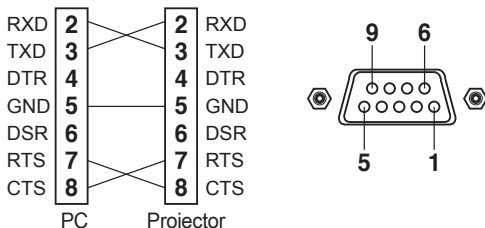


Figura 1: Diagrama conexiunii RS-232



\* Nu există nicio conexiune la Pinul 1 și Pinul 9.

## Set ID

Pentru numărul pentru Set ID, consultați „*Cartografiere date reale (hexazecimală → zecimală)*”.

- 1 Apăsați **SETTINGS** pentru a accesa meniurile principale.
- 2 Apăsați butoanele de navigare pentru a derula până la **OPȚIUNE 1** și apăsați **OK**.
- 3 Apăsați pe butoanele de navigare pentru a derula până la **Set ID** și apăsați pe **OK**.
- 4 Derulați la stânga sau la dreapta pentru a selecta un număr de identificare aparat (Set ID) și selectați **Închidere**. Intervalul de ajustare este 1-99.
- 5 Când ați terminat, apăsați pe **EXIT**.

## Parametri de comunicare

- Rată de transfer: 9600 bps (UART)
- Lungime date: 8 biți
- Paritate: Fără
- Bit de oprire: 1 bit
- Cod de comunicare: cod ASCII
- Utilizați un cablu invers (inversor).

## Listă de referință pentru comenzi

	Comandă1	Comandă2	Date (Hexazecimal)
01. Alimentare*	k	a	00 - 01
02. Format imagine	k	c	(Consultați pagina 113.)
03. Oprire sunet ecran	k	d	(Consultați pagina 114.)
04. Fără sonor	k	e	00 - 01
05. Control volum	k	f	00 - 64
06. Contrast	k	g	00 - 64
07. Luminozitate	k	h	00 - 64
08. Culoare	k	i	00 - 64
09. Nuanță	k	j	00 - 64
10. Claritate	k	k	00 - 32
11. Selectare OSD	k	l	00 - 01
12. Mod blocare telecomandă	k	m	00 - 01
13. Balans	k	t	00 - 64
14. Temp. cul.	k	u	00 - 04
15. Egalizator	j	v	(Consultați pagina 118.)
16. Tastă	m	c	CODURI TASTE
17. Economisire energie	n	p	00 - 02
18. Selecție intrare (principală)	x	b	(Consultați pagina 119.)
19. 3D	x	t	(Consultați pagina 120.)
20. 3D extins	x	v	(Consultați pagina 121.)
21. Configurare automată	j	u	(Consultați pagina 121.)

\* Notă: În timpul redării de conținut media, nicio comandă, în afară de Alimentare (ka) și Tastă (mc) nu va fi executată, acestea fiind tratate ca NG.

## Protocolul de transmisie/recepție

### Transmisie

[Comandă1][Comandă2][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

[Comandă 1]: Prima comandă pentru controlul proiectorului. (j, k, m sau x)

[Comandă 2]: A doua comandă pentru controlul proiectorului.

[Set ID]: Puteți regla [Set ID] pentru a alege numărul de ID de proiector dorit în meniul de opțiuni. Intervalul de ajustare al proiectorului este cuprins între 1 și 99. Dacă valoarea pentru [Set ID] este selectată la „0”, poate fi controlat fiecare aparat conectat.  
 \* [Set ID] este indicat ca zecimală (1 - 99) pe meniu și ca hexazecimală (0x00 - 0x63) pe protocolul de transmisie/recepție.

[DATE] : Pentru a transmite datele comenzii (hexazecimală).

Transmite datele „FF” pentru a citi starea comenzii.

[Cr]: Sfârșit de linie - Cod ASCII „0x0D”

[ ]: Spațiu – Cod ASCII „0x20”

### OK Confirmare

[Comandă2][ ][Set ID][ ][OK][Date][x]

Aparatul transmite semnalul ACK (confirmare) pe baza acestui format atunci când primește date normale. În acest moment, dacă datele sunt transmise în mod citire, acestea indică datele stării prezente. Dacă datele sunt transmise în mod scriere, datele sunt returnate la PC.

### Confirmarea erorilor

[Comandă2][ ][Set ID][ ][NG][Date][x]

Aparatul transmite semnalul ACK (confirmare) pe baza acestui format atunci când primește date anormale de la funcții neviabile sau erori de comunicare.

Date 00: Cod ilegal

### Cartografiere date reale (hexazecimale → zecimale)

- Când introduceți [data] în hexazecimal, consultați următorul tabel de conversie.

00: Pasul 0	32: Pasul 50 (Set ID 50)	FE: Pasul 254
01: Pasul 1 (Set ID 1)	33: Pasul 51 (Set ID 51)	FF: Pasul 255
...	...	...
0A: Pasul 10 (Set ID 10)	63: Pasul 99 (Set ID 99)	01 00: Pasul 256
...	...	...
0F: Pasul 15 (Set ID 15)	C7: Pasul 199	27 0E: Pasul 9998
10: Pasul 16 (Set ID 16)	C8: Pasul 200	27 0F: Pasul 9999
...	...	...

\* Comenzile pot funcționa diferit în funcție de model și de semnal.

01. Alimentare (Comandă: k a)

► Pentru a comanda pornirea\* sau oprirea produsului.

Transmission [k][a][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date 00: Oprit

01: \*Pornire

Ack [a][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

► Pentru a arăta dacă proiectorul este pornit sau \*oprit

Transmission [k][a][ ][Set ID][ ][FF][Cr]

Ack [a][ ][Set ID][ ][OK][Date][x]

\* În mod similar, dacă alte funcții transmit date „FF” bazate pe acest format, feedbackul de confirmare prezintă starea fiecărei funcții.

02. Format imagine (Comandă: k c)

(Dimensiune imagine principală)

► Pentru reglarea formatului ecranului. (Format principal imagine)

Puteți regla de asemenea formatul ecranului utilizând **Format imagine** din meniul **Q.MENU** sau **IMAGINE**.

Transmission [k][c][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date

01: Ecran normal (4:3)

02: Ecran lat (16:9)

04: Zoom

06: Original

08: Ecran întreg

09: \* Numai Scan

10 - 1F: Zoom Cinema 1 - 16

Ack [c][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

\* Cu ajutorul intrării PC, puteți selecta formatul imaginii de 16:9, 4:3 sau Ecran întreg .

\* În modul HDMI/Component (înaltă definiție), este disponibil Numai Scan .

## 114 SETAREA DISPOZITIVULUI EXTERN DE CONTROL

---

### 03. Oprire sunet ecran (Comandă: k d)

- ▶ Pentru selectarea ascunderii/afișării ecranului.

Transmission [k][d][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

#### Date

- 00: Ascundere ecran oprită (Imagine pornită)  
Dezactivare oprire video
- 01: Ascundere ecran pornită (Imagine oprită)
- 10: Activare oprire video

Ack [d][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

- \* Numai în caz de activare oprire video, proiectorul va afișa Afișaj pe ecran (OSD). Însă, în cazul activării ascunderii ecranului, proiectorul nu va afișa OSD.

### 04. Fără sonor (Comandă: k e)

- ▶ Pentru pornirea/oprirea sonorului.  
Puteți accesa modul silențios și cu ajutorul butonului **MUTE** de pe telecomandă.

Transmission [k][e][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

#### Date

- 00: Mod silențios pornit (Volum oprit)
- 01: Mod silențios oprit (Volum pornit)

Ack [e][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

### 05. Control volum (Comandă: k f)

- ▶ Pentru reglarea volumului.  
Puteți regla volumul și cu ajutorul butoanelor de **VOLUME +, -** de pe telecomandă.

Transmission [k][f][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date Min: 00 până la Max: 64

Ack [f][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

## 06. Contrast (Comandă: k g)

- Pentru a ajusta contrastul ecranului.

Contrastul poate fi reglat și din meniul **IMAGINE**.

Transmission [k][g][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date Min: 00 până la Max: 64

Ack [g][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

## 07. Luminozitate (Comandă: k h)

- Pentru reglarea luminozității ecranului.

Luminozitatea poate fi reglată și din meniul **IMAGINE**.

Transmission [k][h][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date Min: 00 până la Max: 64

Ack [h][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

## 08. Culoare (Comandă: k i)

- Pentru reglarea culorii ecranului.

Culoarea poate fi reglată și din meniul **IMAGINE**.

Transmission [k][i][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date Min: 00 până la Max: 64

Ack [i][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

### 09. Nuanță (Comandă: k j)

- ▶ Pentru reglarea tentei ecranului.  
Nuanța poate fi reglată și din meniul **IMAGINE**.

```
Transmission [k][j][ ][Set ID][ ][Date][Cr]
```

Date Roșu: 00 până la verde: 64

```
Ack [j][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]
```

### 10. Claritate (Comandă: k k)

- ▶ Pentru reglarea clarității ecranului.  
Claritatea poate fi reglată și din meniul **IMAGINE**.

```
Transmission [k][k][ ][Set ID][ ][Date][Cr]
```

Date Min: 00 până la Max: 32

```
Ack [k][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]
```

### 11. Selectare OSD (Comandă: k l)

- ▶ Pentru a selecta din telecomandă pornirea/oprirea OSD (afișare pe ecran).

```
Transmission [k][l][ ][Set ID][ ][Date][Cr]
```

Date 00: OSD oprit

01: OSD pornit

```
Ack [l][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]
```

## 12. Mod blocare telecomandă (Comandă: k m)

- Pentru a bloca butoanele Joystick de pe proiector și de pe telecomandă.

Transmission [k][m][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date 00: Blocare dezactivată                      01: Blocare activată

Ack [m][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

- \* Dacă nu utilizați telecomanda, utilizați acest mod.  
Atunci când alimentarea de la rețea este oprită și pornită (deconectați și conectați, după 20 - 30 secunde), blocarea comenzii externe este eliberată.
- \* În modul de așteptare (c.c. oprit de temporizatorul oprire sau comanda „ka”, „mc”), și dacă blocarea tastelor este pornită, proiectorul nu va porni apăsând pe IR și butonul Local.

## 13. Balans (Comandă: k t)

- Pentru reglarea balansului.  
Balansul poate fi reglat și din meniul **AUDIO**.

Transmission [k][t][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date Min: 00 până la Max: 64

Ack [t][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

14. Temp. cul. (Comandă: k u)

► Reglează valoarea pentru Temp. cul.

Transmission [k][u][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date

00: Mediu

01: Rece

02: Cald

04: Natural

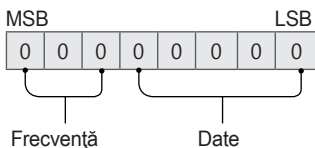
\* Datele 03 nu se utilizează.

Ack [u][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

15. Egalizator (Comandă: j v)

► Ajustați EQ pentru aparat.

Transmission [j][v][ ][Set ID][ ][Date][Cr]



7	6	5	Frecvență	4	3	2	1	0	Pas
0	0	0	Prima bandă	0	0	0	0	0	0(zecimal)
0	0	1	A doua bandă	0	0	0	0	1	1(zecimal)
0	1	0	A treia bandă	...	...	...	...	...	...
0	1	1	A patra bandă	1	0	0	1	1	19(zecimal)
1	0	0	A cincea bandă	1	0	1	0	0	21(zecimal)

Ack [v][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

\* Depinde de model și poate ajusta atunci când modul sunet este o valoare reglabilă EQ.

16. Tastă (Comandă: m c)

- Pentru a transmite codul tastei IR de la distanță.

Transmission [m][c][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date: de consultat „*CODURI TASTE*”.

Ack [c][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

17. Economisire energie (Comandă: n p)

- Setează modul Economisire energie.

Transmission [n][p][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date

00: Minim

01: Mediu

02: Maxim

Ack [p][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

18. Selecție intrare (Comandă: x b)

(Intrare imagine principală)

- Pentru a selecta sursa de intrare pentru imaginea principală.

Transmission [x][b][ ][Set ID][ ][Date][Cr]

Date

20: AV

40: Component

60: RGB

90: HDMI

Ack [b][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]

\* Această funcție depinde de model și de semnal.

## 120 SETAREA DISPOZITIVULUI EXTERN DE CONTROL

---

### 19. 3D (Comandă: x t)

► Pentru a modifica Modul 3D pentru proiector.

Transmission [x][t][ ][Set ID][ ][Date 00][ ][Date 01][ ][Date 02]

Date	Structură
[Date 00]	00: 3D Pornit 01: 3D Oprit 02: 3D - 2D
[Date 01]	00: Sus și jos 01: Alăturat 03: Secvențial cu cadru
[Date 02]	00: De la dreapta la stânga 01: De la stânga la dreapta

Funcțiile [Date 02] depind de model și semnal.

\* Este posibil ca nicio opțiune a modelului 3D ([Date 01]) să nu fie disponibilă în funcție de semnalul de transmisie/video.

[Date 00]	[Date 01]	[Date 02]
00	O	O
01	X	X
02	X	X

X: indiferent

Ack [t][ ][Set ID][ ][OK][Date00][Date01][Date02][x]

[t][ ][Set ID][ ][NG][Date00][x]

## 20. 3D extins (Comandă: x v)

- Pentru a modifica opțiunea 3D pentru proiector.

```
Transmission [x][v][ ][Set ID][ ][Date 00][ ][Cr]
```

Date 00: De la dreapta la stânga      01: De la stânga la dreapta

```
Ack [v][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date 00][x]
```

## 21. Configurare automată (Comandă: j u)







- Pentru a ajusta poziția imaginii și a minimiza tremuratul imaginii în mod automat. Funcționează numai în modul RGB (PC).

```
Transmission [j][u][ ][Set ID][ ][Date][Cr]
```

Date 01: Executare configurare automată

```
Ack [u][ ][Set ID][ ][OK/NG][Date][x]
```

# SIMBOLURI

	Se referă la curentul alternativ (c.a.).
	Se referă la curentul continuu (c.c.).
	Se referă la echipament clasa II.
	Se referă la stand-by.
	Se referă la „PORNIT” (alimentare).
	Se referă la tensiune periculoasă.

