

Manual do usuário PowerLite® W16

Conteúdo

Manual do usuário do projetor PowerLite W16.....	9
Introdução.....	10
Recursos do projetor	10
Conteúdo da caixa do produto.....	11
Componentes adicionais	13
Equipamento opcional e peças de substituição.....	14
Informações sobre garantia.....	15
Avisos usados na documentação.....	15
Onde buscar informações adicionais	15
Localização das partes do projetor.....	15
Partes do projetor - frente/superior.....	16
Partes do projetor - traseira	18
Partes do projetor - base	19
Partes do projetor - painel de controle.....	20
Partes do projetor - controle remoto	22
Configuração do projetor	24
Colocação do projetor	24
Opções de instalação e montagem do projetor	24
Distância de projeção	26
Conexões do projetor	28
Conexão a fontes de vídeo.....	28
Conexão a fontes de vídeo HDMI	29
Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA.....	29
Conexão a uma fonte de vídeo S-Video	31
Conexão a fontes de vídeo composto.....	31
Conexão a uma fonte de vídeo com som.....	32
Conexão a fontes de computador.....	33
Conexão ao computador para vídeo e áudio USB	33
Conexão ao computador para vídeo VGA	34
Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio	35

Conexão ao computador para controle de mouse USB	36
Conexão a um computador para som	37
Conexão a um monitor externo de computador	37
Conexão de alto-falantes externos	38
Conexão a um dispositivo USB externo	39
Projeção com dispositivo USB	39
Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor	40
Seleção da fonte USB conectada	41
Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor.....	41
Conexão a uma câmera de documentos	41
Instalação das pilhas no controle remoto	42
Abertura da tampa da lente	44
Uso dos recursos básicos do projetor	45
Ligar o projetor	45
Desligar o projetor	47
Visualizar imagens em 3D.....	49
Parear os óculos 3D com o projetor.....	50
Carregar os óculos 3D.....	51
Alcance da visualização em 3D	52
Seleção do idioma dos menus do projetor	52
Ajuste da altura da imagem.....	53
Forma da Imagem	54
Correção automática da forma da imagem com Screen Fit.....	54
Correção do formato da imagem com os botões Keystone	56
Correção do formato da imagem com Quick Corner	58
Redimensionamento da imagem com o anel de zoom.....	60
Ajustar o foco da imagem com o anel de foco	61
Como Focar a Imagem com a Ajuda de Foco	61
Operação do controle remoto.....	63
Uso do controle remoto como um mouse sem fio.....	65
Uso do controle remoto como um ponteiro.....	66
Seleção de uma fonte de imagem	66
Modos de projeção.....	68

Mudança do modo de projeção usando o controle remoto	68
Mudança do modo de projeção usando os menus	69
Relação de aspecto da imagem	69
Mudança da relação de aspecto da imagem	70
Relações de aspecto da imagem disponíveis.....	70
Modo cor	71
Mudança do Modo cor	72
Modos de cor disponíveis	72
Ativar o ajuste Íris Automática	73
Controle do volume com os botões de volume	74
Projeção de um show de slides	75
Tipos de arquivos compatíveis com a função Slideshow.....	75
Como iniciar um show de slides	76
Opções de exibição de apresentação de slides	78
Ajuste dos recursos do projetor	80
Desativação temporária da imagem e do som	80
Interrupção temporária da ação do vídeo	81
Ampliação e redução de imagens	81
Recursos de segurança do projetor	82
Tipos de segurança por senha	82
Configuração de uma senha	83
Seleção de tipos de segurança por senha	84
Digitar a senha para uso do projetor	84
Salvar um logotipo de usuário para exibição.....	86
Bloqueio dos botões do projetor	88
Desbloqueio dos botões do projetor	89
Instalação de um cabo de segurança	89
Ajuste das definições de menu	90
Uso do sistema de menus do projetor	90
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem	91
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal.....	93
Configuração de opções do projetor - menu Definição.....	96
Configuração de opções do projetor - menu Avançado.....	99

Exibição da informação do projetor - menu Informação	102
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar	104
Manutenção e transporte do projetor	105
Manutenção do projetor	105
Limpeza da lente	105
Limpar os óculos 3D	106
Limpeza do gabinete do projetor	107
Manutenção do filtro de ar e do exaustor.....	107
Limpeza do filtro de ar e do exaustor	107
Substituição do filtro de ar.....	108
Manutenção da lâmpada do projetor	110
Substituição da lâmpada.....	111
Reinicialização do temporizador da lâmpada	115
Substituição das pilhas do controle remoto	116
Transporte do projetor	118
Solução de problemas	119
Dicas para problemas de projeção.....	119
Luzes de estado do projetor	119
Uso da ajuda do projetor	122
Soluções para problemas de imagem ou som	123
Soluções para quando a imagem não aparece	123
Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB	124
Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer	125
Exibição a partir de um laptop PC.....	125
Exibição a partir de um laptop Mac	126
Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer.....	126
Soluções para quando somente parte da imagem aparecer	126
Soluções para quando a imagem não estiver retangular.....	127
Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática	127
Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada.....	128
Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos	129
Soluções para quando uma imagem em 3D não é exibida corretamente.....	130
Soluções para quando nenhuma imagem aparecer no monitor externo	131

Soluções para problemas de som	131
Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto	132
Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor	132
Soluções para problemas com o controle remoto.....	133
Soluções para problemas de senha	134
Onde obter ajuda.....	134
Especificações técnicas	137
Especificações gerais do projetor.....	137
Especificações da lâmpada do projetor.....	138
Especificações do controle remoto.....	139
Especificações da dimensão do projetor	139
Especificações Elétricas do Projetor	139
Especificações ambientais do projetor	140
Especificações de aprovações e de segurança do projetor	140
Formatos de vídeo compatíveis	140
Requisitos do sistema de exibição USB	143
Avisos.....	145
Instruções de descarte do produto	145
Reciclagem	145
Informações importantes sobre segurança	146
Instruções importantes de segurança	146
Instruções importantes de segurança para 3D	150
Restrição de uso.....	152
FCC Compliance Statement.....	152
Garantia limitada	153
Marcas registradas.....	155
Open Source Software License.....	156
Avisos sobre direitos autorais.....	196
Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais.....	197
Atribuição de direitos autorais	197

Manual do usuário do projetor PowerLite W16

Seja bem-vindo ao *Manual do usuário* do projetor PowerLite W16.

Introdução

Consulte estas seções para aprender mais sobre o seu projetor e sobre este manual.

[Recursos do projetor](#)

[Avisos usados na documentação](#)

[Onde buscar informações adicionais](#)

[Localização das partes do projetor](#)

Recursos do projetor

O projetor PowerLite W16 inclui estes recursos especiais:

Projeção em 3D

- Projeção ativa em 3D com óculos de obturador ativo opcionais
- Suporta formatos de projeção 3D side by side, top and bottom e frame packing

Sistema de projeção brilhante e de alta resolução

- Até 3000 lúmens de brilho colorido (emissão de luz colorida) e 3000 lúmens de brilho branco (emissão de luz branca) em modo 2D

Observação: O brilho de cor (emissão de luz colorida) e o brilho de branco (emissão de luz branca) irão variar dependendo das condições de uso. A emissão de luz colorida é medida de acordo com IDMS 15.4; a emissão de luz branca é medida de acordo com ISO 21118.

- Resolução nativa de 1280 × 800 pixels (WXGA)

Conectividade flexível

- Porta HDMI para conexão de computador ou dispositivo de vídeo
- Projeção USB plug-and-play 3-em-1 oferece controle de áudio e mouse para instalação imediata
- Shows de slide sem computador (com o software PC Free) através de dispositivos de memória USB
- Duas portas VGA para as conexões de vários apresentadores
- Porta para conectar monitor e alto-falantes externos

Recursos de instalação e uso fáceis

- Correção de efeito trapézio vertical e horizontal automática e em tempo real, sempre exibe uma tela retangular

- Recurso Screen Fit redimensiona automaticamente imagens para sua tela de projeção
- Recursos Instant Off e Direct Power On da Epson para desativação e configuração rápidas do projetor
- Decodificador de closed caption embutido
- Relação de zoom óptico 1.2x para melhor capacidade de zoom
- Baixo custo total de propriedade com maior vida útil da lâmpada

[Conteúdo da caixa do produto](#)

[Componentes adicionais](#)

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

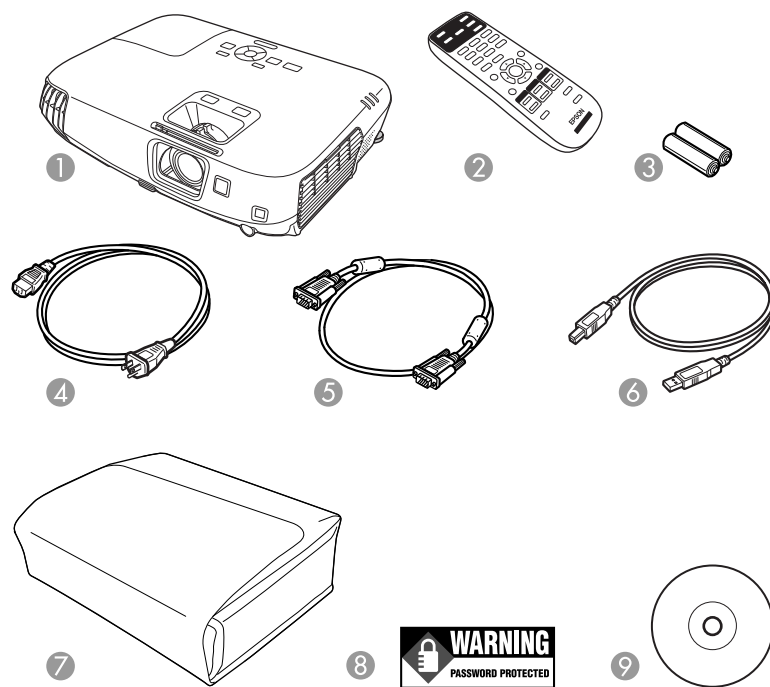
[Informações sobre garantia](#)

Tema principal: [Introdução](#)

Conteúdo da caixa do produto

Guarde a embalagem caso seja necessário despachar o projetor. Sempre use a embalagem original (ou equivalente) quando tiver que enviar por correio.

Certifique-se de que a caixa do projetor inclui todas estas peças:



- 1 Projetor
- 2 Controle remoto
- 3 Pilhas para o controle remoto (duas alcalinas AA)
- 4 Cabo de alimentação
- 5 Cabo VGA para computador
- 6 Cabo USB
- 7 Bolsa de transporte
- 8 Adesivo Password Protected (Protegido por senha)
- 9 CD com a documentação do projetor

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

Componentes adicionais

Dependendo da maneira como planeja usar o projetor, talvez seja necessário obter os seguintes componentes adicionais:

- Para receber um sinal de vídeo composto, será necessário um vídeo do tipo RCA ou um cabo A/V. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Para receber sinal S-Video, será necessário um cabo S-Video compatível com o seu dispositivo. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Para receber sinal de vídeo componente, você precisa de um cabo de vídeo componente para VGA, D-sub, de 15 pinos. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- Para receber sinal HDMI, será necessário um cabo HDMI compatível. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta de **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatíveis. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta **HDMI**.

- Para receber e assistir um sinal em 3D, será necessário um cabo HDMI compatível e óculos 3D de obturador ativo. É possível adquiri-los de um revendedor autorizado de produtos Epson. Se a sua fonte de vídeo for um disco Blu-ray 3D, você também precisa de um aparelho de Blu-ray que suporte reprodução em 3D. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta de **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta **HDMI**.

- Para projetar com áudio de certas portas, talvez seja preciso um cabo de áudio compatível com o seu equipamento. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo à porta de vídeo VGA do projetor, você precisa obter um adaptador. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível.

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

Referências relacionadas

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

Equipamento opcional e peças de substituição

É possível adquirir telas, malas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado da Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br. Você também pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Observação: A disponibilidade dos acessórios varia conforme o país.

A Epson oferece os seguintes acessórios opcionais e peças de reposição para o seu projetor:

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Lâmpada de reposição original da Epson (ELPLP67)	V13H010L67
Filtro de ar para substituição (ELPAF42)	V13H134A42
Óculos 3D de obturador ativo (ELPGS03)	V12H548006
Alto-falantes ativos (ELPSP02)	V12H467020
Câmera de documentos Epson DC-06	V12H321005
Câmera de documentos Epson DC-11	V12H377020
Câmera de documentos Epson DC-20	V12H500020
Montagem universal para teto	ELPMBPJF
Kit de canaletas ajustáveis suspensas para teto	ELPMBP01
Kit de placa de teto falso	ELPMBP02
Placa para teto redondo estrutural	ELPMBP03
Coluna de extensão ajustável (cano) de 20 a 28 cm	ELPMBC01
Trava de segurança Kensington	ELPSL01
Tela de projetor portátil Accolade Duet	ELPSC80
Tela portátil ES3000 (ELPSC26H)	V12H002S3Y
Cabo de vídeo componente para VGA	ELPKC19

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

Informações sobre garantia

Seu projetor possui uma garantia básica que lhe permite projetar com confiança. Para detalhes, consulte a garantia do seu projetor.

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

Avisos usados na documentação

Siga estes avisos ao ler a documentação:

- Os **Avisos** devem ser obedecidos com cuidado para evitar ferimentos pessoais.
- Os **Cuidados** devem ser observados para evitar danos ao equipamento.
- As **Observações** contêm informações importantes sobre o projetor.
- As **Dicas** contêm informações adicionais sobre projeção.

Tema principal: [Introdução](#)

Onde buscar informações adicionais

Precisa de uma ajuda rápida sobre o uso do projetor? Você pode procurar ajuda aqui:

- Sistema de ajuda interno

Pressione o botão **Help** no controle remoto ou projetor para obter soluções rápidas para problemas comuns.

- global.latin.epson.com/Suporte

Veja perguntas frequentes e envie suas dúvidas por e-mail para o serviço de suporte da Epson 24 horas por dia.

Tema principal: [Introdução](#)

Referências relacionadas

[Onde obter ajuda](#)

Tarefas relacionadas

[Uso da ajuda do projetor](#)

Localização das partes do projetor

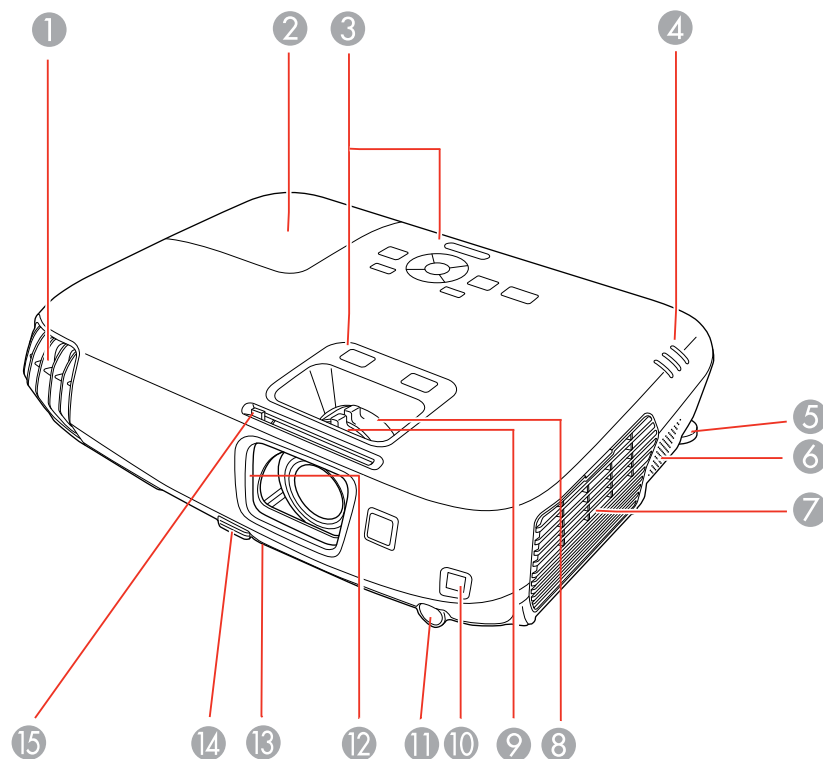
Veja as ilustrações das partes do projetor para aprender mais sobre elas.

[Partes do projetor - frente/superior](#)

Partes do projetor - traseira
Partes do projetor - base
Partes do projetor - painel de controle
Partes do projetor - controle remoto

Tema principal: [Introdução](#)

Partes do projetor - frente/superior



- 1 Abertura de saída de ar
- 2 Tampa da lâmpada
- 3 Painel de controle
- 4 Luzes de estado do projetor

- 5 Ponto de fixação do cabo de segurança e abertura para a trava de segurança Kensington
- 6 Alto-falante
- 7 Entrada de ventilação e tampa do filtro de ar
- 8 Anel de zoom
- 9 Anel de foco
- 10 Sensor de ajuste da tela
- 11 Receptor do controle remoto
- 12 Controle deslizante A/V Mute
- 13 Pé frontal ajustável
- 14 Alavanca de liberação do pé
- 15 Alavanca deslizante de A/V Mute

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

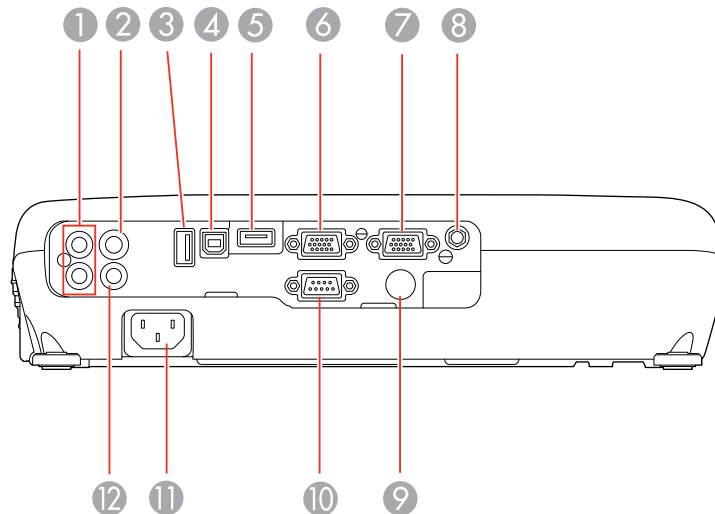
Referências relacionadas

[Luzes de estado do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Instalação de um cabo de segurança](#)

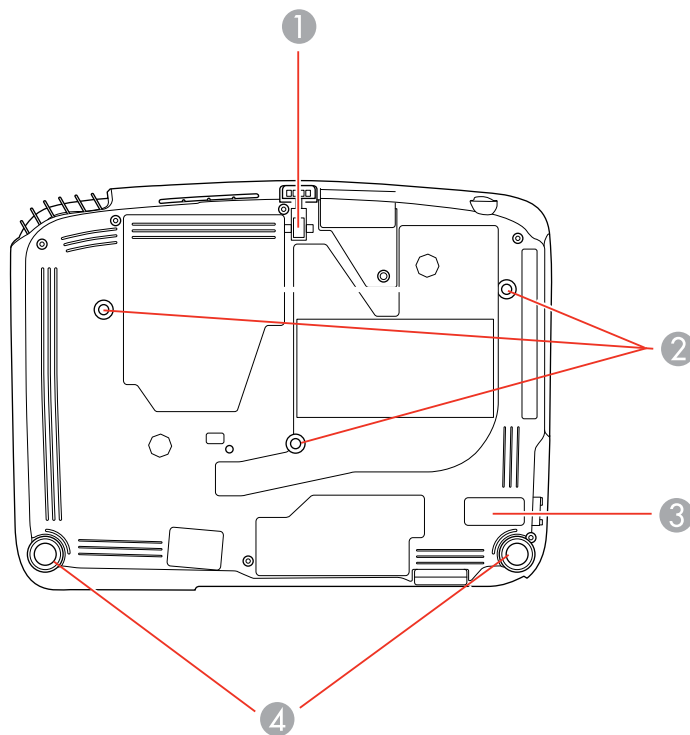
Partes do projetor - traseira



- 1 Portas **Audio**
- 2 Porta **S-Video**
- 3 Porta **USB-A**/porta da câmera de documentos
- 4 Porta **USB-B**
- 5 Porta **HDMI**
- 6 Porta **Computer1**
- 7 Porta **Monitor Out/Computer2**
- 8 Porta **Audio Out**
- 9 Receptor do controle remoto
- 10 Porta **RS-232C**
- 11 Porta de entrada CA
- 12 Porta **Video**

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

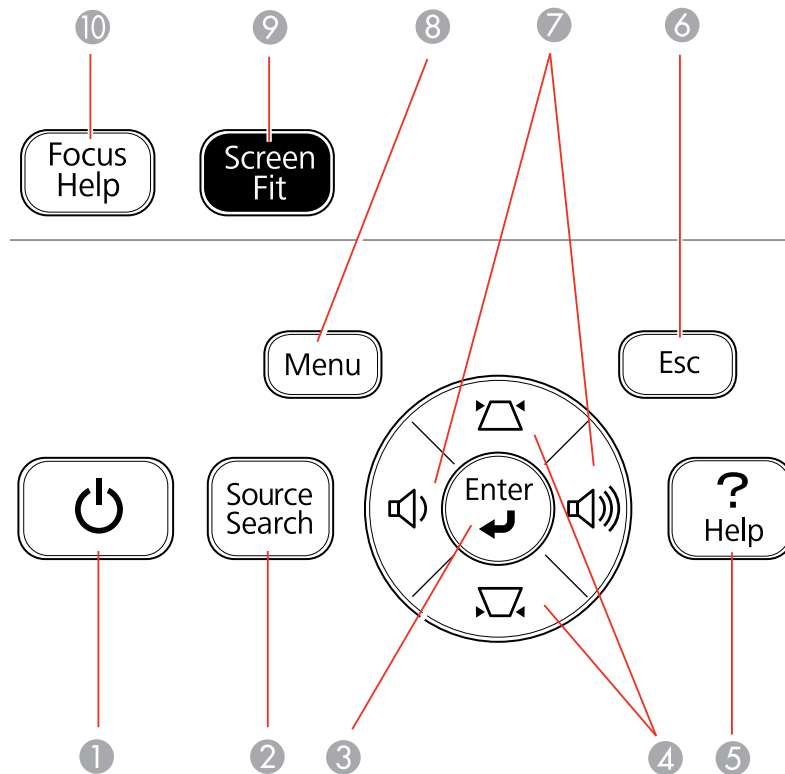
Partes do projetor - base



- 1 Pé frontal ajustável
- 2 Orifícios para placas de montagem
- 3 Ponto de fixação do cabo de segurança
- 4 Pés traseiros ajustáveis

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Partes do projetor - painel de controle

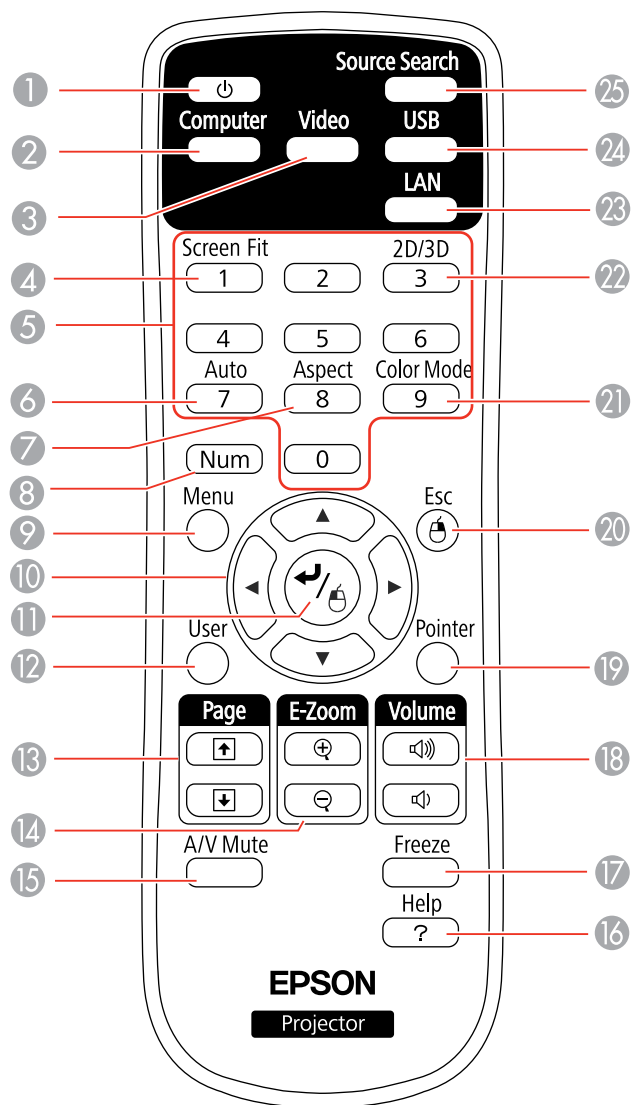


- 1 Botão de energia
- 2 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)
- 3 Botão **Enter** (seleciona opções)
- 4 Botões de ajuste vertical de keystone (ajusta o formato da tela) e botões de seta
- 5 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)
- 6 Botão **Esc** (cancela/sai das funções)
- 7 Botões de controle do volume, botões de ajuste horizontal de efeito trapézio (ajustam o formato da imagem) e botões de seta

- 8 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)
- 9 Botão **Screen Fit** (ajusta o formato da imagem)
- 10 Botão **Focus Help** (ajusta o foco)

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Partes do projetor - controle remoto



1 Botão de energia

- 2 Botão **Computer** (circula pelas fontes de computador conectadas)
- 3 Botão **Video** (circula pelas fontes de vídeo conectadas)
- 4 Botão **Screen Fit** (ajusta o formato da imagem)
- 5 Botões numéricos (digitam números)
- 6 Botão **Auto** (automaticamente ajusta as configurações de posição, alinhamento e sincronização)
- 7 Botão **Aspect** (seleciona a razão de aspecto da imagem)
- 8 Botão **Num** (quando pressionado, muda botões numéricos para a função de número)
- 9 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)
- 10 Botões de seta (move pelas opções na tela e controla as funções de mouse sem fio)
- 11 Botão **Enter** (seleciona opções e controla funções de mouse sem fio)
- 12 Botão **User** (pode ser personalizado para funções diferentes)
- 13 Botões **Page** up/down (para cima/para baixo)(controla a apresentação de slides e as páginas do documento projetado)
- 14 Botões **E-Zoom +/-** (aproximam e afastam a imagem)
- 15 Botão **A/V Mute** (desativa a imagem e o som)
- 16 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)
- 17 Botão **Freeze** (para a imagem de vídeo)
- 18 Botões **Volume** para cima e para baixo (ajustam o volume do alto-falante)
- 19 Botão **Pointer** (ativa o ponteiro na tela)
- 20 Botão **Esc** (cancela/sai das opções e controla as funções de mouse sem fio)
- 21 Botão **Color Mode** (seleciona modos de exibição)
- 22 Botão **2D/3D** (navega entre os modos 2D e 3D)
- 23 Botão **LAN** (botão não é funcional)
- 24 Botão **USB** (navega pelas fontes USB conectadas)
- 25 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Configuração do projetor

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso.

[Colocação do projetor](#)

[Conexões do projetor](#)

[Instalação das pilhas no controle remoto](#)

[Abertura da tampa da lente](#)

Colocação do projetor

Você pode colocar o projetor em praticamente qualquer superfície plana para projetar uma imagem.

Você também pode instalar o projetor no teto se desejar colocá-lo em um local fixo.

Leve em consideração o seguinte quando selecionar um lugar para o projetor:

- Coloque o projetor em uma superfície estável e nivelada ou instale-o usando uma montagem permanente compatível.
- Deixe espaço suficiente ao redor e embaixo do projetor para ventilação e não o coloque em cima ou próximo a qualquer objeto que possa bloquear as aberturas de ventilação.
- Coloque o projetor próximo a uma tomada elétrica aterrada ou extensão.

[Opções de instalação e montagem do projetor](#)

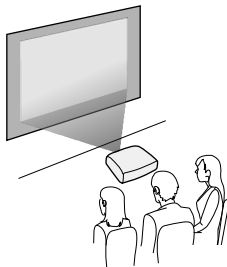
[Distância de projeção](#)

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

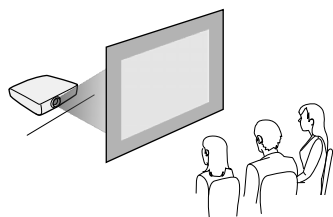
Opções de instalação e montagem do projetor

Você pode montar ou instalar o projetor das seguintes maneiras:

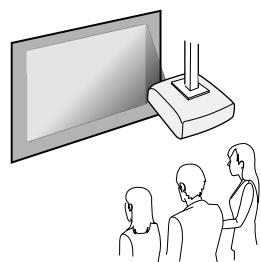
Frontal



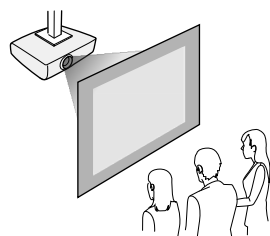
Traseira



Frontal/Teto



Posterior/Teto



Quando instalar o projetor, certifique-se de colocá-lo diretamente em frente à tela e não em ângulo, se possível.

Se projetar a partir do teto ou por trás da tela, certifique-se de selecionar a opção correta de **Projecção** no sistema de menus do projetor.

Tema principal: [Colocação do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Distância de projeção

A distância entre o projetor e a tela determina o tamanho aproximado da imagem. O tamanho da imagem aumenta conforme se afasta o projetor da tela, mas isso pode variar dependendo do zoom, da relação de aspecto e de outras configurações.

Use estas tabelas para determinar aproximadamente a distância ideal do projetor à tela baseado no tamanho da imagem projetada. (As medidas podem ter sido arredondadas para mais ou para menos.)

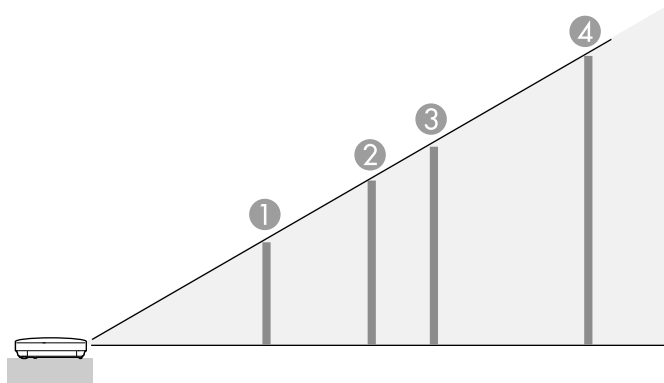


Imagem ou tela com relação de aspecto de 16:10

	Tamanho da tela ou da imagem	Distância da projeção Wide a Tele
1	50 pol. (126 cm)	139 a 168 cm (55 a 66 pol.)
2	80 pol. (203 cm)	225 a 270 cm (88 a 106 pol.)
3	100 pol. (254 cm)	281 a 338 cm (111 a 133 pol.)

	Tamanho da tela ou da imagem	Distância da projeção Wide a Tele
4	150 pol. (381 cm)	424 a 509 cm (167 a 200 pol.)

Imagem ou tela com relação de aspecto de 4:3

	Tamanho da tela ou da imagem	Distância da projeção Wide a Tele
1	50 pol. (126 cm)	158 a 190 cm (62 a 75 pol.)
2	80 pol. (203 cm)	255 a 306 cm (100 a 121 pol.)
3	100 pol. (254 cm)	319 a 383 cm (126 a 151 pol.)
4	150 pol. (381 cm)	480 a 577 cm (189 a 227 pol.)

Imagem ou tela com relação de aspecto de 16:9

	Tamanho da tela ou da imagem	Distância da projeção Wide a Tele
1	50 pol. (126 cm)	143 a 172 cm (56 a 68 pol.)
2	80 pol. (203 cm)	231 a 278 cm (91 a 109 pol.)
3	100 pol. (254 cm)	289 a 348 cm (114 a 137 pol.)
4	150 pol. (381 cm)	435 a 523 cm (171 a 206 pol.)

Tema principal: [Colocação do projetor](#)

Conexões do projetor

Você pode conectar o projetor a uma variedade de computadores, fontes de vídeo e áudio para exibir apresentações, filmes ou outras imagens, com ou sem som.

- Conecte qualquer tipo de computador com uma porta USB ou com uma porta padrão de saída de vídeo (monitor) ou com uma porta HDMI.
- Para projeção de vídeo, conecte dispositivos como aparelhos de DVD, jogos de vídeo-game, câmeras digitais e câmeras de telefone com portas de saída de vídeo compatíveis.
- Se a sua apresentação ou vídeo incluírem som, você pode conectar cabos de entrada de áudio, se necessário.
- Para shows de slide sem um computador, você pode conectar dispositivos USB (como um pendrive ou câmera) ou uma câmera de documentos da Epson opcional.

Cuidado: Se for usar o projetor em altitude superior a 1500 metros, ative a opção **Modo Alta Altitude** para garantir que a temperatura interna do projetor seja regulada corretamente.

[Conexão a fontes de vídeo](#)

[Conexão a fontes de computador](#)

[Conexão a um monitor externo de computador](#)

[Conexão de alto-falantes externos](#)

[Conexão a um dispositivo USB externo](#)

[Conexão a uma câmera de documentos](#)

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Conexão a fontes de vídeo

Siga as instruções nestas seções para conectar estes dispositivos ao projetor.

[Conexão a fontes de vídeo HDMI](#)

[Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA](#)

[Conexão a uma fonte de vídeo S-Video](#)

[Conexão a fontes de vídeo composto](#)

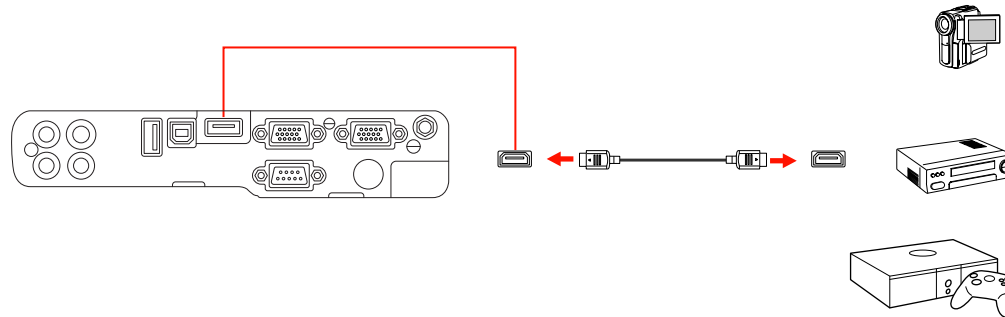
Conexão a uma fonte de vídeo com som

Tema principal: Conexões do projetor

Conexão a fontes de vídeo HDMI

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta HDMI, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo HDMI opcional. A conexão HDMI proporciona a melhor qualidade de imagem.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade à porta **HDMI** do projetor.



Observação: O projetor converte o sinal de áudio digital enviado da sua fonte de vídeo em um sinal análogo mono para o alto-falante interno ou em um sinal análogo estéreo, se estiver conectado a alto-falantes externos.

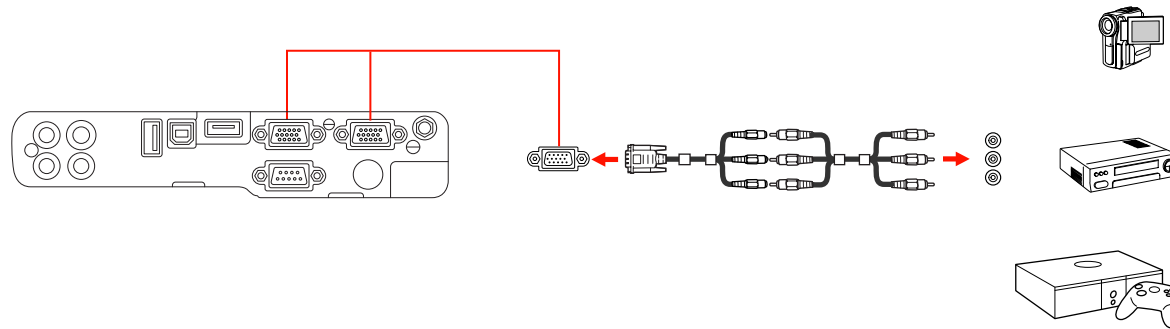
Observação: Se você conectou um console de jogos, pode demorar alguns segundos para que a sua imagem apareça quando você mudar para a fonte de entrada do console de jogos. Para reduzir o potencial de demora na resposta aos comandos do jogo, configure o sinal de saída do seu console de jogos para um sinal progressivo de 480p ou 720p. Consulte a documentação do console de jogos para obter instruções.

Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA

Se a sua fonte de vídeo tiver portas de vídeo componente, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo componente para VGA. Dependendo das portas componentes, pode ser necessário usar um cabo adaptador com o cabo de vídeo componente.

1. Conecte os conectores componentes às portas coloridas de saída de vídeo componente da fonte, geralmente marcadas como **Y, Pb, Pr** ou **Y, Cb, Cr**. Se estiver usando um adaptador, conecte estes conectores ao cabo de vídeo componente.
2. Conecte o conector VGA à porta **Computer** no projetor.



Observação: Se escolher a porta **Computer2**, pode ser necessário mudar a configuração **Porta Saída Monitor** no menu Avançado do projetor.

3. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

Se as cores da imagem parecerem erradas, pode ser que tenha que mudar a configuração de **Sinal entrada** no menu Sinal do projetor.

Observação: Se você conectou um console de jogos, pode demorar alguns segundos para que a sua imagem apareça quando você mudar para a fonte de entrada do console de jogos. Para reduzir o potencial de demora na resposta aos comandos do jogo, configure o sinal de saída do seu console de jogos para um sinal progressivo de 480p ou 720p. Consulte a documentação do console de jogos para obter instruções.

Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

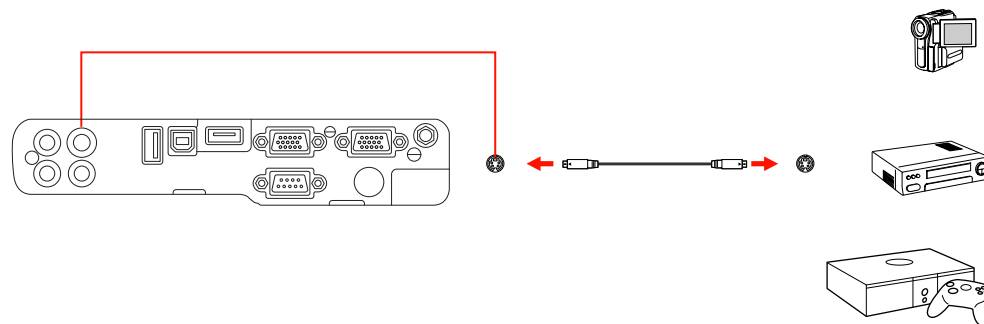
Tarefas relacionadas

[Conexão a uma fonte de vídeo com som](#)

Conexão a uma fonte de vídeo S-Video

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de S-Video, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de S-Video.

1. Conecte o cabo de S-Video à porta de saída de S-Video da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade à porta **S-Video** do projetor.



Observação: Se você conectou um console de jogos, pode demorar alguns segundos para que a sua imagem apareça quando você mudar para a fonte de entrada do console de jogos. Para reduzir o potencial de demora na resposta aos comandos do jogo, configure o sinal de saída do seu console de jogos para um sinal progressivo de 480p ou 720p. Consulte a documentação do console de jogos para obter instruções.

Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

Tarefas relacionadas

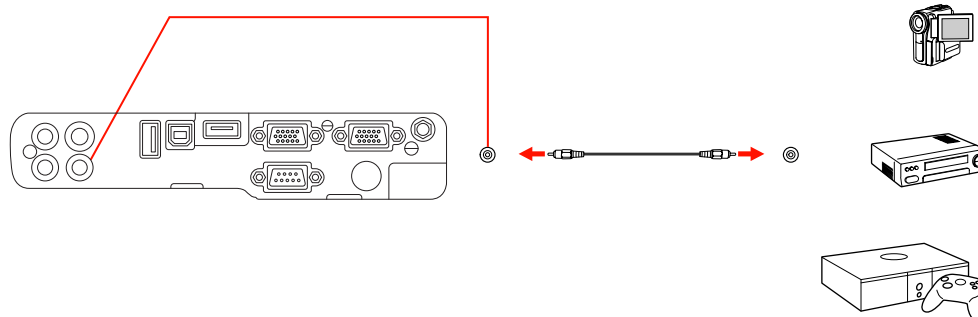
[Conexão a uma fonte de vídeo com som](#)

Conexão a fontes de vídeo composto

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de vídeo composto, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo estilo RCA ou A/V.

1. Conecte o cabo com o conector amarelo à porta de saída amarela da fonte de vídeo.

2. Conecte a outra extremidade à porta **Video** do projetor.



Observação: Se você conectou um console de jogos, pode demorar alguns segundos para que a sua imagem apareça quando você mudar para a fonte de entrada do console de jogos. Para reduzir o potencial de demora na resposta aos comandos do jogo, configure o sinal de saída do seu console de jogos para um sinal progressivo de 480p ou 720p. Consulte a documentação do console de jogos para obter instruções.

Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

Tarefas relacionadas

[Conexão a uma fonte de vídeo com som](#)

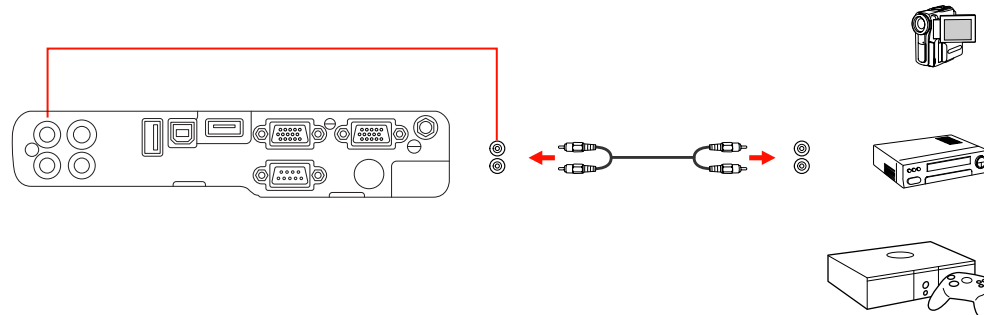
Conexão a uma fonte de vídeo com som

Você pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor, se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de saída de áudio. Conecte o projetor à fonte de vídeo usando um cabo de áudio RCA.

Observação: Se você conectou a sua fonte de vídeo ao projetor usando um cabo HDMI, o sinal de áudio é transferido com o sinal de vídeo; não é necessário usar um cabo adicional para o som.

1. Conecte o cabo de áudio às portas de saída de áudio da fonte de vídeo.

2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta ou portas de **Audio** do projetor.



Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

Conexão a fontes de computador

Siga as instruções nestas seções para conectar um computador ao projetor.

[Conexão ao computador para vídeo e áudio USB](#)

[Conexão ao computador para vídeo VGA](#)

[Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio](#)

[Conexão ao computador para controle de mouse USB](#)

[Conexão a um computador para som](#)

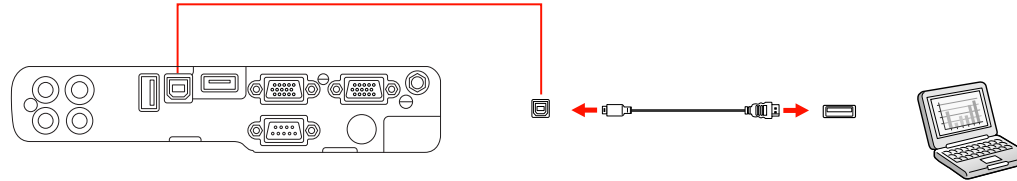
Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB

Se o seu computador estiver de acordo com os requisitos de sistema, você pode enviar vídeo e áudio para o projetor através da porta USB do computador (preferivelmente USB 2.0). Conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB.

1. Ligue o computador.

2. Conecte o cabo à porta **USB-B** do seu projetor.



3. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.
4. Execute um dos seguintes procedimentos:
- **Windows 8.x:** Clique em **EPSON_PJ_UD** no canto superior direito e selecione **Run EMP_UDSE.EXE** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
 - **Windows Vista 7/Windows:** Selecione **Executar EMP_UDSE.EXE** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
 - **Windows XP:** Aguarde enquanto mensagens aparecem na tela do computador e o projetor instala o software Epson USB Display no computador.
 - **Windows 2000:** Selecione **Computador**, **EPSON_PJ_UD** e **EMP_UDSE.EXE** para instalar o software Epson USB Display.
 - **Mac OS X:** A pasta de configuração USB Display aparece na tela. Selecione o programa de instalação do **USB Display** e siga as instruções na tela para instalar o Epson USB Display.

Siga as instruções na tela. Você só precisa instalar o software a primeira vez que conectar o projetor ao computador.

Observação: Se estiver usando Windows XP ou Windows 2000 e vir uma mensagem perguntando se quer reiniciar o computador, selecione **Não**.

O projetor exibe a imagem do desktop do computador e reproduz som, se a apresentação tiver som.

Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

Referências relacionadas

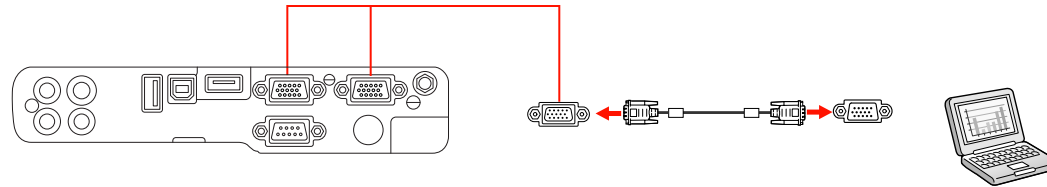
[Requisitos do sistema de exibição USB](#)

Conexão ao computador para vídeo VGA

Você pode conectar o projetor usando um cabo VGA de computador.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta de vídeo VGA do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível.

1. Se necessário, desconecte o cabo de monitor do computador.
2. Conecte o cabo VGA do computador à porta de monitor do computador.
3. Conecte a outra extremidade a uma porta **Computer** no projetor.



Observação: Se escolher a porta **Computer2**, pode ser necessário mudar a configuração **Porta Saída Monitor** no menu Avançado do projetor.

4. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Tarefas relacionadas

[Conexão a um computador para som](#)

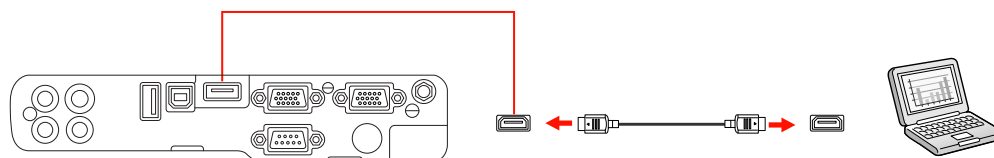
Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio

Se o seu computador tiver uma porta HDMI, você pode conectá-lo ao projetor usando um cabo HDMI opcional.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta de **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta **HDMI**.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI do computador.

2. Conecte a outra extremidade à porta **HDMI** do projetor.



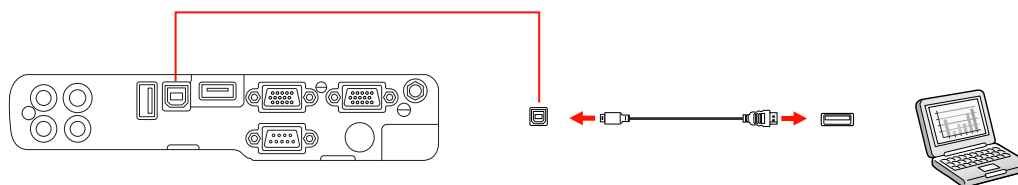
Observação: Este projetor converte o sinal de áudio digital enviado do seu computador em um sinal análogo mono para o alto-falante interno ou em um sinal análogo estéreo, se estiver conectado a alto-falantes externos.

Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

Conexão ao computador para controle de mouse USB

Se você conectou o seu computador a uma porta **Computer**, **USB-B** ou **HDMI** no projetor, você pode configurar o controle remoto para funcionar como um mouse sem fio. Isso permite que as projeções sejam controladas a uma distância do computador. Para isso, conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB, se já não estiver conectado.

1. Conecte o cabo USB à porta **USB-B** do projetor.



2. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.
3. Se necessário, configure seu computador para trabalhar com um mouse externo. Consulte a documentação do computador para obter informações detalhadas.

Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

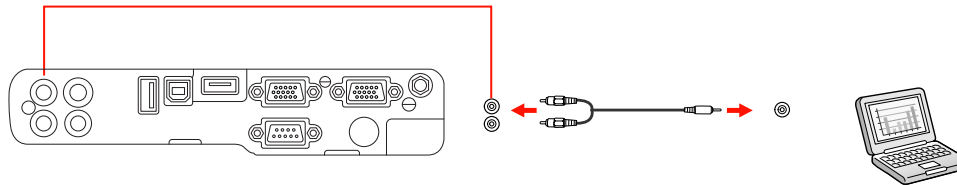
Tarefas relacionadas

[Uso do controle remoto como um mouse sem fio](#)

Conexão a um computador para som

Se a apresentação no seu computador tiver som e você não fez a conexão ao projetor usando a porta **USB-B** ou **HDMI**, você ainda pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor. Conecte um cabo adaptador de mini-tomada estéreo opcional (com uma mini-tomada de 3,5 mm e duas tomadas RCA).

1. Conecte o cabo de áudio à porta de fone de ouvido ou de saída de áudio do seu laptop, ou à porta de alto-falante ou de saída de áudio do seu computador de mesa.
2. Conecte a outra extremidade às portas **Audio** do projetor.



Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

Conexão a um monitor externo de computador

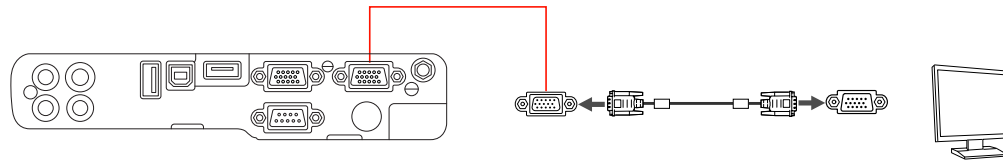
Se você conectou o projetor a um computador usando a porta **Computer**, você também pode conectar um monitor externo ao projetor. Isso permite que você veja a apresentação no monitor externo mesmo quando a imagem projetada não for visível.

Se você quiser reproduzir imagens em um monitor externo quando o projetor estiver desligado, você precisará ajustar as **Configurações de espera** no menu Avançado do projetor.

Observação: Monitores que usam uma taxa de renovação menor do que 60 Hz podem não exibir as imagens corretamente.

1. Certifique-se de que o seu computador esteja conectado à porta **Computer** do projetor. Se houver duas portas de computador, certifique-se de usar a porta **Computer1**.

2. Conecte o cabo do monitor à porta **Monitor Out** do projetor.



Observação: Pode ser necessário mudar a configuração de **Porta Saída Monitor** no menu Avançado do projetor.

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Conexão de alto-falantes externos

Para melhorar o som da sua apresentação, você pode conectar alto-falantes externos autoalimentados ao projetor. Você pode controlar o volume usando o controle remoto do projetor.

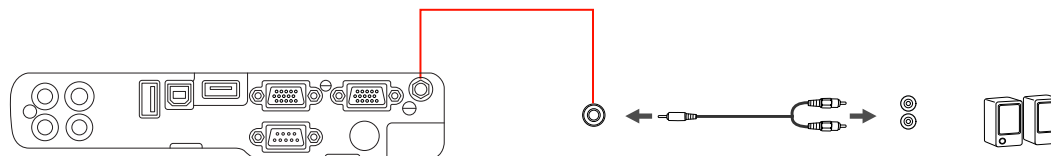
Observação: Você também pode conectar o projetor a um amplificador com alto-falante.

Se você quiser reproduzir áudio através dos alto-falantes externos quando o projetor estiver desligado, você precisará ajustar as **Config. de Espera** no menu Avançado do projetor.

Observação: O sistema de alto-falantes do projetor é desativado quando você conecta alto-falantes externos.

1. Certifique-se de que o computador ou fonte de vídeo esteja conectado ao projetor com os cabos de áudio e vídeo necessários.
2. Pegue o cabo apropriado para conectar os alto-falantes externos, como o cabo estéreo de mini-tomada para mini-pinos, ou outro tipo de cabo ou adaptador.
3. Conecte uma extremidade do cabo aos alto-falantes externos conforme necessário.

4. Conecte a extremidade de mini-tomadas estéreo do cabo de áudio à porta **Audio Out** no projetor.



Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Conexão a um dispositivo USB externo

Siga as instruções nestas seções para conectar dispositivos USB externos ao projetor.

[Projeção com dispositivo USB](#)

[Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor](#)

[Seleção da fonte USB conectada](#)

[Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor](#)

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Projeção com dispositivo USB

Você pode projetar imagens e outro conteúdo sem usar um computador ou dispositivo de vídeo se conectar qualquer um destes dispositivos ao seu projetor:

- Pendrive
- Câmera digital ou smartphone
- Disco rígido USB
- Visualizador de armazenagem de multimídia
- Leitor de cartões de memória USB

Observação: Câmeras digitais ou câmeras de telefone celular devem ser dispositivos com montagem USB, não dispositivos compatíveis com TWAIN, e devem ser compatíveis com dispositivos de classe de armazenamento USB.

Observação: Discos rígidos USB devem estar de acordo com estes requisitos:

- Compatível com dispositivo de classe de armazenamento USB (nem todos os dispositivos de classe de armazenamento USB são suportados)
- Formatado em FAT ou FAT32
- Alimentado por suprimento de energia próprio (discos rígidos alimentados por bus não são recomendados)
- Evite usar discos rígidos com partições múltiplas

Você pode projetar apresentações de slides de arquivos de imagem de um dispositivo USB ou leitor de cartão de memória.

Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

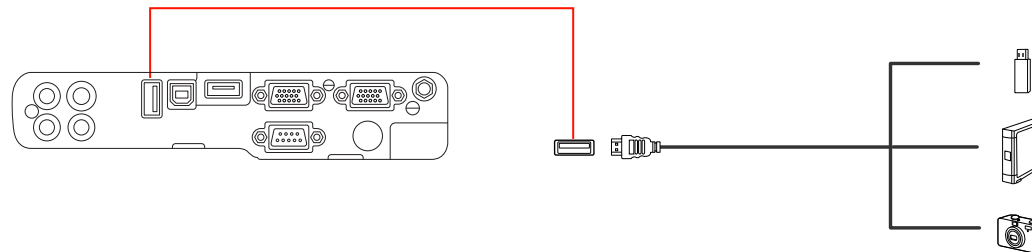
Temas relacionados

[Projeção de um show de slides](#)

Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor

Você pode conectar o seu dispositivo USB ou câmera à porta **USB-A** do projetor e usá-lo para projetar imagens e outros conteúdos.

1. Se o seu dispositivo USB incluir um adaptador de eletricidade, conecte o dispositivo a uma tomada elétrica.
2. Conecte o cabo USB (ou um pendrive USB ou leitor de cartões de memória USB) à porta **USB-A** do projetor mostrada aqui.



Observação: Não conecte um hub USB ou um cabo USB com mais de 3 metros; o dispositivo pode não funcionar corretamente.

3. Conecte a outra extremidade do cabo (se aplicável) ao dispositivo.

Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

Temas relacionados

[Projeção de um show de slides](#)

Seleção da fonte USB conectada

Você pode mudar a exibição do projetor para a fonte que conectou à porta **USB-A**.

1. Certifique-se de que a fonte USB conectada esteja ligada, se necessário.
2. Pressione o botão **USB** do controle remoto.
3. Aperte o botão novamente para circular pelas outras fontes USB, se disponível.

Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor

Quando terminar de apresentar a partir de um dispositivo USB ou câmera conectada, siga estes passos para a desconexão do dispositivo.

1. Se o dispositivo tiver um botão de energia, desligue e desconecte o dispositivo.
2. Desconecte o dispositivo USB ou a câmera do projetor.

Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

Conexão a uma câmera de documentos

Você pode conectar uma câmera de documentos ao seu projetor para projetar imagens vistas pela câmera.

Dependendo do modelo da sua câmera de documentos Epson, siga um destes passos para conectar a câmera de documentos ao seu projetor:

- Para a câmera de documentos Epson DC-06, encontre o cabo USB que veio com a câmera e conecte-o à porta **USB-A** do projetor e à porta USB Type B da câmera de documentos.
- Para a câmera de documentos Epson DC-11, conecte-a à porta **Computer** ou **Video** do projetor e à porta correspondente na câmera de documentos. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.
- Para a câmera de documentos Epson DC-20, conecte-a à porta **HDMI**, **Computer** ou **Video** do projetor e à porta correspondente na câmera de documentos. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.

Observação: Para funções adicionais suportadas pelo software, conecte a sua câmera de documentos Epson DC-06 ao seu computador ao invés do projetor. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Referências relacionadas

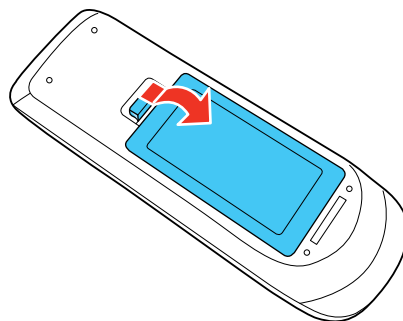
[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

Instalação das pilhas no controle remoto

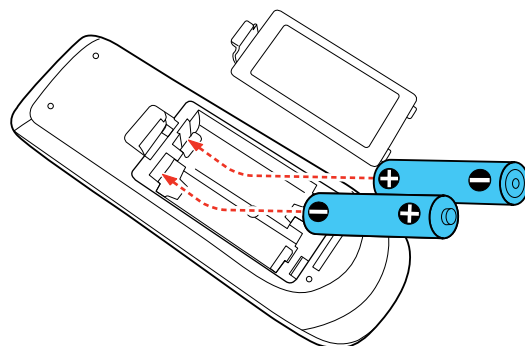
O controle remoto usa as duas pilhas AA fornecidas com o projetor.

Cuidado: Use apenas os tipos de pilha especificados neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes ou misture pilhas novas e velhas.

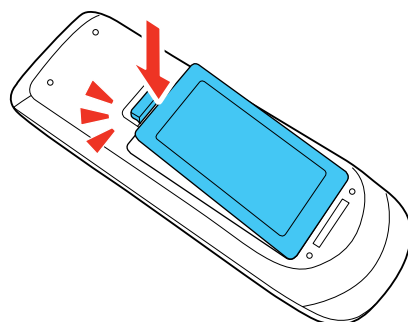
1. Abra a tampa do compartimento de pilha.



2. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como + e – na posição mostrada.



3. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.



Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; elas podem causar asfixiamento e são muito perigosas se ingeridas.

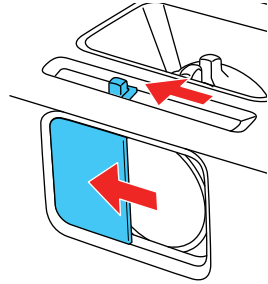
Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Referências relacionadas

[Especificações do controle remoto](#)

Abertura da tampa da lente

1. Para abrir a tampa da lâmpada, deslize a alavanca de **A/V Mute** até que ela trave na posição aberta.



2. Para cobrir a lente temporariamente ou desativar a imagem e som projetados, deslize a alavanca de **A/V Mute** para fechar a tampa.

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Uso dos recursos básicos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os recursos básicos do projetor.

Ligar o projetor

Desligar o projetor

Visualizar imagens em 3D

Seleção do idioma dos menus do projetor

Ajuste da altura da imagem

Forma da Imagem

Redimensionamento da imagem com o anel de zoom

Ajustar o foco da imagem com o anel de foco

Como Focar a Imagem com a Ajuda de Foco

Operação do controle remoto

Seleção de uma fonte de imagem

Modos de projeção

Relação de aspecto da imagem

Modo cor

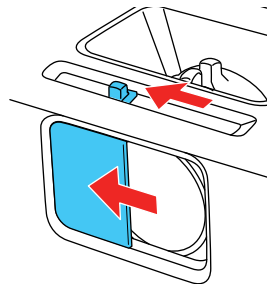
Controle do volume com os botões de volume

Projeção de um show de slides

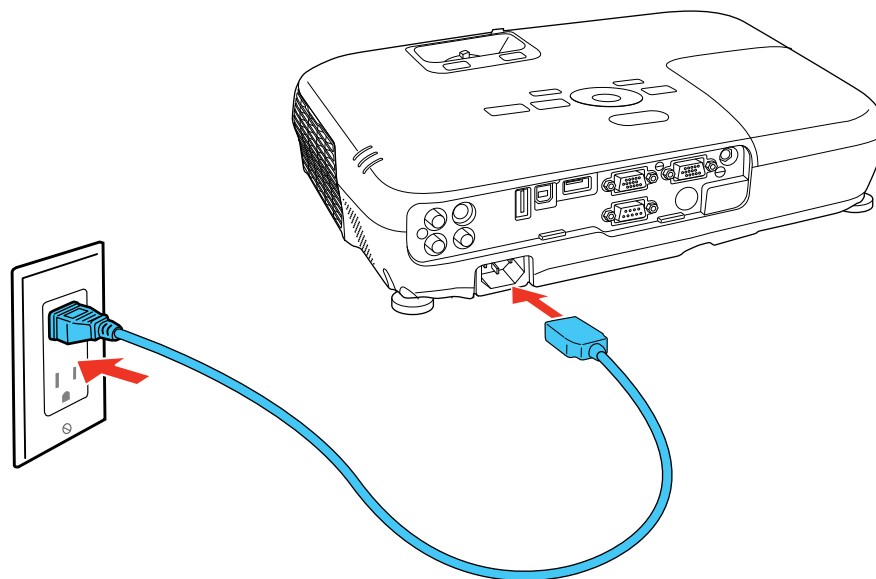
Ligar o projetor

Ligue o computador ou equipamento de vídeo que deseja usar antes de ligar o projetor para que ele possa exibir a fonte de imagem.

1. Abra a tampa da lente do projetor.



2. Conecte o cabo de alimentação à entrada de energia do projetor.



3. Conecte o cabo de alimentação a uma tomada elétrica.

A luz de energia do projetor fica laranja. Isso indica que o projetor está recebendo energia, mas ainda não está ligado (está em modo de espera).

Observação: Com o **Direct Power On** ativado, o projetor liga assim que conectado à tomada.

4. Pressione o botão de energia no projetor ou controle remoto para ligar o projetor.

O projetor faz um bipe e a luz de energia pisca em verde enquanto o projetor aquece. Quando o projetor tiver aquecido, a luz de energia para de piscar e fica verde.

Aviso: Nunca olhe diretamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Isso pode causar danos aos olhos e é especialmente perigoso para crianças.

Se não vir uma imagem projetada imediatamente, tente o seguinte:

- Verifique se a tampa da lente está completamente aberta.
- Ligue o computador ou fonte de vídeo conectada.

- Insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play (se necessário).
- Pressione o botão **Source Search** no projetor ou controle remoto para detectar a fonte de vídeo.
- Pressione o botão para a fonte de vídeo no controle remoto.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Tarefas relacionadas

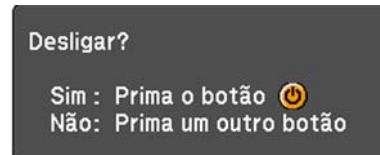
[Seleção de uma fonte de imagem](#)

Desligar o projetor

Antes de desligar o projetor, desligue qualquer computador conectado a ele para que possa ver a tela do computador durante o desligamento.

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com tempo.

1. Pressione o botão de energia no projetor ou no controle remoto.
O projetor exibe uma tela de confirmação de desligamento.

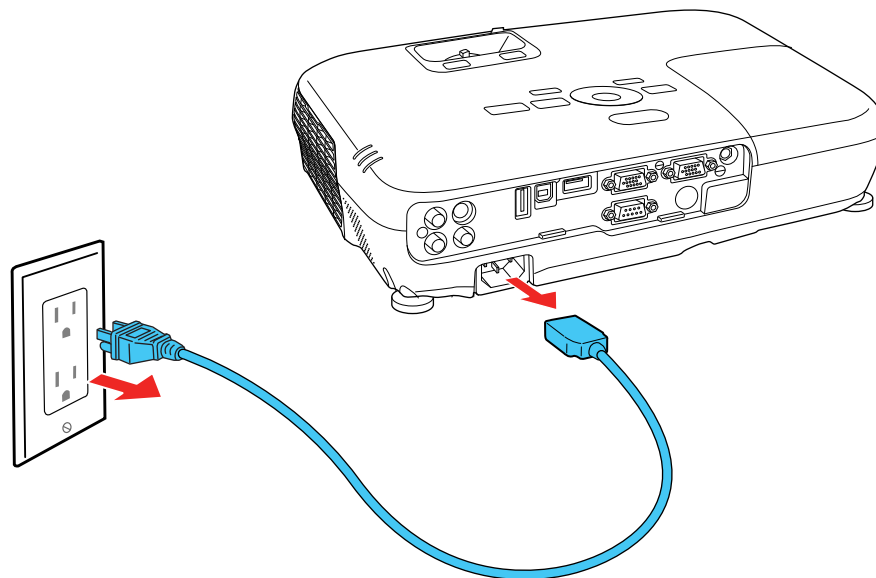


2. Pressione o botão de energia novamente. (Para deixar ligado, pressione qualquer outro botão.)
O projetor emite dois bipes, a lâmpada desliga e a luz de energia fica laranja.

Observação: Com a tecnologia Instant Off da Epson, não há período de resfriamento, então é possível embalar o projetor para transporte imediatamente (se necessário).

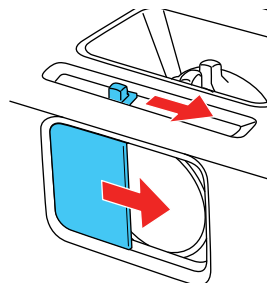
Cuidado: Não ligue o projetor imediatamente após desligá-lo. Ligar e desligar o projetor com frequência pode reduzir a vida útil da lâmpada.

3. Para transportar ou armazenar o projetor, certifique-se de que a luz de energia está acesa em laranja, depois desconecte o cabo de alimentação.



Cuidado: Para evitar danos ao projetor ou à lâmpada, nunca desconecte o cabo de alimentação quando a luz de energia estiver verde ou piscando em laranja.

4. Feche a tampa da lente do projetor.



Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Visualizar imagens em 3D

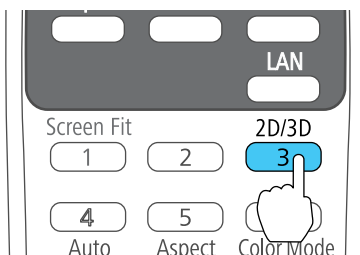
Você pode visualizar imagens em 3D utilizando seu projetor. A visualização de imagens em 3D requer um dispositivo de vídeo compatível com 3D e um par de óculos Epson RF 3D.

É possível adquirir óculos RF 3D da Epson de um revendedor autorizado. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br. Você também pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

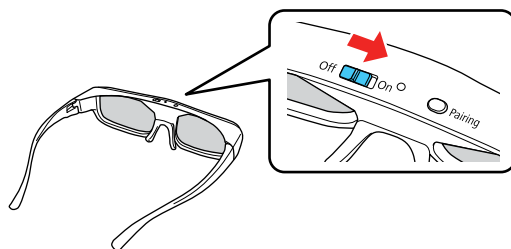
1. Conecte um aparelho de vídeo compatível com 3D ao projetor utilizando um cabo HDMI compatível.
2. Ligue o aparelho de vídeo e, em seguida, ligue o projetor.
3. Comece a rodar o aparelho de vídeo.

Observação: Certifique-se de que o aparelho de vídeo está exibindo o conteúdo no modo 3D.

4. Pressione o botão **2D/3D** no controle remoto para ativar o modo 3D, se necessário.



5. Deslize o botão nos óculos 3D para a posição **On** (ativado).



6. Coloque os óculos 3D. Se não conseguir ver a imagem em 3D, pareie os óculos com o projetor.

Observação: Se você mudar a fonte de vídeo ou não estiver dentro do alcance do seu projetor, os óculos entram em modo de espera e a luz indicadora pisca verde. Deslize o botão de energia nos óculos para a posição **Off** (desativado) e, em seguida, para a posição **On** (ativado) novamente para voltar à visualização em 3D.

[Parear os óculos 3D com o projetor](#)

[Carregar os óculos 3D](#)

[Alcance da visualização em 3D](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Tarefas relacionadas

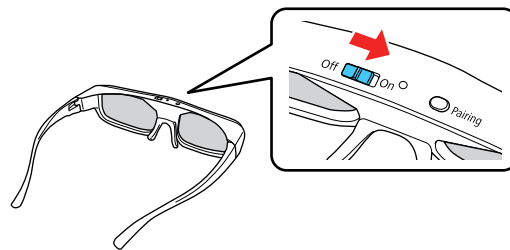
[Conexão a fontes de vídeo HDMI](#)

[Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio](#)

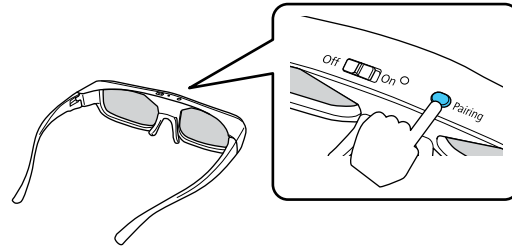
Parear os óculos 3D com o projetor

Pareie os óculos com o projetor para estabelecer comunicação entre eles para visualização em 3D.

1. Ligue o projetor.
2. Configure a fonte da imagem para HDMI.
3. Projete uma imagem 3D.
4. Deslize o botão nos óculos 3D para a posição **On** (ativado).



5. Mova os óculos dentro de uma área de 3 metros do projetor e, em seguida, segure o botão **Pairing** nos óculos durante, pelo menos, três segundos.



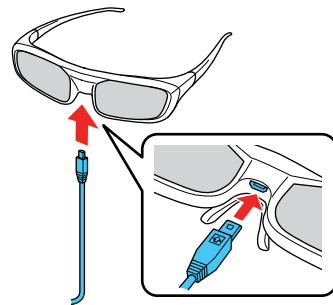
A luz de status no óculos piscará verde e vermelha. Se o pareamento for bem sucedido, a luz ficará verde por 10 segundos e, em seguida, desligará.

Tema principal: [Visualizar imagens em 3D](#)

Carregar os óculos 3D

Carregue os óculos quando a luz de status nos óculos piscar vermelha, indicando bateria fraca.

1. Conecte a extremidade menor do cabo carregador à porta localizada na ponte dos óculos.



Observação: Certifique-se de conectar o cabo na posição correta ou você poderá danificar os óculos ou o cabo.

2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta **USB-A** do projetor.

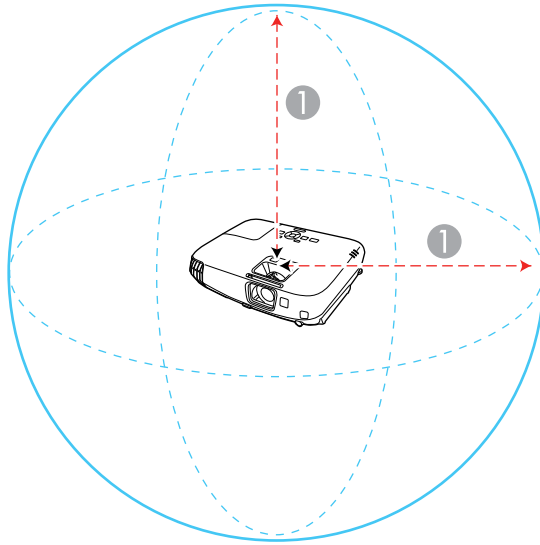
Observação: O projetor deve ser ligado para que os óculos carreguem.

Os óculos estão totalmente carregados quando a luz de status nos óculos ficar verde.

Tema principal: [Visualizar imagens em 3D](#)

Alcance da visualização em 3D

Ao visualizar imagens em 3D certifique-se de estar posicionado dentro do alcance de visualização mencionado.



1 10 metros

Tema principal: [Visualizar imagens em 3D](#)

Seleção do idioma dos menus do projetor

Se quiser ver os menus do projetor e mensagens em outro idioma, você pode mudar a configuração de Língua.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



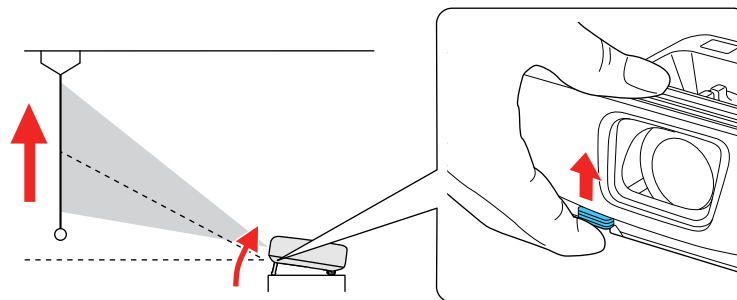
4. Selecione a configuração **Língua** e aperte **Enter**.
5. Selecione o idioma que deseja usar e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Ajuste da altura da imagem

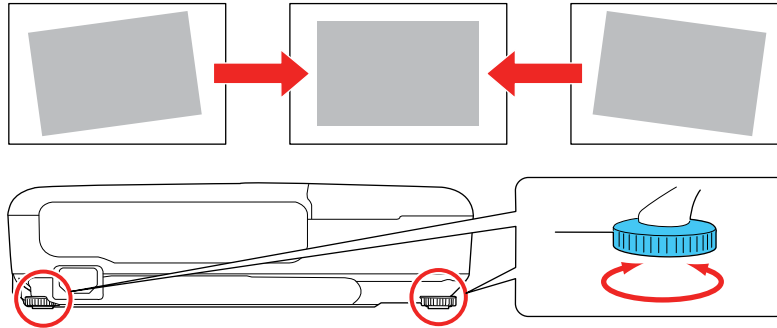
Se estiver projetando de uma mesa ou outra superfície plana e a imagem estiver muito alta ou muito baixa, você pode ajustar a altura da imagem usando os pés ajustáveis do projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para ajustar o pé frontal, pressione a alavanca de liberação do pé e eleve a frente do projetor.



O pé do projetor se estende.

3. Libere a alavanca para travar o pé.
4. Se a imagem estiver torta, gire os pés traseiros para ajustar a altura deles.



Se a imagem projetada estiver irregular, você precisa ajustar o formato da imagem.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Conceitos relacionados

[Forma da Imagem](#)

Forma da Imagem

Você pode projetar uma imagem regular colocando o projetor diretamente em frente à tela e mantendo-o nivelado. Se colocou o projetor a um ângulo da tela ou inclinado para cima ou para baixo, talvez seja preciso corrigir a forma da imagem para uma melhor qualidade de exibição.

Quando ativa a correção automática de keystone no menu Definição do projetor, o seu projetor corrige automaticamente os efeitos de keystone quando você reposiciona o projetor.

[Correção automática da forma da imagem com Screen Fit](#)

[Correção do formato da imagem com os botões Keystone](#)

[Correção do formato da imagem com Quick Corner](#)

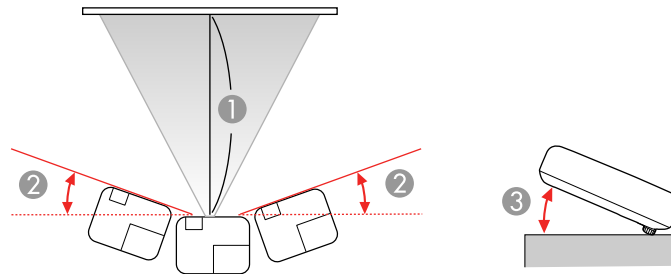
Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Correção automática da forma da imagem com Screen Fit

Você pode usar o recurso Screen Fit do projetor para corrigir automaticamente a forma e a posição de imagens para preencherem a tela.

O sensor do projetor pode detectar o tamanho e a forma da tela nessas condições:

- O projetor não está instalado no teto
- O tamanho da tela é 100 polegadas (254 cm) ou menos
- A sala não é muito escura
- A sala não recebe muita luz diurna
- A superfície de projeção não é estampada e não desvia o sensor de alguma forma
- O projetor é posicionado dentro das distâncias e ângulos mencionados

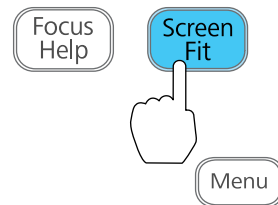


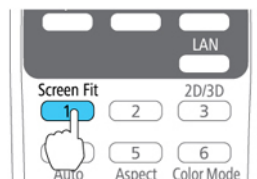
1 1,2 a 3 m

2 20°

3 30°

1. Pressione o botão **Screen Fit** no projetor ou controle remoto.

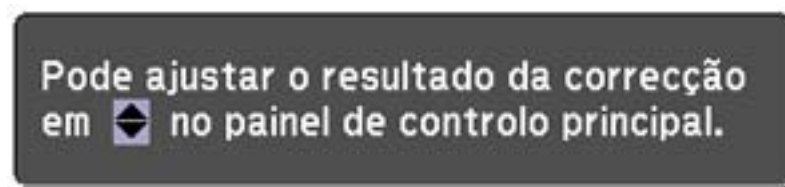




Você verá uma mensagem exibida na tela.

2. Mova o projetor conforme necessário para exibir a mensagem no meio da tela.
3. Faça o zoom na imagem até que sua borda amarela se estenda além das bordas da tela.
4. Pressione o botão **Screen Fit** novamente.

A tela pisca duas vezes rapidamente, depois esta mensagem aparece:



5. Ajuste a forma da imagem conforme necessário usando os botões de seta no painel de controle.
6. Quando terminar, pressione **Esc**.

Agora, se necessário, você pode corrigir os cantos da imagem individualmente usando Quick Corner pressionando os botões de seta no painel de controle.

Tema principal: [Forma da Imagem](#)

Tarefas relacionadas

[Correcção do formato da imagem com Quick Corner](#)

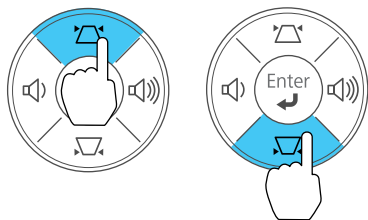
Correcção do formato da imagem com os botões Keystone

Você pode usar os botões de correcção de efeito trapézio do projetor para corrigir o formato de uma imagem retangular que esteja irregular nos lados.

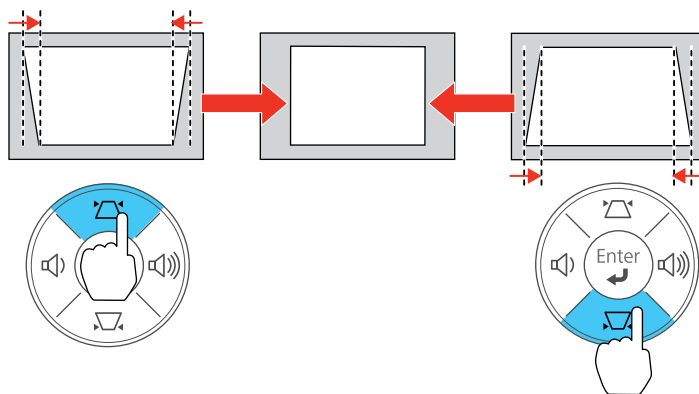
1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

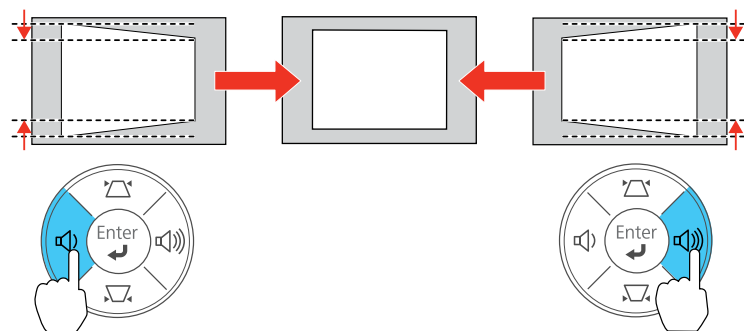
Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Pressione um desses botões de keystone no painel de controle para exibir a tela de ajuste de efeito trapézio.



3. Pressione um botão keystone no painel de controle do projetor para ajustar o formato da imagem.





Depois da correção, sua imagem será ligeiramente menor.

Observação: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode corrigir o formato da imagem com o controle remoto usando as configurações Keystone nos menus do projetor.

Tema principal: [Forma da Imagem](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Correção do formato da imagem com Quick Corner

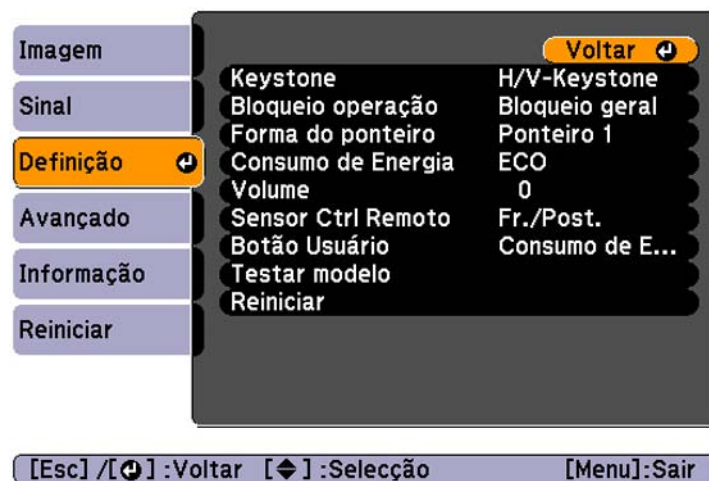
Você pode usar a configuração Quick Corner do projetor para corrigir o formato e o tamanho da imagem que está retangularmente irregular em todos os lados.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Keystone** e pressione **Enter**.
5. Selecione a configuração **Quick Corner** e pressione **Enter**. Em seguida pressione **Enter** novamente.

Você verá a tela de ajuste Quick Corner:



6. Use os botões de seta no projetor ou controle remoto para selecionar o canto da imagem que deseja ajustar. Em seguida pressione **Enter**.
7. Pressione os botões de seta para ajustar o formato da imagem conforme necessário.
8. Quando terminar, pressione **Esc**.

Tema principal: [Forma da Imagem](#)

Referências relacionadas

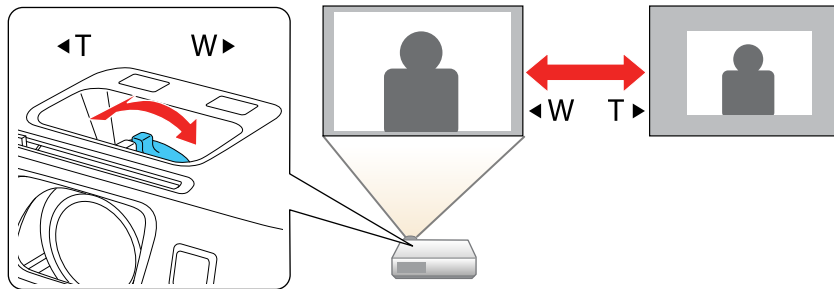
[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Redimensionamento da imagem com o anel de zoom

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Para aumentar ou reduzir o tamanho da imagem, gire o anel de zoom do projetor.



Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Referências relacionadas

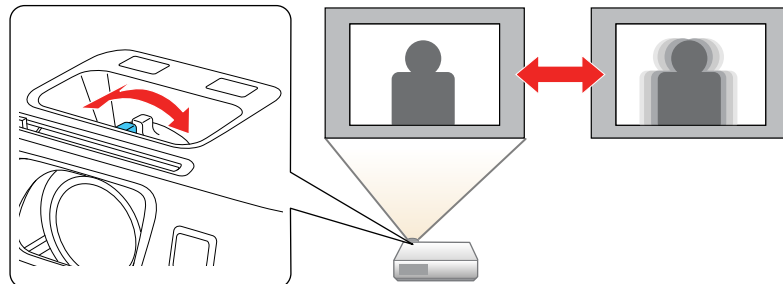
[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Ajustar o foco da imagem com o anel de foco

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Para melhorar a nitidez da imagem, gire o anel de foco do projetor.



Observação: Caso precise de mais ajuda para melhorar o foco, você pode utilizar a função Ajuda de Foco.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Tarefas relacionadas

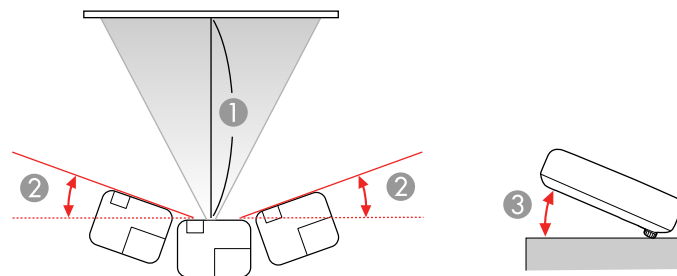
[Como Focar a Imagem com a Ajuda de Foco](#)

Como Focar a Imagem com a Ajuda de Foco

Você pode utilizar a Ajuda de Foco do projetor para focar a imagem.

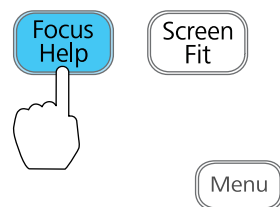
A Ajuda de Foco funciona nas seguintes condições:

- O tamanho da tela é 100 polegadas (254 cm) ou menos
- A sala não está muito iluminada
- O projetor é posicionado dentro das distâncias e ângulos mencionados:

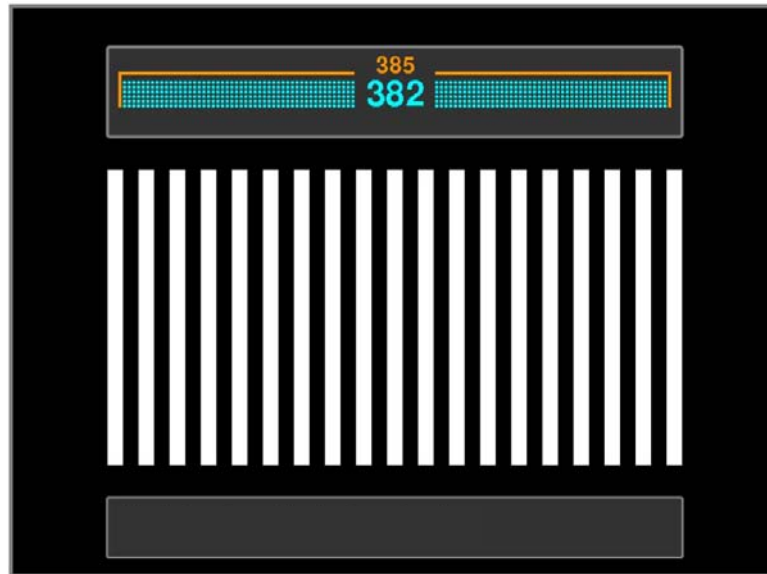


- 1 1,2 a 3 m
- 2 20°
- 3 30°

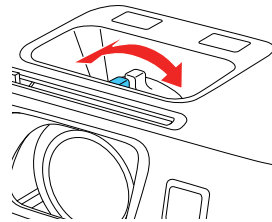
1. Pressione o botão **Focus Help** no projetor.



Você verá uma tela como esta:



2. Gire o aro de foco até que o número em verde seja o mais equivalente possível ao número em laranja.



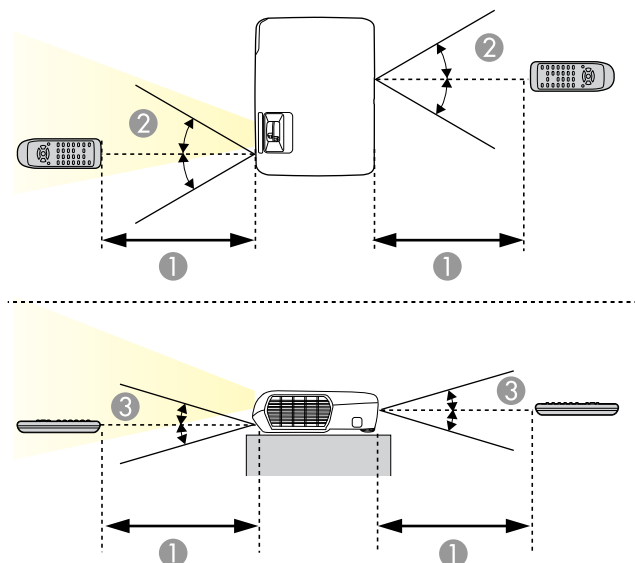
3. Quando terminar, pressione **Esc**.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Operação do controle remoto

O controle remoto permite que você controle o projetor de quase qualquer lugar da sala. Você pode apontá-lo para a tela, para a frente ou para a parte de trás do projetor.

Certifique-se de apontar o controle remoto para os receptores do projetor nas distâncias e ângulos listados aqui.



1 6 metros

2 $\pm 30^\circ$

3 $\pm 15^\circ$

Observação: Evite usar o controle remoto sob lâmpadas fluorescentes fortes ou sob luz solar direta, ou o projetor pode não responder aos comandos. Se não for usar o controle remoto por um longo período de tempo, retire as pilhas.

[Uso do controle remoto como um mouse sem fio](#)

[Uso do controle remoto como um ponteiro](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

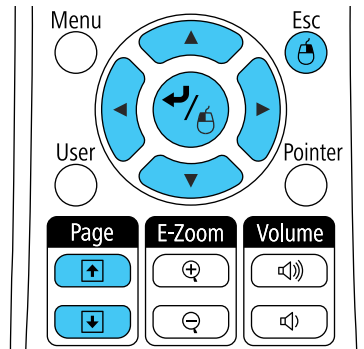
Tarefas relacionadas

[Substituição das pilhas do controle remoto](#)

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Você pode usar o controle remoto do projetor como um mouse sem fio para poder controlar a projeção a uma distância do computador.

1. Conecte o projetor ao computador usando a porta **USB-B**, **Computer** ou **HDMI** do projetor para exibir vídeo.
2. Se você conectou o seu computador à porta **Computer** ou **HDMI**, também conecte um cabo USB à porta **USB-B** do projetor e a uma porta USB do seu computador (para obter suporte para mouse sem fio).
3. Inicie a sua apresentação.
4. Use os seguintes botões no controle remoto para controlar sua apresentação:
 - Para mover por slides ou páginas, pressione os botões **Page** para cima ou para baixo.



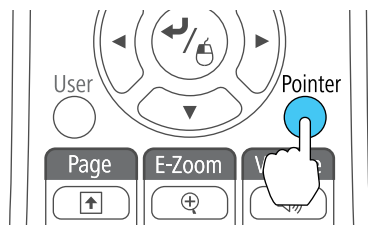
- Para mover o cursor na tela, use os botões de seta.
- Para clicar com o botão esquerdo, pressione o botão  uma vez (pressione duas vezes para duplo-clique).
- Para clicar com o botão direito, pressione o botão **Esc**.
- Para arrastar e soltar, mantenha o botão  pressionado enquanto move o cursor com os botões de seta, depois solte o botão  no destino.

Tema principal: [Operação do controle remoto](#)

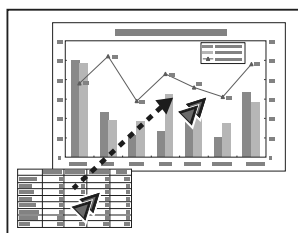
Uso do controle remoto como um ponteiro

Você pode usar o controle remoto do projetor como um ponteiro para chamar atenção para informações importantes na tela. A forma padrão do ponteiro é uma seta, mas você pode selecionar uma outra forma usando o menu Definição.

1. Pressione o botão **Pointer** no controle remoto.



2. Use os botões de seta no controle remoto para posicionar o ponteiro na tela.



3. Pressione **Esc** para tirar o ponteiro da tela.

Tema principal: [Operação do controle remoto](#)

Referências relacionadas

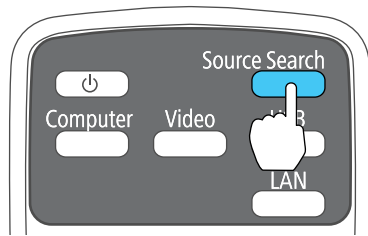
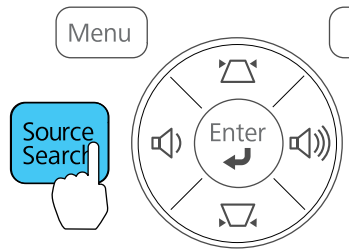
[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Seleção de uma fonte de imagem

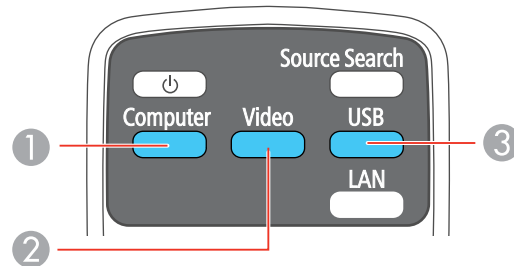
Se conectou múltiplas fontes de imagem ao projetor, como um computador e um aparelho de DVD, você pode querer trocar de uma fonte de imagem para outra.

1. Certifique-se de que a fonte de imagem conectada que deseja usar está ligada.

2. Para fontes de imagem de vídeo, insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione Play, se necessário.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Pressione o botão **Source Search** no projetor ou controle remoto até ver a imagem da fonte de vídeo que deseja.



- Pressione o botão para a fonte que deseja no controle remoto. Se houver mais de uma porta para aquela fonte, pressione o botão novamente para navegar pelas fontes.



1 Fontes de porta Computer

- 2 Fontes de vídeo e HDMI
- 3 Fontes de porta USB (monitor de computador e dispositivos externos)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Modos de projeção

Dependendo de como posicionou o projetor, talvez seja preciso mudar o modo de projeção para que suas imagens projetem corretamente.

- **Frontal** (configuração padrão) permite que projete de uma mesa em frente à tela.
- **Frontal/Tecto** inverte a imagem verticalmente para projetar de cabeça para baixo com montagem no teto ou parede.
- **Posterior** inverte a imagem horizontalmente para projetar por trás de uma tela translúcida.
- **Posterior/Tecto** inverte a imagem vertical e horizontalmente para projetar do teto e por trás de uma tela translúcida.

[Mudança do modo de projeção usando o controle remoto](#)

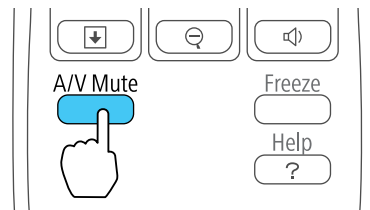
[Mudança do modo de projeção usando os menus](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Mudança do modo de projeção usando o controle remoto

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem verticalmente.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Mantenha o botão **A/V Mute** pressionado no controle remoto por cinco segundos.



A imagem desaparece brevemente e reaparece invertida.

3. Para voltar a projeção ao modo original, mantenha pressionado o botão **A/V Mute** por cinco segundos novamente.

Tema principal: [Modos de projeção](#)

Mudança do modo de projeção usando os menus

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem vertical ou horizontalmente usando os menus do projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Projecção** e pressione **Enter**.
5. Selecione um modo de projeção e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: [Modos de projeção](#)

Relação de aspecto da imagem

O projetor pode exibir imagens em diferentes proporções de largura-altura, chamadas relações de aspecto. Normalmente, o sinal de entrada da fonte de vídeo determina a relação de aspecto da imagem. Contudo, para certas imagens, você pode mudar a relação de aspecto para preencher sua tela pressionando um botão no controle remoto.

Se você quiser sempre usar uma relação de aspecto em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecioná-la usando os menus do projetor.

[Mudança da relação de aspecto da imagem](#)

[Relações de aspecto da imagem disponíveis](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

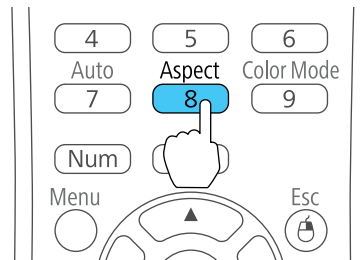
Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

Mudança da relação de aspecto da imagem

Você pode mudar a relação de aspecto da imagem exibida para redimensioná-la.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Aspect** no controle remoto.



A forma e tamanho da imagem mudam, e o nome da relação de aspecto aparece rapidamente na tela.

3. Para ver as relações de aspecto disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Aspect** repetidamente.

Tema principal: [Relação de aspecto da imagem](#)

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Você pode selecionar as seguintes relações de aspecto, dependendo do sinal de entrada da fonte de imagem.

Observação: Quando o projetor estiver no modo 3D, a relação de aspecto é automaticamente determinada como **Normal**.

Observação: Faixas pretas e imagens cortadas podem aparecer na projeção em certas relações de aspecto, dependendo da relação de aspecto e da resolução do sinal de entrada.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com o sinal de entrada.
Modo Normal	Exibe imagens usando toda a área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
16:9	Converte a relação de aspecto da imagem para 16:9.
Modo Total	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto.
Nativa	Exibe imagens como elas são (relação de aspecto e resolução são mantidas).

Observação: A configuração **Automático** de relação de aspecto está disponível apenas com fontes de imagem HDMI.

Tema principal: [Relação de aspecto da imagem](#)

Modo cor

O projetor oferece modos de cor diferentes para fornecer o melhor brilho, contraste e cor para uma variedade de ambientes de visualização e tipos de imagem. Você pode selecionar um modo designado para adequar a sua imagem ao ambiente, ou testar com os modos disponíveis.

Se você quiser usar sempre um modo de cor em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecioná-lo usando os menus do projetor.

[Mudança do Modo cor](#)

[Modos de cor disponíveis](#)

[Ativar o ajuste Íris Automática](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

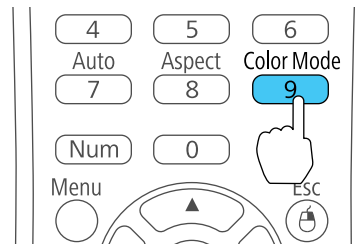
Referências relacionadas

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

Mudança do Modo cor

Você pode mudar o Modo Cor do projetor usando o controle remoto para melhorar a imagem para o seu ambiente de visualização.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Se estiver projetando de um leitor de DVD ou outra fonte de vídeo, insira um disco ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play, se necessário.
3. Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para mudar o Modo cor.



A aparência da imagem muda e o nome do Modo cor aparece rapidamente na tela.

4. Para ver todos os modos de cor disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Color Mode** repetidamente.

Tema principal: [Modo cor](#)

Modos de cor disponíveis

Você pode ajustar o projetor para usar estes modos de cor, dependendo da fonte de entrada que estiver usando:

Imagens em 2D

Modo cor	Descrição
Dinâmico	Melhor para video-games em salas iluminadas.
Apresentação	Melhor para apresentações em cores em salas iluminadas.
Teatro	Melhor para filmes projetados em salas escuras.

Modo cor	Descrição
Foto	Melhor para imagens estáticas projetadas em salas iluminadas.
Desporto	Melhor para imagens de TV em salas iluminadas (somente vídeo, S-Video ou vídeo composto).
sRGB	Melhor para imagens de computador sRGB padrão.
Quadro preto	Melhor para apresentações em um quadro de giz verde (ajusta as cores conforme necessário).
Quadro branco	Melhor para apresentações em um quadro branco (ajusta as cores conforme necessário).

Imagens em 3D

Modo cor	Descrição
3D Dinâmico	Melhor para video-games em salas iluminadas.
Teatro 3D	Melhor para filmes projetados em salas escuras.

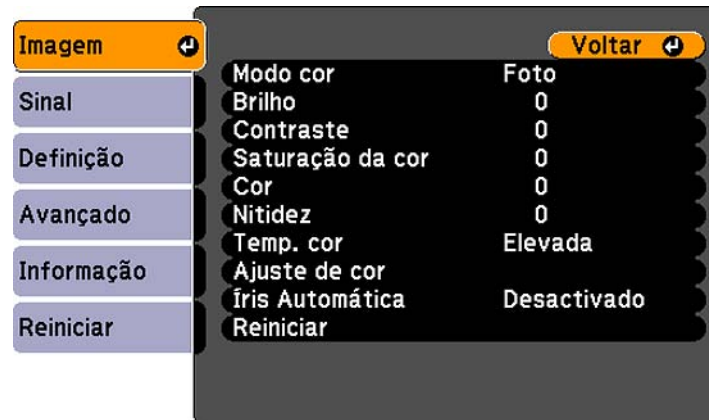
Tema principal: [Modo cor](#)

Ativar o ajuste Íris Automática

Em certos modos de cor, você pode ativar a configuração Íris Automática para otimizar automaticamente a imagem com base no brilho do conteúdo do projeto.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Imagem** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Íris Automática** e selecione **Activado**.

Observação: Você pode ativar ou desativar a **Íris Automática** para cada Modo cor compatível com esta função. Você não pode alterar a definição de **Íris Automática** quando estiver usando a configuração de **Sub-título**.

5. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: [Modo cor](#)

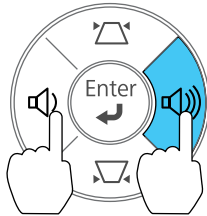
Controle do volume com os botões de volume

Você pode usar os botões **Volume** no projetor ou no controle remoto para ajustar o volume enquanto projeta uma apresentação com áudio. Os botões de volume controlam o sistema de alto-falante interno do projetor ou qualquer alto-falante externo que esteja conectado ao projetor.

Você deve ajustar o volume separadamente para cada fonte de entrada conectada.

1. Ligue o projetor e comece uma apresentação que inclua áudio.

2. Para aumentar ou diminuir o volume, pressione os botões **Volume** no controle remoto ou estes botões no painel de controle.



Uma medição do volume aparece na tela.

3. Para definir o volume em um nível específico para uma fonte de entrada, use os menus do projetor.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Referências relacionadas

[Partes do projetor - controle remoto](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Projeção de um show de slides

É possível usar a função Slideshow do projetor quando conecta um dispositivo USB que contenha arquivos de imagens compatíveis. Isso lhe permite exibir um show de slides rápida e facilmente e controlá-lo usando o controle remoto do projetor.

[Tipos de arquivos compatíveis com a função Slideshow](#)

[Como iniciar um show de slides](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Conceitos relacionados

[Projeção com dispositivo USB](#)

Tarefas relacionadas

[Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor](#)

Tipos de arquivos compatíveis com a função Slideshow

É possível usar os seguintes tipos de arquivo quando estiver usando a função Slideshow do projetor.

Observação: Para melhores resultados, coloque seus arquivos em mídia formatada em FAT16/32.

Conteúdo	Tipo de arquivo (extensão)	Detalhes
Imagem	.jpg	Certifique-se de que o arquivo não seja: • De formato CMYK • De formato progressivo • Altamente comprimido • De resolução acima de 8192 × 8192
	.bmp	Certifique-se de que a resolução do arquivo não esteja acima de 1280 × 800
	.gif	Certifique-se de que o arquivo não seja: • De resolução acima de 1280 × 800 • Animado
	.png	Certifique-se de que a resolução do arquivo não esteja acima de 1280 × 800
Filme	.avi	Certifique-se de que o arquivo não seja: • Gravado com codec de áudio que não seja LPCM ou ADPCM • De resolução acima de 1280 × 720

Tema principal: [Projeção de um show de slides](#)

Como iniciar um show de slides

Depois de conectar um dispositivo USB ao projetor, você pode mudar para a fonte de entrada USB e iniciar o seu show de slides.

Observação: É possível alterar as opções de exibição de slides ou adicionar efeitos especiais, destacando **Opção** na parte inferior da tela e pressionando **Enter**.

1. Pressione o botão **USB** no controle remoto do projetor.
A tela Slideshow aparece.



2. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
 - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
 - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar topo** e pressione **Enter**.
 - Para visualizar as imagens adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior**, ou pressione os botões **Page** para cima e para baixo no controle remoto e pressione **Enter**.
 3. Execute um dos seguintes procedimentos para começar o seu show de slides:
 - Para exibir uma imagem individual, pressione os botões de seta para destacar a imagem e pressione **Enter**. (Pressione o botão **Esc** para regressar à tela da lista de arquivo.)
 - Para exibir uma apresentação de slides de todas as imagens em uma pasta, pressione as teclas de seta para destacar a opção de **Apresentação**, na parte inferior da tela e pressione **Enter**.
- Observação:** Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou alterados apenas na tela.
4. Enquanto projeta, use os seguintes comandos para controlar a exibição, conforme necessário:
 - Para girar a imagem exibida, pressione o botão de seta para cima ou para baixo.
 - Para mover-se para a imagem seguinte ou anterior, pressione o botão de seta para a esquerda ou para a direita.

5. Para parar a exibição, siga as instruções na tela ou pressione o botão **Esc**.

[Opções de exibição de apresentação de slides](#)

Tema principal: [Projeção de um show de slides](#)

Tarefas relacionadas

[Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor](#)

[Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor](#)

Opções de exibição de apresentação de slides

Você pode selecionar estas opções de exibição quando estiver usando a função de Slideshow do projetor.



Configuração	Opções	Descrição
Ordem de visualização	Ordem de nomes	Exibe os arquivos por ordem alfabética
	Ordem de datas	Exibe os arquivos por ordem cronológica
Ordem	Crescente	Classifica os arquivos do primeiro ao último
	Decrescente	Classifica os arquivos do último ao primeiro
Execução contínua	Activado	Mostra uma apresentação de slides contínua
	Desactivado	Mostra uma apresentação de slides uma vez

Configuração	Opções	Descrição
Tempo comutação ecrã	Não	Não exibe o próximo arquivo automaticamente
	1 segundo a 60 segundos	Exibe os arquivos durante o tempo selecionado e muda para o próximo arquivo automaticamente; imagens de alta resolução podem mudar mais lentamente
Efeito	Limpar	Transições entre as imagens com efeito de rodo
	Dissolver	Transições entre as imagens com efeito de dissolução
	Aleatória	Transições entre as imagens com efeitos variados

Tema principal: [Como iniciar um show de slides](#)

Ajuste dos recursos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os ajustes de recurso do projetor.

[Desativação temporária da imagem e do som](#)

[Interrupção temporária da ação do vídeo](#)

[Ampliação e redução de imagens](#)

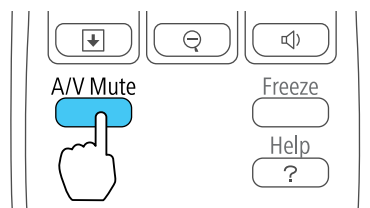
[Recursos de segurança do projetor](#)

Desativação temporária da imagem e do som

Você pode desativar temporariamente a imagem e o som projetados se quiser redirecionar a atenção da plateia durante uma apresentação. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Se quiser exibir uma imagem como o logo de uma empresa ou foto quando a apresentação for parada, você pode configurar este recurso usando os menus do projetor.

1. Pressione o botão **A/V Mute** no controle remoto para parar a projeção e silenciar qualquer som temporariamente.



2. Para reativar a imagem e o som, pressione o botão **A/V Mute** novamente.

Observação: Também é possível parar a projeção fechando a tampa deslizante **A/V Mute** no projetor.

Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

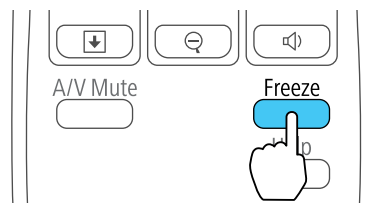
Tarefas relacionadas

[Salvar um logotipo de usuário para exibição](#)

Interrupção temporária da ação do vídeo

É possível interromper a ação em um vídeo ou apresentação de computador temporariamente e manter a imagem atual na tela. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

1. Pressione o botão **Freeze** no controle remoto para parar a ação do vídeo.



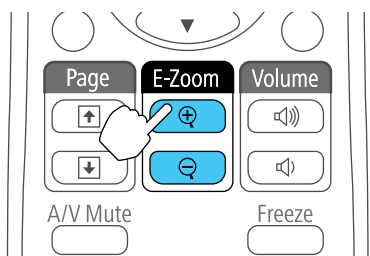
2. Para reiniciar a ação do vídeo em progresso, aperte o botão **Freeze** novamente.

Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Ampliação e redução de imagens

Você pode chamar atenção para partes da apresentação dando zoom em uma parte da imagem para aumentá-la na tela.

1. Pressione o botão **E-Zoom +** no controle remoto.



Você verá um ponteiro de coordenadas no centro da área a ser ampliada.

2. Use os seguintes botões do controle remoto para ajustar a imagem aumentada.
 - Use os botões de seta para posicionar o ponteiro na área da imagem que deseja ampliar.

- Pressione o botão **E-Zoom +** repetidamente para ampliar a área da imagem conforme necessário. Pressione e segure o botão **E-Zoom +** para ampliar a imagem mais rapidamente.
- Para mover pela área ampliada, use os botões de seta.
- Para reduzir o tamanho da imagem, pressione o botão **E-Zoom -** conforme necessário.
- Para retornar ao tamanho original da imagem, pressione **Esc**.

Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Recursos de segurança do projetor

Você pode proteger o projetor contra roubo ou uso não-intencional configurando os seguintes recursos de segurança:

- Segurança por senha para evitar que o projetor seja ligado e evitar mudanças à tela inicial e outras configurações.
- Segurança por bloqueio de botões para bloquear operação do projetor usando os botões no painel de controle.
- Cabos de segurança para prender fisicamente o projetor no lugar.

[Tipos de segurança por senha](#)

[Bloqueio dos botões do projetor](#)

[Instalação de um cabo de segurança](#)

Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Tipos de segurança por senha

Você pode configurar estes tipos de segurança por senha usando uma senha compartilhada:

- A **Proteção da ligação** evita que qualquer um use o projetor sem antes digitar uma senha.
- A **Protec. logó. util.** evita que qualquer um mude a tela personalizada exibida pelo projetor quando ele é ligado ou quando você usa o recurso A/V Mute. A presença da tela personalizada desencoraja roubo identificando o dono do projetor.

[Configuração de uma senha](#)

[Seleção de tipos de segurança por senha](#)

[Digitar a senha para uso do projetor](#)

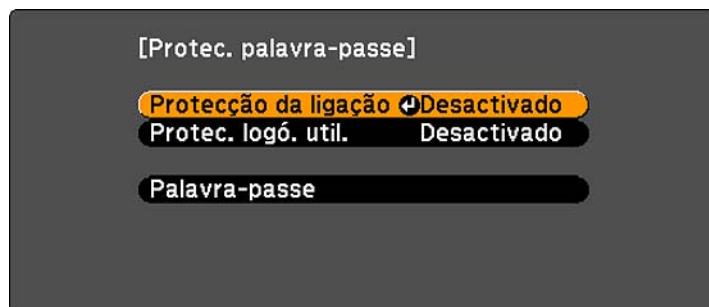
[Salvar um logotipo de usuário para exibição](#)

Tema principal: [Recursos de segurança do projetor](#)

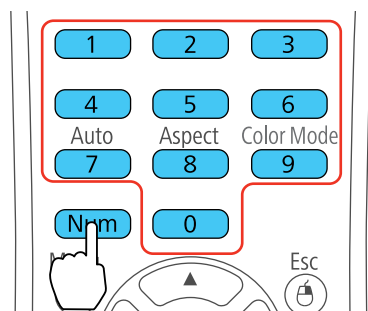
Configuração de uma senha

Para usar segurança por senha, você deve definir uma senha.

1. Mantenha o botão **Freeze** do controle remoto pressionado por cinco segundos até que este menu apareça.



2. Pressione a seta para baixo para selecionar **Palavra-passe** e pressione **Enter**.
Você verá o comando "Deseja alterar a palavra-passe?".
3. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
4. Mantenha o botão **Num** pressionado no controle remoto e use o teclado numérico para digitar uma senha de quatro dígitos.



A senha é mostrada como **** enquanto digitada. Depois verá o comando de confirmação.

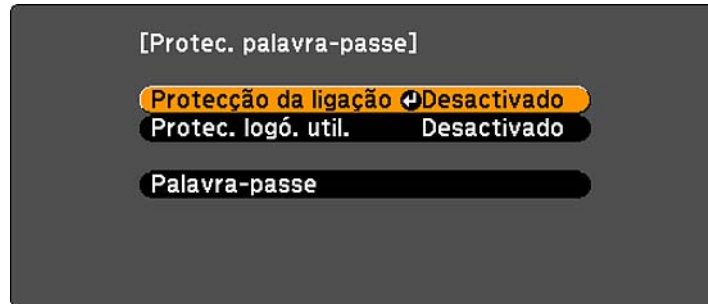
5. Digite a senha novamente.
Você verá a mensagem "Palavra-passe aceite".

6. Pressione **Esc** para retornar ao menu.
7. Anote a senha e guarde-a em um local seguro, caso a esqueça.

Tema principal: [Tipos de segurança por senha](#)

Seleção de tipos de segurança por senha

Depois de definir uma senha, você verá o menu Protec. palavra-passe. Selecione os tipos de segurança por senha que deseja usar.



Se não vir este menu, mantenha o botão **Freeze** do controle remoto pressionado por cinco segundos até que o menu apareça.

1. Para evitar uso não-autorizado do projetor, selecione **Protecção da ligação**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** novamente e depois pressione **Esc**.
2. Para evitar mudanças à tela Logótipo utilizador ou às configurações de exibição relacionadas, selecione **Protec. logó. util.**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** e depois pressione **Esc**.

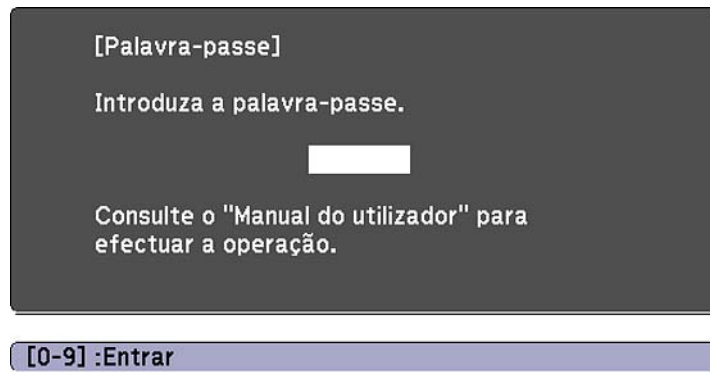
Você pode colocar o adesivo de proteção por senha no projetor como uma proteção adicional.

Observação: Certifique-se de manter o controle remoto em um local seguro. Se você o perder, não será possível digitar a senha necessária para usar o projetor.

Tema principal: [Tipos de segurança por senha](#)

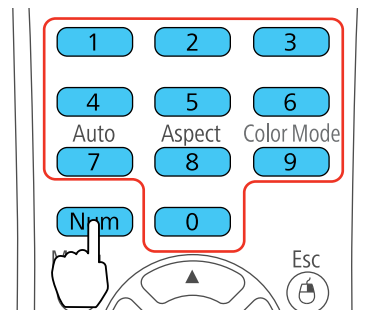
Digitar a senha para uso do projetor

Se uma senha for definida e uma senha **Protecção da ligação** estiver habilitada, você verá uma solicitação para digitar a senha sempre que ligar o projetor.



Você deve digitar a senha correta para usar o projetor.

1. Mantenha o botão **Num** no controle remoto pressionado enquanto digita a senha usando o teclado numérico.



A tela da senha se fecha.

2. Se a senha estiver incorreta, as seguintes situações poderão acontecer:
 - Você verá a mensagem “Palavra-passe incorrecta” e uma solicitação para tentar novamente. Digite a senha correta para continuar.
 - Se você digitar uma senha incorreta várias vezes em sucessão, o projetor exibirá um código e uma mensagem pedindo que contacte o suporte da Epson. Quando você contatar o suporte da Epson, forneça o código apresentado e prova de compra para obter assistência para destravar o projetor.

Tema principal: [Tipos de segurança por senha](#)

Referências relacionadas

[Onde obter ajuda](#)

Salvar um logotipo de usuário para exibição

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la sempre que o projetor ligar. Também é possível exibir a imagem quando o projetor não estiver recebendo um sinal ou quando você parar a projeção temporariamente (usando a função A/V Mute). Esta imagem transferida é chamada de tela de logotipo do usuário.

A imagem selecionada como logotipo de usuário pode ser uma foto, gráfico ou logotipo de empresa, o que é útil para identificar o dono do projetor para ajudar a impedir furto. Você pode evitar mudanças ao logotipo de usuário se configurar uma senha para protegê-lo.

Observação: Se o projetor estiver no modo 3D, você deve alterar esse modo para 2D antes de salvar um logotipo de usuário. É possível alterar o modo ao pressionar o botão **2D/3D** no controle remoto ou ao alterar a configuração de **Exibição 3D** no menu Sinal do projetor.

1. Exibe a imagem que quer projetar como o logotipo de usuário.
2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Logótipo utilizador** e pressione **Enter**.
Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como logotipo do usuário.
4. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

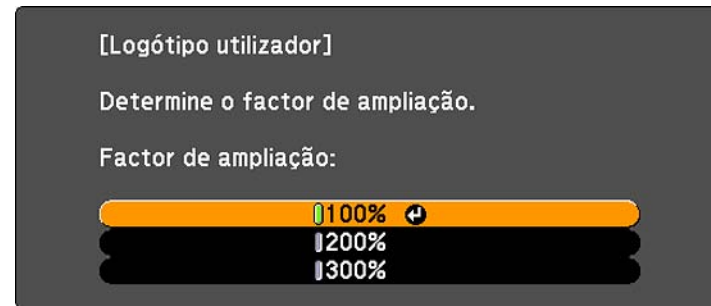
Você verá uma caixa de seleção sobre a imagem.

5. Use os botões de seta no controle remoto para selecionar a área da imagem que deseja usar como logotipo do usuário e pressione **Enter**.

Você verá uma confirmação perguntando se deseja selecionar esta área da imagem.

6. Selecione **Sim** e pressione **Enter**. (Se deseja mudar a área selecionada, selecione **Não**, pressione **Enter** e repita a última etapa.)

Você verá o menu Factor de ampliação na tela Logótipo utilizador.



7. Selecione uma porcentagem de zoom e pressione **Enter**.

Você verá uma confirmação perguntando se deseja salvar a imagem como logotipo do usuário.

8. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

Observação: Leva alguns momentos para o projetor salvar a imagem; não use o projetor, o controle remoto ou qualquer equipamento conectado até que tenha terminado.

Você verá uma mensagem de conclusão.

9. Pressione **Esc** para sair da tela de mensagem.
10. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
11. Selecione **Visor** e pressione **Enter**.
12. Selecione quando deseja exibir a tela de logotipo do usuário:
 - Para exibi-la quando não houver nenhum sinal, selecione **Visualizar fundo** e defina como **Logo**.
 - Para exibi-la sempre que ligar o projetor, selecione **Ecrã inicial** e defina como **Activado**.
 - Para exibi-la quando pressionar o botão **A/V Mute**, selecione **A/V Mute** e defina como **Logo**.

Para evitar que qualquer pessoa mude as configurações de logotipo de usuário sem antes digitar uma senha, defina uma senha e ative a segurança do logotipo de usuário.

Tema principal: [Tipos de segurança por senha](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

Tarefas relacionadas

[Interrupção temporária da ação do vídeo](#)

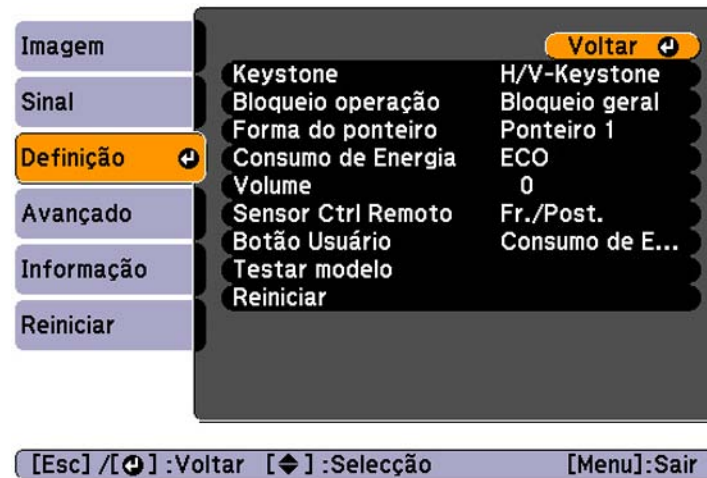
[Configuração de uma senha](#)

[Seleção de tipos de segurança por senha](#)

Bloqueio dos botões do projetor

Você pode bloquear os botões no painel de controle do projetor para evitar que qualquer um use o projetor. É possível bloquear todos os botões ou todos os botões com exceção do botão de energia.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Bloqueio operação** e pressione **Enter**.
4. Selecione um destes tipos de bloqueio e pressione **Enter**:
 - Para bloquear todos os botões do projetor, selecione **Bloqueio geral**.

- Para bloquear todos os botões com exceção do botão de energia, selecione **Bloqueio operação**.
Você verá uma mensagem de confirmação.

5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

[Desbloqueio dos botões do projetor](#)

Tema principal: [Recursos de segurança do projetor](#)

Desbloqueio dos botões do projetor

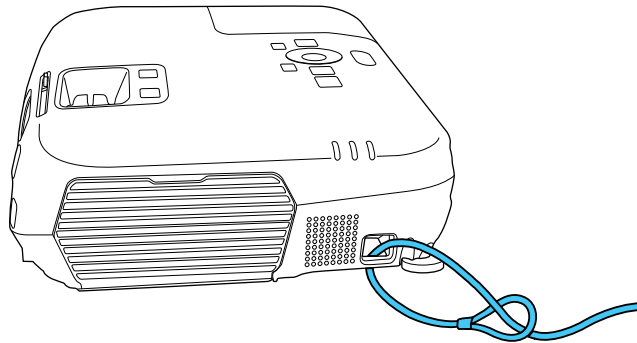
Se os botões do projetor estiverem bloqueados, mantenha o botão **Enter** do painel de controle do projetor pressionado por sete segundos para desbloqueá-los.

Tema principal: [Bloqueio dos botões do projetor](#)

Instalação de um cabo de segurança

Você pode instalar dois tipos de cabos de segurança no projetor para desencorajar roubo.

- Use o encaixe de segurança no projetor para fixar um sistema Kensington Microsaver Security, disponível através de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- Use o ponto de fixação de cabo de segurança no projetor para fixar um cabo e prendê-lo a um móvel pesado.



Tema principal: [Recursos de segurança do projetor](#)

Referências relacionadas

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

[Partes do projetor - frente/superior](#)

Ajuste das definições de menu

Siga as instruções nestas seções para acessar o sistema de menus do projetor e mudar as suas configurações.

Uso do sistema de menus do projetor

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

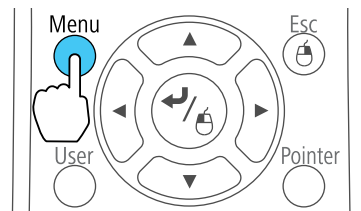
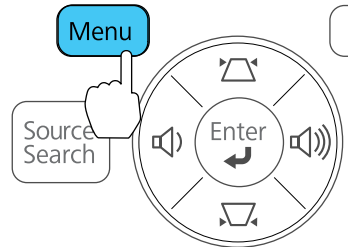
Exibição da informação do projetor - menu Informação

Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

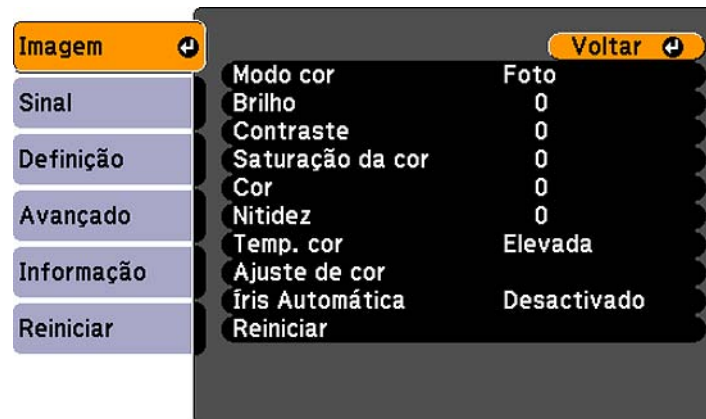
Uso do sistema de menus do projetor

Você pode usar os menus do projetor para ajustar as configurações que controlam como o seu projetor funciona. O projetor exibe os menus na tela.

1. Pressione o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto.



Você vê a tela de menus exibindo as configurações do menu Imagem.



2. Aperte os botões de seta para cima e para baixo para navegar pelos menus listados à esquerda. As configurações para cada menu aparecem à direita.

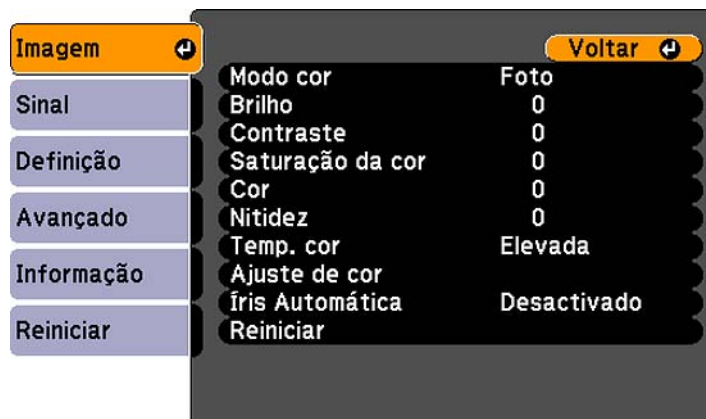
Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

3. Para modificar as configurações no menu exibido, aperte **Enter**.
4. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo para navegar pelas opções.
5. Modifique as configurações usando os botões listados na parte inferior das telas de menu.
6. Para retornar todas as configurações de menu aos seus valores originais, selecione **Reiniciar**.
7. Quando terminar de modificar as configurações em um menu, pressione **Esc**.
8. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

As configurações no menu Imagem permitem que você ajuste a qualidade da imagem para a fonte de entrada que estiver usando. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que ela esteja conectada e selecione a fonte.

Configuração	Opções	Descrição
Modo cor	Veja a lista disponível de modos de cor	Ajusta a nitidez das cores da imagem para vários tipos de imagem e ambientes.
Brilho	Diversos níveis disponíveis	Clareia ou escurece toda a imagem.
Contraste	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a diferença entre as áreas claras e escuras da imagem.
Saturação da cor	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a intensidade das cores da imagem.
Cor	Diversos níveis disponíveis	Ajusta o equilíbrio dos tons de verde a magenta da imagem.
Nitidez	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a nitidez ou a suavidade dos detalhes da imagem.
Temp. cor (temperatura da cor)	Elevada Média Baixa	Define o tom geral da cor; Elevada dá um tom azul à imagem e Baixa dá um tom vermelho à imagem.

Configuração	Opções	Descrição
Ajuste de cor	Barras deslizantes para cada cor	Ajusta a intensidade de tons individuais na imagem.
Íris Automática	Activado Desactivado	Ajusta a luminosidade projetada baseado no brilho da imagem quando certos modos de cor são selecionados.

Observação: A configuração **Brilho** não afeta o brilho da lâmpada. Ajuste a configuração de brilho da lâmpada em **Consumo de Energia**.

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Referências relacionadas

[Modos de cor disponíveis](#)

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Normalmente, o projetor detecta e otimiza a configuração de sinal de entrada automaticamente. Se precisar personalizar as configurações, você pode usar o menu Sinal. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Observação: É possível restaurar as configurações de fábrica de **Posição**, **Alinhamento** e **Sinc.** apertando o botão **Auto** no controle remoto.

Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que ela esteja conectada e selecione a fonte.

Configuração	Opções	Descrição
Auto Ajuste	Activado Desactivado	Optimiza automaticamente a qualidade das imagens de computador (quando ativada).
Resolução	Automático Modo Normal Largo	Define a resolução do sinal de entrada se não for detectado automaticamente usando a opção Automático .
Alinhamento	Diversos níveis disponíveis	Ajuste este sinal para eliminar faixas verticais em imagens de computador.
Sinc.	Diversos níveis disponíveis	Ajuste este sinal para eliminar imagens de computador embaçadas ou piscado.
Posição	Para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita	Ajusta a localização da imagem na tela.
Configuração 3D	Exibição 3D Formato 3D Brilho 3D Inverter Óculos 3D Aviso de Exibição 3D	Seleciona diversas opções em 3D. Exibição 3D : ativa o modo 3D. Formato 3D : seleciona o formato 3D. Brilho 3D : ajusta o brilho das imagens 3D. Inverter Óculos 3D : reverte o momento da abertura em óculos 3D de obturador ativo (disponível apenas se as imagens em 3D não estiverem sendo exibidas corretamente). Aviso de Exibição 3D : ativa o aviso de visualização exibido quando o modo 3D é ativado.

Configuração	Opções	Descrição
Progressivo	Desactivado Vídeo Film/Auto	Define se os sinais entrelaçados para progressivo devem ser convertidos para certos tipos de imagem de vídeo. Desactivado: para imagens em movimento. Vídeo: para a maioria das imagens de vídeo. Film/Auto: para filmes, gráficos de computador e animação.
Redução ruído	Desactivado NR1 NR2	Reduz tremor em imagens analógicas em dois níveis.
Limite de Vídeo HDMI	Normal Expandido Automático	Configura o limite de vídeo para que ele corresponda à configuração do dispositivo conectado à porta de entrada HDMI. Automático: detecta o alcance de vídeo automaticamente. Expandido: normalmente para imagens de computador; também pode ser seleccionado se a imagem estiver muito escura. Normal: normalmente para imagens que não sejam de computador; também pode ser seleccionado se as áreas em preto da imagem estiverem muito claras.

Configuração	Opções	Descrição
Sinal entrada	Automático RGB Componentes	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de computador. Automático: detecta o sinal automaticamente. RGB: corrige a cor para entrada de computador/vídeo RGB. Componentes: corrige a cor para entrada de vídeo componente.
Sinal Vídeo	Automático Vários padrões de vídeo	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de vídeo. Automático: detecta o sinal automaticamente.
Aspecto	Veja a lista de relações de aspecto disponíveis	Define a relação de aspecto (relação de largura para altura da imagem) para a fonte de entrada selecionada.
Overscan	Automático Desactivado 4% 8%	Muda a relação da imagem projetada para tornar as bordas visíveis por uma percentagem selecionável ou automaticamente.

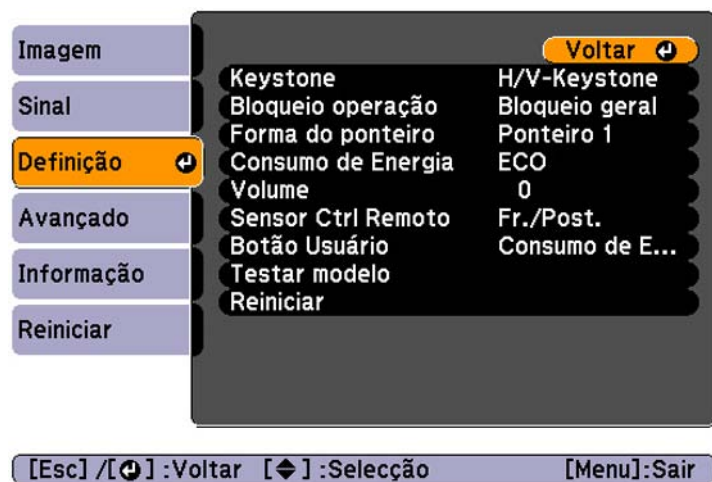
Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Referências relacionadas

[Relações de aspecto da imagem disponíveis](#)

Configuração de opções do projetor - menu Definição

As opções no menu Definição permitem que você personalize várias funções do projetor.



Definição	Opções	Descrição
Keystone	H/V-Keystone Quick Corner	Ajusta o formato da imagem para que fique retangular (horizontal e verticalmente). H/V Keystone: permite a correção manual dos lados vertical e horizontal ou ativa ou desativa a correção automática. Quick Corner: selecione para corrigir o formato e o alinhamento da imagem usando uma exibição na tela.

Definição	Opções	Descrição
Bloqueio operação	Bloqueio geral Bloqueio operação Desactivado	Controla a trava de botões do projetor para segurança do equipamento. Bloqueio geral: trava todos os botões. Bloqueio operação: trava todos os botões, com exceção do botão de alimentação. Desactivado: nenhum botão é travado.
Forma do ponteiro	Três formatos disponíveis	Muda o formato do ponteiro do controle remoto.
Consumo de Energia	Normal ECO	Seleciona o modo de brilho da lâmpada do projetor. Normal: define o brilho máximo da lâmpada. ECO: reduz o brilho da lâmpada e o barulho do ventilador, e economiza energia e vida da lâmpada.
Volume	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajusta o volume do sistema de alto-falantes do projetor.
Sensor Ctrl Remoto	Frontal Posterior Fr./Post. Desactivado	Limita a recepção de sinais do controle remoto pelos receptores do projetor. Desactivado: deixa todos os receptores desativados.

Definição	Opções	Descrição
Botão Usuário	Consumo de Energia Informação Progressivo Sub-título Testar modelo Resolução Brilho 3D	Designa a opção de menu para o botão User no controle remoto para acesso em um toque.
Testar Modelo	Activado Desactivado	Exibe um padrão de teste para ajudar com o foco e o zoom, e com a correção do formato da imagem (pressione Esc para cancelar a exibição do padrão).

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Tarefas relacionadas

[Correção do formato da imagem com os botões Keystone](#)

[Correção do formato da imagem com Quick Corner](#)

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

As configurações no menu Avançado permitem que personalize várias opções que controlam a operação do projetor.



Configuração	Opções	Descrição
Visor	Mensagem Visualizar fundo Ecrã inicial A/V Mute	Seleciona várias opções de exibição. Mensagem: controla se as mensagens são exibidas na tela. Visualizar fundo: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando nenhum sinal é recebido. Ecrã inicial: determina se uma tela especial aparece quando o projetor é ligado. A/V Mute: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando A/V Mute está ativado.
Sub-título	Desactivado CC1 CC2	Controla o uso de sub-títulos e seleciona o tipo de legenda (legendas só são visíveis para sinais NTSC conectados através de portas S-Video ou Video).

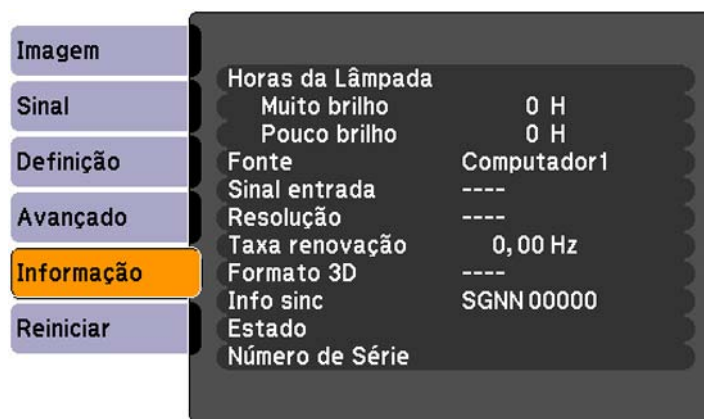
Configuração	Opções	Descrição
Logótipo utilizador	–	Cria uma tela que o projetor exibe para se identificar e aumentar a segurança.
Projecção	Frontal Frontal/Tecto Posterior Posterior/Tecto	Seleciona a posição do projetor com relação à tela para que a imagem fique orientada corretamente.
Operação	Direct Power On Modo Repouso Hora Modo Repouso Tempor. tampa lente Modo Alta Altitude Porta Saída Monitor	Seleciona várias opções de operação. Direct Power On: permite que ligue o projetor sem apertar o botão de energia. Modo Repouso: desliga automaticamente o projetor depois de um período de inatividade. Hora Modo Repouso: determina o intervalo de Modo Repouso. Tempor. tampa lente: desliga o projetor automaticamente depois de 30 minutos se a tampa da lente estiver fechada. Modo Alta Altitude: regula a temperatura de operação do projetor em altitudes maiores do que 1500 metros. Porta Saída Monitor: especifica a função da porta Monitor Out/Computer2.

Configuração	Opções	Descrição
Config. de Espera	Modo de espera Áudio de Espera	Seleciona o seguinte quando o projetor está no modo de espera (desligado): Modo de espera: Comunic. Activada indica que o projetor pode ser controlado de um computador e pode exibir sinais de saída em um monitor externo. Áudio de Espera: a configuração Activado indica que o projetor pode emitir áudio de uma fonte conectada.
Língua	Vários idiomas disponíveis	Seleciona o idioma do menu do projetor e das mensagens (não é modificado pela opção Reiniciar).

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Exibição da informação do projetor - menu Informação

Você pode exibir informação a respeito do projetor e das fontes de entrada se acessar o menu Informação. No entanto, você não pode mudar configurações no menu. As informações exibidas dependem da fonte de entrada selecionada atualmente.



Observação: O temporizador da lâmpada não registrará o tempo de uso até que seja utilizado por, no mínimo, 10 horas. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

Item de informação	Descrição
Horas da Lâmpada	Exibe o número de horas (H) que a lâmpada foi usada em cada modo de consumo de energia; se a informação aparecer em amarelo, obtenha uma lâmpada original Epson para substituição.
Fonte	Exibe o nome da porta à qual a fonte de entrada está conectada.
Sinal entrada	Exibe a configuração do sinal de entrada na fonte de entrada atual.
Resolução	Exibe a resolução da fonte de entrada atual.
Sinal Vídeo	Exibe o formato do sinal de entrada de vídeo na fonte de entrada atual.
Taxa renovação	Exibe a taxa de renovação da fonte de entrada atual.
Formato 3D	Exibe o formato 3D da fonte de entrada atual.
Info sinc	Fornecer informações que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Estado	Fornecer informações sobre os problemas do projetor que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Número de Série	Exibe o número de série do projetor.

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Referências relacionadas

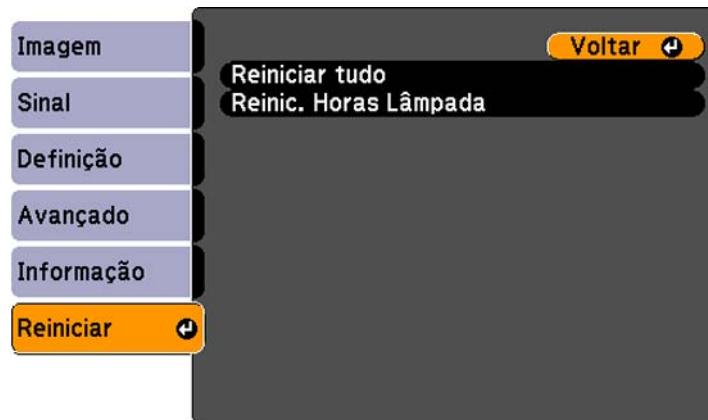
[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

[Especificações da lâmpada do projetor](#)

Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Você pode retornar a maioria das configurações do projetor aos valores iniciais usando a opção **Reiniciar tudo** no menu Reiniciar.

Você também pode retornar o contador de uso da lâmpada para zero quando substituir a lâmpada se usar a opção **Reinic. Horas Lâmpada**.



Não é possível restabelecer as seguintes configurações usando a opção **Reiniciar tudo**:

- Sinal entrada
- Logótipo utilizador
- Língua
- Horas da Lâmpada
- Palavra-passe
- Botão Usuário

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Manutenção e transporte do projetor

Siga as instruções nestas seções para fazer a manutenção e transportar o seu projetor.

[Manutenção do projetor](#)

[Transporte do projetor](#)

Manutenção do projetor

O seu projetor precisa de pouca manutenção para continuar funcionando da melhor maneira possível.

Pode ser necessário limpar a lente periodicamente, além de limpar o filtro de ar e as aberturas de exaustão para prevenir que o projetor sobreaqueça se a ventilação ficar bloqueada.

A lâmpada, o filtro de ar e as pilhas do controle remoto são as únicas peças que deve substituir. Se alguma outra parte precisar de substituição, entre em contato com a Epson ou com um técnico autorizado Epson.

Aviso: Antes de limpar qualquer parte do projetor, desligue-o e desconecte o cabo de alimentação. Nunca abra nenhuma tampa do projetor, exceto nos casos especificamente explicados neste manual. A voltagem elétrica presente no projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves.

Aviso: Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

[Limpeza da lente](#)

[Limpar os óculos 3D](#)

[Limpeza do gabinete do projetor](#)

[Manutenção do filtro de ar e do exaustor](#)

[Manutenção da lâmpada do projetor](#)

[Substituição das pilhas do controle remoto](#)

Tema principal: [Manutenção e transporte do projetor](#)

Referências relacionadas

[Onde obter ajuda](#)

Limpeza da lente

Limpe a lente do projetor periodicamente ou quando houver poeira ou manchas na superfície.

- Para remover poeira ou manchas, limpe a lente cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.
- Se necessário, umedeça um pano macio sem fiapos com a solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre sua superfície. Não borrife líquidos diretamente na lente.

Aviso: Não use um limpador de lentes que contenha gás inflamável. O calor elevado gerado pela lâmpada do projetor pode causar um incêndio.

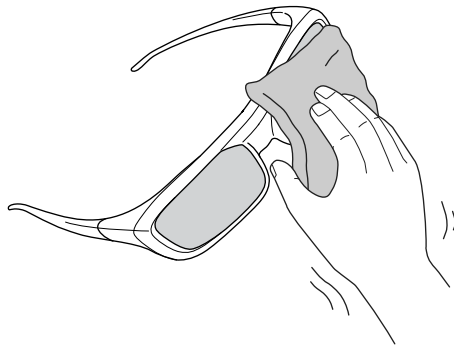
Cuidado: Não use limpa-vidros ou qualquer material áspero para limpar a lente e não deixe que a lente sofra impacto; isso pode danificá-la. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo. Evite tocar na lente com as mãos nuas para evitar que suas impressões digitais marquem ou danifiquem a superfície da lente.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Limpar os óculos 3D

Para remover poeira, sujeira, manchas ou impressões digitais dos óculos, utilize um pano que não deixe fiapos.

Observação: Desconecte quaisquer cabos de energia dos óculos antes de limpá-los.



Cuidado: Não utilize papel toalha ou qualquer outro material abrasivo para limpar os óculos.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Limpeza do gabinete do projetor

Antes de limpar o gabinete, desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

- Para remover pó ou sujeira, limpe a superfície externa com um pano macio, seco e sem fiapos.
- Para remover sujeira mais difícil, use um pano umedecido com água e sabão. Não borrife líquidos diretamente no projetor.

Cuidado: Não utilize cera, álcool, benzina, diluente de tinta ou outros produtos químicos para limpar o projetor. Esses produtos podem danificar o gabinete. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo inflamável.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Fazer a manutenção do filtro com regularidade é importante para conservar o seu projetor. O seu projetor Epson foi concebido com um filtro de fácil acesso e que pode ser substituído pelo usuário, para proteger o seu projetor e tornar a manutenção fácil. O intervalo de manutenção do filtro dependerá do ambiente.

Se a manutenção não for feita com regularidade, o seu projetor Epson lhe notificará quando a temperatura dentro do projetor alcançar um nível alto. Não espere até que esse aviso apareça para fazer a manutenção do filtro do projetor, pois a exposição prolongada a altas temperaturas pode reduzir a vida útil do seu projetor ou da lâmpada.

Danos devido a não-execução da manutenção adequada do projetor ou do filtro podem não ser cobertos pela garantia do projetor ou da lâmpada.

[Limpeza do filtro de ar e do exaustor](#)

[Substituição do filtro de ar](#)

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Referências relacionadas

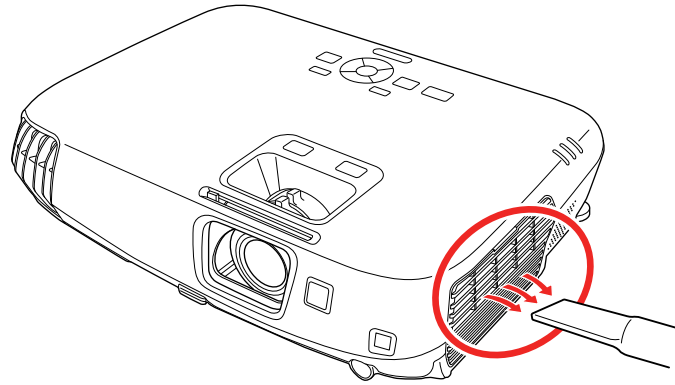
[Luzes de estado do projetor](#)

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

Limpe o filtro de ar do projetor ou as aberturas de exaustão se ficarem empoeiradas, ou caso veja uma mensagem pedindo que faça a limpeza.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Remova cuidadosamente a poeira usando um aspirador de pó pequeno específico para computadores ou uma escova macia (como um pincel de pintura).



Observação: Você pode remover o filtro de ar para limpar os dois lados dele. Não lave o filtro de ar na água, ou use qualquer detergente ou solvente para limpá-lo.

Cuidado: Não use ar comprimido. Os gases podem deixar resíduos inflamáveis ou empurrar poeira e detritos nas peças óticas do projetor e outras áreas sensíveis.

3. Se for difícil remover a poeira ou se o filtro de ar estiver danificado, substitua-o.

Tema principal: [Manutenção do filtro de ar e do exaustor](#)

Tarefas relacionadas

[Substituição do filtro de ar](#)

Substituição do filtro de ar

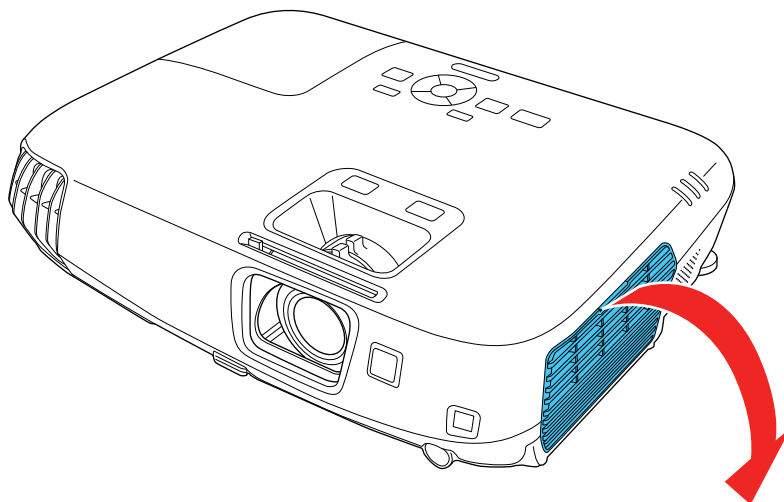
É necessário substituir o filtro de ar nestas situações:

- Se depois de limpar o filtro de ar aparecer uma mensagem pedindo que o limpe ou substitua.
- Se o filtro de ar estiver danificado ou rasgado.

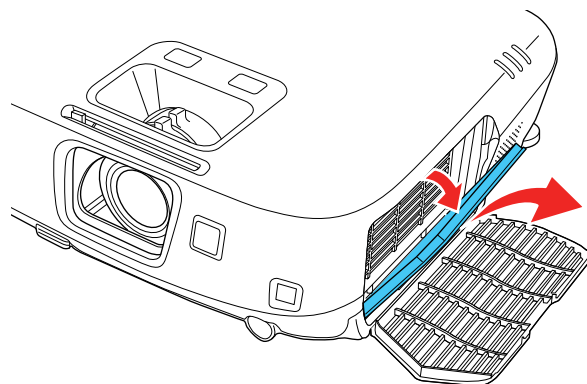
Você pode substituir o filtro de ar enquanto o projetor estiver montado no teto ou em uma mesa.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Coloque seu dedo na ranhura no topo da tampa do filtro de ar e puxe para abrir a tampa.

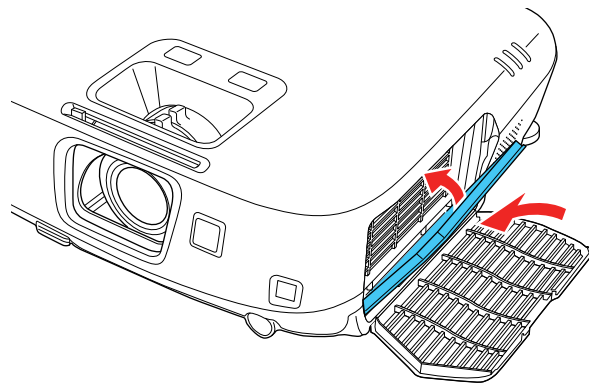


3. Remova o filtro de ar do projetor.



Observação: Os filtros de ar contêm resina ABS e espuma de poliuretano. Desfaça-se dos filtros de ar usados de acordo com as regulamentações locais.

4. Coloque o novo filtro de ar no projetor conforme mostrado e aperte-o cuidadosamente até que ele trave no lugar.



5. Feche a tampa do compartimento do filtro de ar.

Tema principal: [Manutenção do filtro de ar e do exaustor](#)

Manutenção da lâmpada do projetor

O projetor conta o número de horas de uso da lâmpada e exibe esta informação no sistema de menus do projetor.

Substitua a lâmpada assim que for possível quando acontecer o seguinte:

- A imagem projetada ficar mais escura ou começar a se deteriorar.
- Aparecer uma mensagem pedindo que substitua a lâmpada quando você ligar o projetor.
- A luz da lâmpada do projetor piscar na cor laranja.

[Substituição da lâmpada](#)

[Reinicialização do temporizador da lâmpada](#)

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Referências relacionadas

[Exibição da informação do projetor - menu Informação](#)

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

[Especificações da lâmpada do projetor](#)

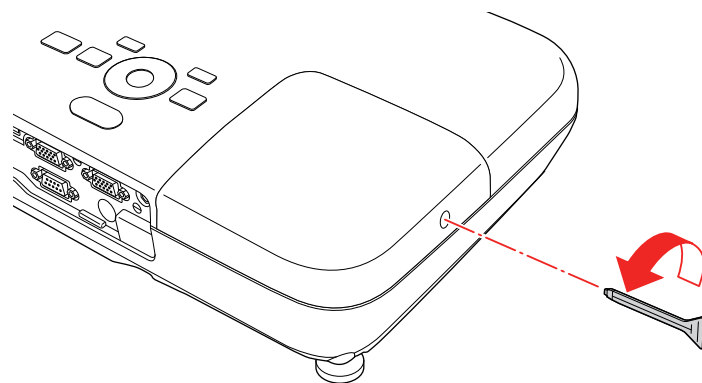
Substituição da lâmpada

Antes de substituir a lâmpada, deixe o projetor esfriar por pelo menos uma hora para que a lâmpada não esteja quente.

Aviso: Deixe a lâmpada esfriar completamente antes de substituí-la para evitar ferimentos.

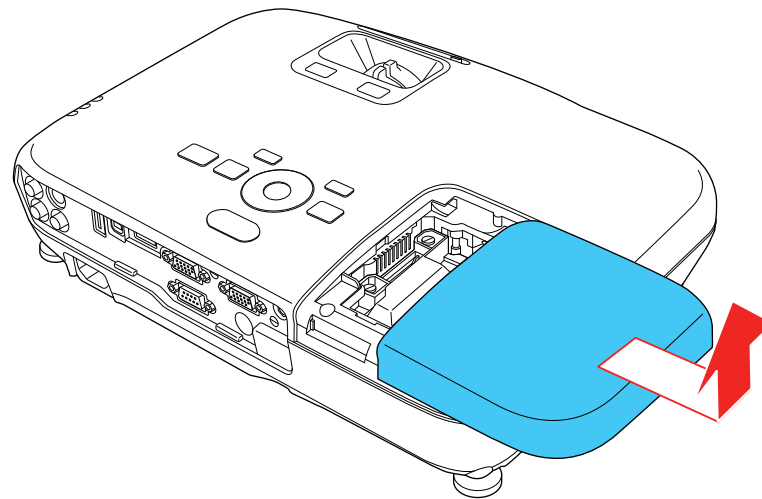
Você pode substituir a lâmpada enquanto o projetor estiver montado no teto, se necessário.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Permita que a lâmpada do projetor esfrie por pelo menos uma hora.
3. Use a chave de fenda incluída com a lâmpada de substituição para soltar o parafuso que segura a tampa da lâmpada.

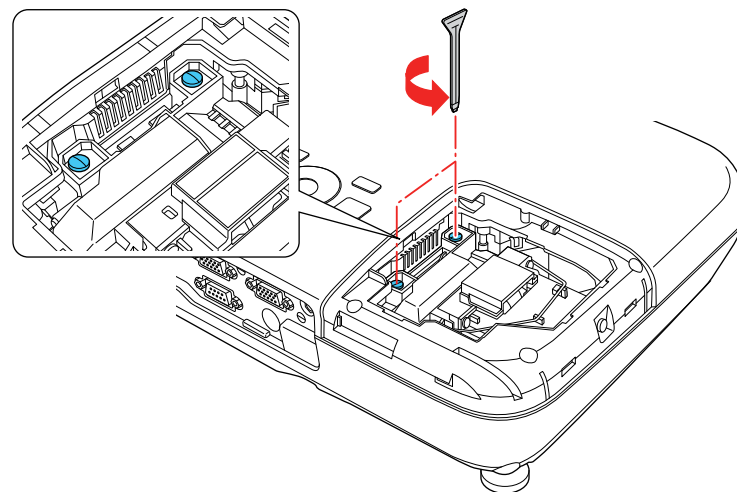


Aviso: Se a lâmpada estiver quebrada, fragmentos de vidro podem estar soltos dentro do compartimento da lâmpada. Tenha cuidado ao remover vidro quebrado para evitar ferimentos. Se o projetor estiver instalado no teto, ponha-se para o lado da tampa do compartimento da lâmpada e não embaixo dela; pedaços de vidro podem cair nos seus olhos ou boca quando abrir a tampa do compartimento da lâmpada.

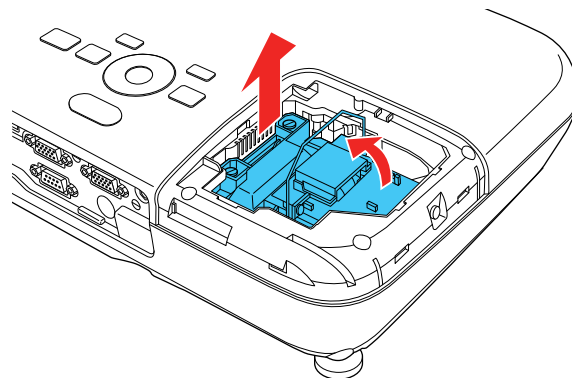
4. Deslize a tampa da lâmpada para fora e retire-a do lugar.



5. Solte os parafusos que prendem a lâmpada ao projetor. Os parafusos não saem totalmente.

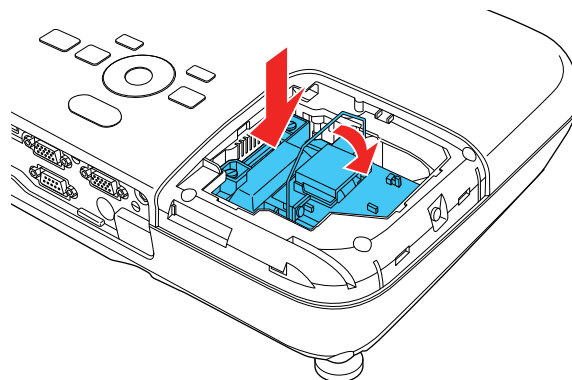


6. Levante o prendedor da lâmpada e remova-a com cuidado para fora do projetor.



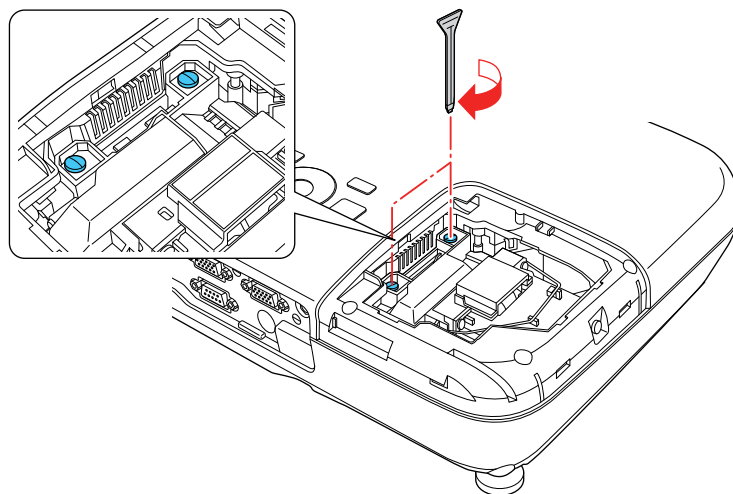
Observação: (Hg) A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não a jogue no lixo comum.

7. Insira a nova lâmpada no projetor cuidadosamente. Caso não se encaixe com facilidade, verifique se está na posição certa. Pressione a alça para baixo até encaixar no lugar.

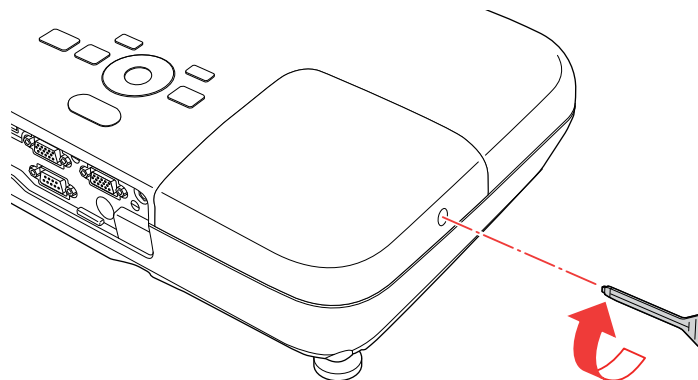


Cuidado: Não toque em nenhuma parte de vidro para evitar que a lâmpada falhe prematuramente.

8. Encaixe a lâmpada firmemente e aperte os parafusos para prendê-la no lugar.



9. Recoloque a tampa da lâmpada e aperte o parafuso para prendê-la no lugar.



Observação: Certifique-se de que a tampa da lâmpada esteja instalada firmemente ou a lâmpada não acenderá.

Reinicie o contador da lâmpada para que ele conte o tempo de uso da nova lâmpada.

Tema principal: [Manutenção da lâmpada do projetor](#)

Tarefas relacionadas

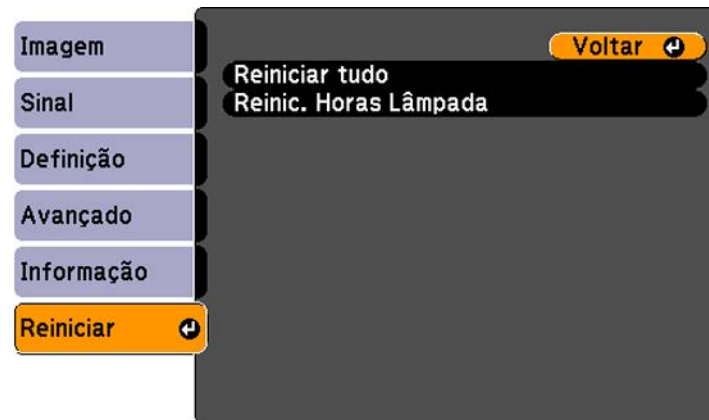
[Reinicialização do temporizador da lâmpada](#)

Reinicialização do temporizador da lâmpada

Você precisa reiniciar o contador da lâmpada depois de substituí-la para eliminar a mensagem de substituição e para que a contagem de uso seja correta.

Observação: Não reinicie o temporizador da lâmpada se não a tiver substituído, para evitar informação incorreta de uso.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Reiniciar** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Reinic. Horas Lâmpada** e aperte **Enter**.
Você verá uma mensagem perguntando se deseja reiniciar as horas da lâmpada.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: [Manutenção da lâmpada do projetor](#)

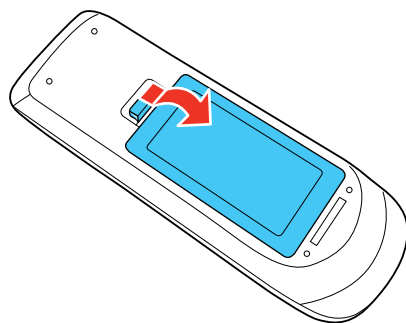
Tarefas relacionadas
[Substituição da lâmpada](#)

Substituição das pilhas do controle remoto

O controle remoto utiliza duas pilhas alcalinas ou de manganês de tamanho AA. Troque as pilhas assim que a carga acabar.

Cuidado: Use apenas o tipo de pilhas especificado neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes ou misture pilhas novas e velhas.

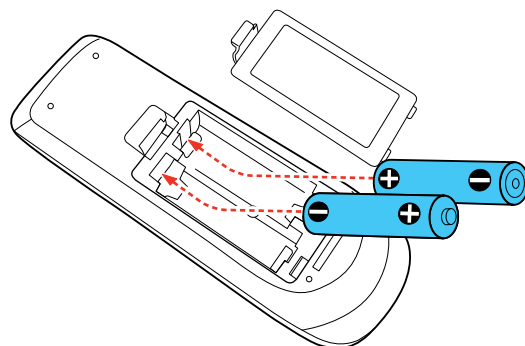
1. Abra a tampa do compartimento de pilhas conforme mostrado.



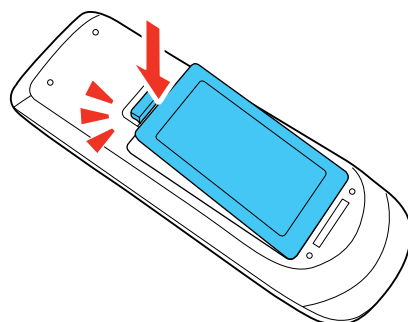
2. Remova as pilhas velhas.

Aviso: Se o fluido da pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como + e – na posição mostrada.



4. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.



Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; elas podem causar asfixiamento e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Referências relacionadas

[Operação do controle remoto](#)

Transporte do projetor

O projetor contém peças de precisão e algumas delas são de vidro. Siga estas instruções para transportar ou despachar o projetor com segurança:

- Feche a tampa para proteger a lente.
- Remova os equipamentos conectados ao projetor.
- Use uma maleta de transporte para transportar o projetor nas mãos.
- Quando transportar o projetor por uma distância grande ou quando despachá-lo, coloque-o em uma maleta. Depois, coloque a maleta em uma caixa firme com proteção ao redor da maleta e marque-a como “Frágil”.
- Quando despachar o projetor para conserto, coloque-o em sua embalagem original, se possível, ou use materiais equivalentes com proteção ao redor do projetor. Marque a caixa como “Frágil”.

Observação: A Epson não se responsabiliza por qualquer dano ocorrido durante o transporte.

Tema principal: [Manutenção e transporte do projetor](#)

Solução de problemas

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor.

[Dicas para problemas de projeção](#)

[Luzes de estado do projetor](#)

[Uso da ajuda do projetor](#)

[Soluções para problemas de imagem ou som](#)

[Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

[Onde obter ajuda](#)

Dicas para problemas de projeção

Se o projetor não estiver funcionando corretamente, tente desligá-lo e desconectá-lo. Em seguida, conecte novamente o cabo e ligue o projetor.

Se isso não resolver o problema, verifique o seguinte:

- As luzes no projetor podem indicar o problema.
- O sistema de ajuda do projetor pode exibir informação sobre problemas comuns, se o projetor estiver em uso.
- As soluções neste manual podem ajudá-lo a resolver muitos problemas.

Se nenhuma destas soluções ajudar, você pode contactar a Epson para obter suporte técnico.

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Referências relacionadas

[Luzes de estado do projetor](#)

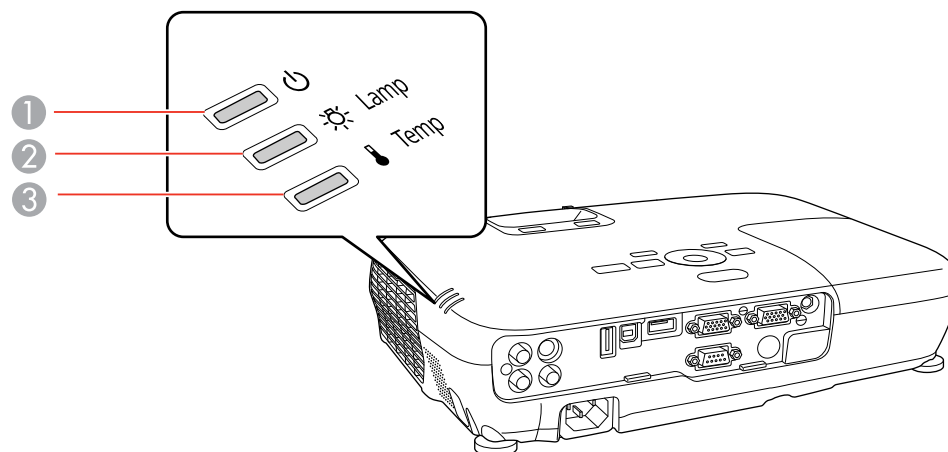
[Onde obter ajuda](#)

Tarefas relacionadas

[Uso da ajuda do projetor](#)

Luzes de estado do projetor

As luzes do projetor indicam as condições do equipamento e informam a ocorrência de problemas. Verifique o estado e cor das luzes e procure por uma solução na tabela aqui.



- 1 Luz de energia
- 2 Luz da lâmpada
- 3 Luz da temperatura

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Verde	Apagada	Apagada	Operação normal.
Piscando verde	Apagada	Apagada	Aquecendo. Espere a imagem aparecer.
Laranja	Apagada	Apagada	Em modo de espera ou repouso.
Piscando laranja	Apagada	Apagada	Desligando. (Quando a luz ficar laranja, você pode desligar o projetor.)
Piscando vermelha	Apagada	Piscando laranja	O projetor está muito quente. • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruídos por objetos. • Limpe ou troque o filtro de ar. • Certifique-se de que a temperatura do ambiente não esteja muito quente.

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Vermelha	Apagada	Vermelha	O projetor sobreaqueceu e desligou. Deixe-o desligado para esfriar. Após a luz de temperatura apagar e a luz de energia ficar laranja (após aproximadamente cinco minutos), tente as sugestões abaixo: • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruídos por objetos. • Limpe ou troque o filtro de ar. • Se estiver usando o projetor em altitudes elevadas, ative a opção Modo Alta Altitude. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha	Piscando vermelha	Apagada	Há um problema com a lâmpada. • Verifique se a lâmpada está queimada, quebrada ou instalada incorretamente. Reinstale ou substitua a lâmpada, se necessário. • Limpe ou troque o filtro de ar. • Se estiver usando o projetor em altitudes elevadas, ative a opção Modo Alta Altitude. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
O estado da luz varia	Piscando laranja	Apagada	Substitua a lâmpada em breve para evitar danos. Não continue a usar o projetor.
Vermelha	Apagada	Piscando vermelha	Há um problema com um ventilador ou sensor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Vermelha ou piscando vermelha	Piscando vermelha	Piscando vermelha	Erro interno do projetor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Observação: Se as luzes exibirem um padrão não indicado aqui, desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

[Onde obter ajuda](#)

Tarefas relacionadas

[Limpeza do filtro de ar e do exaustor](#)

[Substituição do filtro de ar](#)

[Substituição da lâmpada](#)

Uso da ajuda do projetor

Você pode exibir informação para ajudá-lo a resolver problemas comuns usando o sistema de ajuda do projetor.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Help** do projetor ou do controle remoto.
O menu de ajuda é exibido.
3. Use os botões de seta para cima e para baixo para selecionar o problema que deseja resolver.
4. Aperte **Enter** para ver as soluções.
5. Quando terminar, siga uma destas sugestões:
 - Para selecionar outro problema que deseja solucionar, aperte **Esc**.
 - Para sair do sistema de ajuda, pressione o botão **Help**.

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Soluções para problemas de imagem ou som

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas com imagens projetadas ou com o som.

[Soluções para quando a imagem não aparece](#)

[Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB](#)

[Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer](#)

[Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer](#)

[Soluções para quando somente parte da imagem aparecer](#)

[Soluções para quando a imagem não estiver retangular](#)

[Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática](#)

[Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada](#)

[Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos](#)

[Soluções para quando uma imagem em 3D não é exibida corretamente](#)

[Soluções para quando nenhuma imagem aparecer no monitor externo](#)

[Soluções para problemas de som](#)

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Soluções para quando a imagem não aparece

Se nenhuma imagem aparecer, tente o seguinte:

- Certifique-se de que a tampa da lente esteja completamente aberta.
- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para ver se a imagem não foi temporariamente desativada.
- Certifique-se de que todos os cabos necessários estejam conectados firmemente e de que o projetor e as fontes de vídeo conectadas estejam ligados.
- Se você conectou sua fonte de vídeo à porta **Monitor Out/Computer2**, certifique-se de ajustar a **Porta Saída Monitor** para **Computador2**.
- Aperte o botão de energia do projetor para sair do modo de repouso ou espera. Além disso, veja se o computador conectado está no modo de repouso ou exibindo um protetor de tela.
- Verifique as configurações no menu Sinal para certificar-se de que elas estejam corretas para a fonte de vídeo sendo usada.
- Ajuste a configuração de **Brilho** ou selecione **Normal** como a configuração de consumo de energia.
- Verifique a configuração **Visor** para certificar-se de que a opção **Mensagem** esteja configurada como **Activado**.

- Se o projetor não responder quando apertar os botões de painel de controle, os botões podem estar travados. Destrave os botões.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões no controle remoto, certifique-se de que os receptores do controle remoto estejam ativados.
- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desative as funções DirectX.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Conceitos relacionados

[Conexões do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Tarefas relacionadas

[Desbloqueio dos botões do projetor](#)

Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB

Se nenhuma imagem aparecer ou se a imagem aparecer incorreta ao usar a função de exibição USB, tente as seguintes soluções:

- Aperte o botão **USB** no controle remoto.
- Verifique se o software de exibição USB foi instalado corretamente. Instale-o manualmente, se necessário.
- Com o Mac OS X, selecione o ícone **USB Display** no Dock ou na pasta **Aplicativos**.
- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desligue funções DirectX.
- Se o cursor do mouse piscar, selecione **Torne mais suave o movimento do ponteiro do mouse** no programa de definições do Epson USB Display em seu computador (opção não disponível com Windows 2000).

- Desative a opção **Transferir janela de camada** no programa Epson USB Display no seu computador.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Se a mensagem “Sem Sinal” aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão **Source Search** ou **Search** e aguarde alguns segundos até a imagem aparecer.
- Ligue o computador ou a fonte de vídeo conectada e aperte Play para iniciar a apresentação, se necessário.
- Verifique a conexão do projetor com as fontes de vídeo.
- Caso tenha conectado um laptop ao projetor, verifique se o equipamento está configurado para exibir imagens em um monitor externo.
- Se necessário, desligue o projetor e o computador ou fonte de vídeo conectada e depois volte a ligá-los.

[Exibição a partir de um laptop PC](#)

[Exibição a partir de um laptop Mac](#)

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Conceitos relacionados

[Conexões do projetor](#)

Exibição a partir de um laptop PC

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop PC, você precisa configurar o laptop para exibir em um monitor externo.

1. Aperte e segure a tecla **Fn** do laptop e aperte a tecla marcada com um ícone de monitor ou **CRT/CLD**. (Veja o manual do laptop para detalhes.) Espere alguns segundos até que a imagem apareça.
2. Para exibir tanto no monitor do laptop como no projetor, tente apertar as mesmas teclas mais uma vez.
3. Se a mesma imagem não for exibida no laptop e no projetor, verifique o utilitário **Monitor** do Windows para certificar-se de que a porta de monitor externa está ativada e que o modo de desktop estendido está desativado. (Consulte o manual do computador ou do Windows para instruções.)
4. Se necessário, verifique as configurações da placa de vídeo e defina a opção de exibição múltipla como **Clonar** ou **Espelhar**.

Tema principal: [Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer](#)

Exibição a partir de um laptop Mac

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop Mac, você precisa configurar o laptop para exibir imagem espelhada. (Veja o manual do laptop para detalhes.)

1. Abra o utilitário **Preferências do Sistema** e selecione **Monitores**.
2. Selecione a opção **Monitor** ou **LCD Colorido**, se necessário.
3. Clique na guia **Organização** ou **Arranjar**.
4. Selecione a opção **Espelhar Monitores**.

Tema principal: [Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer](#)

Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer

Se a mensagem “Não suportado” aparecer, tente o seguinte:

- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal.
- Certifique-se de que a resolução de exibição do computador não exceda a resolução do projetor e o limite de frequência. Se necessário, selecione uma resolução diferente para o seu computador. (Veja o manual do computador para detalhes.)

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Formatos de vídeo compatíveis](#)

Soluções para quando somente parte da imagem aparecer

Se somente parte da imagem do computador aparecer, tente o seguinte:

- Pressione o botão **Auto** do controle remoto para otimizar o sinal de imagem.
- Tente ajustar a posição da imagem usando a configuração de menu **Posição**.
- Pressione o botão **Aspect** no controle remoto para selecionar um parâmetro diferente.
- Se você deu zoom na imagem usando os botões **E-Zoom**, aperte o botão **Esc** até que o projetor retorne ao tamanho inteiro da imagem.
- Verifique as configurações de exibição do computador para desativar a exibição em dois monitores e configurar a resolução dentro dos limites do projetor. (Veja o manual do computador para detalhes.)

- Verifique a resolução para os seus arquivos de apresentação para ver se eles foram criados com uma resolução diferente daquela sendo usada para a projeção. (Veja a ajuda do software para detalhes.)

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Formatos de vídeo compatíveis](#)

Soluções para quando a imagem não estiver retangular

Se a imagem projetada não estiver retangular, tente as seguintes soluções:

- Coloque o projetor diretamente em frente à tela e centralizado, se possível.
- Se ajustou a altura do projetor usando os pés dele, aperte os botões de keystone no projetor para ajustar o formato da imagem.
- Ative os ajustes automáticos de keystone usando os menus do projetor.
- Aperte o botão **Screen Fit** e ajuste o formato da imagem usando a exibição na tela.
- Ajuste a configuração **Quick Corner** para corrigir o formato da imagem.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Tarefas relacionadas

[Correção do formato da imagem com os botões Keystone](#)

[Correção automática da forma da imagem com Screen Fit](#)

[Correção do formato da imagem com Quick Corner](#)

Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática

Se a imagem projetada tiver uma aparência de interferência eletrônica (ruído) ou estática, tente o seguinte:

- Verifique os cabos conectando o seu computador ou fonte de vídeo ao projetor. Eles devem ser:
 - Separados do cabo de eletricidade para prevenir interferência
 - Conectados firmemente nas extremidades
 - Não conectados a um cabo de extensão
 - Não mais longos do que 3 metros

- Verifique as configurações no menu de Sinal do projetor para certificar-se de que elas correspondem à fonte de vídeo. Se estiver disponível para a sua fonte de vídeo, ajuste as configurações **Progressivo** e **Redução ruído**.
- Selecione uma configuração de resolução de vídeo e uma taxa de renovação compatíveis com o projetor.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as configurações **Alinhamento** e **Sinc**.
- Se você ajustou o formato da imagem usando os controles do projetor, tente diminuir a configuração de **Nitidez** para melhorar a qualidade da imagem.
- Se você conectou um cabo de extensão elétrico, tente projetar sem ele para ver se ele causa interferência no sinal.
- Se estiver utilizando a função USB Display, desative a opção **Transferir janela de camada** no programa Epson USB Display no seu computador.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Formatos de vídeo compatíveis](#)

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada

Se a imagem projetada estiver embaçada ou borrada, tente as seguintes soluções:

- Ajuste o foco da imagem.
- Limpe a lente do projetor.

Observação: Para evitar condensação na lente depois de trazer o projetor de um ambiente frio, deixe o projetor aquecer à temperatura ambiente antes de usá-lo.

- Posicione o projetor próximo da tela.
- Posicione o projetor de modo que o ângulo de ajuste do efeito trapézio não seja tão grande que distorça a imagem.
- Quando usar a função **Screen Fit**, posicione o projetor a uma distância compatível da tela ou ajuste o formato da imagem manualmente.
- Ative os ajustes automáticos de keystone usando os menus do projetor.

- Ajuste a configuração da opção **Nitidez** para melhorar a qualidade da imagem.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as funções de alinhamento e sincronização. Se a imagem continuar embaçada ou tiver faixas, exiba uma imagem uniforme na tela e ajuste manualmente as configurações de **Alinhamento** e **Sinc.**
- Se for projetar de um computador, use uma resolução menor.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Distância de projeção](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

Tarefas relacionadas

[Ajustar o foco da imagem com o anel de foco](#)

[Como Focar a Imagem com a Ajuda de Foco](#)

[Limpeza da lente](#)

[Correção automática da forma da imagem com Screen Fit](#)

Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos

Se a imagem projetada estiver muito escura ou clara, ou as cores estiverem incorretas, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para experimentar modos de cor diferentes para a imagem e ambiente de projeção.
- Cheque as configurações de fonte de vídeo.
- Ajuste as configurações disponíveis no menu Imagem para a fonte de entrada atual, como **Brilho**, **Contraste**, **Cor**, **Ajuste de cor** e/ou **Saturação de cor**.
- Certifique-se de que selecionou corretamente o **Sinal entrada** ou **Sinal Vídeo** no menu Sinal, se disponível para a sua fonte de imagem.
- Certifique-se de que todos os cabos estejam conectados firmemente ao projetor e ao dispositivo de vídeo. Se você conectou cabos longos, tente conectar cabos mais curtos.
- Se estiver usando a configuração de consumo de energia **ECO**, tente selecionar **Normal** nos menus do projetor.

Observação: Em atitudes altas ou em locais sujeitos a altas temperaturas, a imagem pode ficar mais escura e talvez você não consiga ajustar a configuração de consumo de energia.

- Posicione o projetor próximo à tela.
- Se a imagem estiver escurecendo progressivamente, pode ser necessário substituir a lâmpada do projetor.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Conceitos relacionados

[Manutenção da lâmpada do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Soluções para quando uma imagem em 3D não é exibida corretamente

Se uma imagem em 3D não for exibida corretamente, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão **2D/3D** no controle remoto para ativar o modo 3D, se necessário. Você também pode ativar o modo 3D ao ajustar o **Exibição 3D** no menu Sinal para **Ativado**.
- Certifique-se de que seu aparelho de vídeo e a mídia são compatíveis com 3D. Consulte a documentação que veio com seu aparelho de vídeo para mais informações.
- Certifique-se de utilizar um cabo HDMI que suporte os sinais 3D.
- Certifique-se de ter selecionado a configuração correta de **Formato 3D** no menu Sinal. Normalmente esta deve ser deixada no modo **Automático**, mas, em alguns casos, você pode precisar selecionar um ajuste diferente para captar o sinal 3D de seu aparelho de vídeo.
- Certifique-se de utilizar óculos RF 3D de obturador ativo. Você pode adquiri-los através da Epson.
- Certifique-se de que seus óculos 3D estão ligados e totalmente carregados. Se os óculos tiverem entrado no modo de espera, deslize o botão de energia nos óculos para a posição **Off** (desativado) e, em seguida, para a posição **On** (ativado) novamente.
- Certifique-se de que seus óculos 3D estão pareados com o projetor.
- Certifique-se de que você está dentro do alcance de visualização em 3D.
- Evite usar o projetor próximo a redes sem fio, fornos de micro-ondas, telefones sem fio de 2,4 GHz ou outros dispositivos que utilizem a faixa de frequência de 2,4 GHz. Esses dispositivos podem interferir com o sinal entre o projetor e os óculos 3D.

- Se outras soluções não resolverem o problema, mude a configuração **Inverter Óculos 3D** no menu Sinal. Retorne a configuração ao seu valor original se modificá-la não resolver o problema.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

[Alcance da visualização em 3D](#)

Tarefas relacionadas

[Carregar os óculos 3D](#)

[Parear os óculos 3D com o projetor](#)

Soluções para quando nenhuma imagem aparecer no monitor externo

Se nenhuma imagem aparecer em um monitor externo, tente uma destas soluções:

- Certifique-se de que um cabo VGA esteja conectado ao seu computador e à porta **Computer1** do projetor.
- Certifique-se de que o cabo do monitor externo esteja conectado ao monitor e à porta **Monitor Out** do projetor.
- Certifique-se de configurar a **Porta Saída Monitor** para **Saída Monitor**.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Soluções para problemas de som

Se não houver som ou o volume estiver muito baixo ou muito alto, tente as seguintes soluções:

- Ajuste as configurações de volume do projetor.
- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para voltar a reproduzir o vídeo e o áudio se eles foram parados temporariamente.
- Aperte o botão **Source Search** ou **Search** para mudar para a fonte de entrada correta, se necessário.
- Verifique a fonte de computador ou vídeo para certificar-se de que o volume esteja alto o suficiente e que a saída de áudio esteja configurada para a fonte correta.
- Verifique a conexão do cabo de áudio entre o projetor e a fonte de vídeo.
- Se não ouvir o som de uma fonte HDMI, configure o dispositivo conectado para saída PCM.

- Certifique-se de que qualquer cabo de áudio conectado esteja marcado como “Sem resistência”.
- Se estiver usando a função USB Display, ative a configuração de **Envio de áudio para o projector** no programa Epson USB Display no seu computador.
- Se você estiver usando um Mac e não ouvir o som de uma fonte HDMI, certifique-se o seu Mac suporta áudio através da porta HDMI. Se não, você precisa conectar um cabo de áudio.
- Se você quiser usar uma fonte de vídeo conectada quando o projetor estiver desligado, configure a opção **Modo de espera** como **Comunic. Activada** e ative a opção **Áudio de Espera**.
- Se você ligar o projetor imediatamente após o desligar, os ventiladores podem trabalhar em alta velocidade momentaneamente e causar um som inesperado. Isso é normal.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Conceitos relacionados

[Conexões do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Tarefas relacionadas

[Controle do volume com os botões de volume](#)

Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas operando o projetor ou o controle remoto.

[Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor](#)

[Soluções para problemas com o controle remoto](#)

[Soluções para problemas de senha](#)

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor

Se o projetor não ligar quando apertar o botão de energia ou desligar repentinamente, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o cabo de eletricidade esteja conectado firmemente ao projetor e a uma tomada elétrica.
- Os botões do projetor podem estar travados para segurança. Destrave os botões ou use o controle remoto para ligar o projetor.
- O cabo de alimentação pode estar com defeito. Desconecte o cabo e entre em contato com a Epson.

- Se a lâmpada do projetor apagar repentinamente, ele pode estar em modo de repouso depois de um período de inatividade. Comece a apresentação para acordar o projetor.
- Se a lâmpada do projetor apagar e as luzes de energia e Temp estiverem vermelhas, o projetor sobreaqueceu e desligou. Veja as soluções para este estado da luz.
- Se o botão de energia no controle remoto não ligar o projetor, cheque as pilhas e certifique-se de que a configuração **Sensor Ctrl Remoto** esteja ativada no menu do projetor, se disponível.

Tema principal: [Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

Referências relacionadas

[Onde obter ajuda](#)

[Luzes de estado do projetor](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Tarefas relacionadas

[Desbloqueio dos botões do projetor](#)

[Substituição das pilhas do controle remoto](#)

Soluções para problemas com o controle remoto

Se o projetor não responder aos comandos do controle remoto, tente o seguinte:

- Verifique se as pilhas do controle remoto estão instaladas corretamente e estão carregadas. Se necessário, substitua as pilhas.
- Certifique-se de que está usando o controle remoto dentro do ângulo de recepção e de alcance do projetor.
- Certifique-se de que o projetor não está aquecendo ou desligando.
- Verifique se um dos botões do controle remoto está preso, fazendo com que ele entre em modo de repouso. Solte o botão para acordar o controle remoto.
- Luzes fortes fluorescentes, luz solar direta ou sinais de dispositivos com infra-vermelho podem interferir com os receptores de controle remoto do projetor. Diminua a intensidade da luz ou mova o projetor para que fique longe da luz solar ou de equipamento que possa estar causando interferência.
- Se disponível, desative um dos receptores do controle remoto no sistema de menu do projetor ou cheque se todos os receptores não estão desligados.
- Se você designou um número de ID ao controle remoto para operar múltiplos projetores, você pode ter que verificar ou modificar a configuração de ID (esta função não está disponível em todos os projetores).

- Caso tenha perdido o controle remoto, você pode adquirir outro de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: [Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

Referências relacionadas

[Operação do controle remoto](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

[Onde obter ajuda](#)

Tarefas relacionadas

[Substituição das pilhas do controle remoto](#)

Soluções para problemas de senha

Se não conseguir digitar ou não lembrar a senha, tente o seguinte:

- Você pode ter ativado a proteção por senha sem ter determinado uma senha primeiro. Tente digitar **0000** usando o controle remoto.
- Se você digitar a senha errada muitas vezes e uma mensagem aparecer exibindo um código, anote o código e entre em contato com a Epson. Forneça o código apresentado e prova de compra para obter assistência para destravar o projetor.
- Se você perder o controle remoto, não poderá digitar a senha. Adquira outro através de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: [Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

Referências relacionadas

[Onde obter ajuda](#)

Onde obter ajuda

Se você precisar entrar em contato com a Epson para obter serviços de suporte técnico, use as seguintes opções:

Suporte pela Internet

Visite o site de suporte no endereço global.latin.epson.com/Suporte para obter soluções para problemas comuns. É possível fazer o download de utilitários e documentação, consultar as perguntas frequentes e soluções de problemas ou enviar um e-mail para a Epson com suas perguntas.

Converse com um representante de suporte

Antes de ligar para o suporte, tenha em mãos as seguintes informações:

- Nome do produto
- Número de série do produto (localizado na parte inferior ou traseira do projetor, ou no sistema de menus)
- Comprovante de compra (nota da loja) e data da compra
- Configuração do computador ou vídeo
- Descrição do problema

E ligue para:

País	Telefone
Argentina	(54 11) 5167-0300 0800-288-37766
Bolívia*	800-100-116
Brasil	Capitais e regiões metropolitanas: 4003-0376 Outras regiões: 0800-880-0094
Chile	(56 2) 2484-3400
Colômbia	Bogotá: (57 1) 523-5000 Outras cidades: 018000-915235
Costa Rica	800-377-6627
Equador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358
Honduras**	800-0122 Código: 8320
México	Cidade do México: (52 55) 1323-2052 Outras cidades: 01-800-087-1080
Nicarágua*	00-1-800-226-0368

País	Telefone
Panamá*	00-800-052-1376
Paraguai	009-800-521-0019
Peru	Lima: (51 1) 418-0210 Outras cidades: 0800-10126
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguai	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

*Entre em contato com a companhia telefônica local para chamar este número gratuito de um celular.

** Disque os primeiros 7 dígitos, aguarde uma mensagem e, em seguida, digite o código.

Observação: Tarifas de longa distância ou outras taxas podem ser cobradas. Se o seu país não aparecer na lista, entre em contato com o escritório de vendas no país mais próximo.

Compra de suprimentos e acessórios

É possível adquirir telas, maletas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado da Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br. Você também pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Especificações técnicas

Estas seções listam as especificações técnicas do seu projetor.

[Especificações gerais do projetor](#)

[Especificações da lâmpada do projetor](#)

[Especificações do controle remoto](#)

[Especificações da dimensão do projetor](#)

[Especificações Elétricas do Projetor](#)

[Especificações ambientais do projetor](#)

[Especificações de aprovações e de segurança do projetor](#)

[Formatos de vídeo compatíveis](#)

[Requisitos do sistema de exibição USB](#)

Especificações gerais do projetor

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício
Resolução	1280 × 800 pixels (WXGA)
Lente	F = 1.58 a 1.72 Distância focal: 16,9 a 20,28 mm
Reprodução de cores	Full color, 16,77 milhões de cores
Brilho	Modo de consumo de energia normal: Emissão de luz branca 3000 lúmens (padrão ISO 21118) Emissão de luz colorida 3000 lúmens Modo de consumo de energia ECO: Emissão de luz branca 2400 lúmens (padrão ISO 21118)
Relação de contraste	Modo 2D: Até 5000:1 com Modo de consumo de energia normal Modo 3D: Até 3000:1 com Modo de consumo de energia normal
Tamanho da imagem	0,74 a 8,13 m (29 a 320 pol.)

Distância de projeção	0,91 a 10,9 m (36 a 429 pol.)
Métodos de projeção	Frontal, traseira, montada no teto
Relação de aspecto ótico (largura-altura)	16:10
Ajuste de foco	Manual
Ajuste de zoom	Manual (óptico)
Relação de zoom (Tele-a-Wide)	1:1.2
Sistema de som interno	2 W monaural
Nível de ruído	36 dB (Modo de consumo de energia normal) 29 dB (Modo de consumo de energia ECO)
Ângulo de correção de efeito trapézio	Vertical: $\pm 30^\circ$ (manual); $\pm 30^\circ$ (usando Auto Keystone ou Screen Fit) Horizontal: $\pm 30^\circ$ (manual); $\pm 20^\circ$ (usando Auto Keystone ou Screen Fit)
Compatibilidade da porta USB Type B	Compatível com USB 1.1 e 2.0 para exibição USB ou uso como mouse externo
Compatibilidade da porta USB Type A	Uma porta compatível com USB 1.1 e 2.0 para dispositivo USB ou exibição de câmera de documento da Epson

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações da lâmpada do projetor

Tipo	UHE (Eficiência Ultra-Alta)
Consumo de energia	200 W
Vida útil da lâmpada	Modo de consumo de energia normal: Até cerca de 4000 horas Modo de consumo de energia ECO: Até aproximadamente 5000 horas

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com tempo.

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações do controle remoto

Faixa de recepção	6 metros
Pilhas	Duas pilhas alcalinas ou duas pilhas de manganês tamanho AA

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações da dimensão do projetor

Altura (excluindo pés)	77 mm
Largura	325 mm
Profundidade	243 mm
Peso	2,7 kg

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações Elétricas do Projetor

Frequência nominal	50/60 Hz
Fonte de alimentação	100 a 240 VCA; $\pm 10\%$ 2.9 a 1.3 A
Consumo de energia (110 a 120 V)	Em funcionamento: Modo de consumo de energia normal: 289 W Modo de consumo de energia ECO: 237 W Em espera: 0,36 W (comunicação desativada), 3,2 W (comunicação ativada)

Consumo de energia

(220 a 240 V)

Em funcionamento:

Modo de consumo de energia normal: 277 W

Modo de consumo de energia ECO: 230 W

Em espera:

0,40 W (comunicação desativada), 3,3 W (comunicação ativada)

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações ambientais do projetor

Temperatura

Funcionando: 5 a 35 °C

Armazenado: -10 a 60 °C

Umidade (relativa, sem condensação)

Funcionando: 20 a 80%

Armazenado: 10 a 90%

Altitude de funcionamento

Até 1500 metros

Até 2286 m com Modo Alta Altitude ativado

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações de aprovações e de segurança do projetor

Estados Unidos

FCC Parte 15B Classe B (DoC)

UL60950-1 2a edição (cTUVus Mark)

Canadá

ICES-003 Classe B

CSA-C22.2 No. 60950-1-07 (cTUVus Mark)

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Formatos de vídeo compatíveis

Para os melhores resultados, a resolução da porta de monitor do seu computador ou placa de vídeo deve ser configurada para a mesma resolução nativa do projetor. Contudo, seu projetor inclui o chip SizeWise da Epson que suporta outras resoluções de monitor de computador, fazendo a imagem ser redimensionada automaticamente.

A taxa de atualização (frequência vertical) da porta de monitor do computador ou placa de vídeo deve ser compatível com o projetor. (Consulte o manual do computador ou placa de vídeo para mais detalhes.)

As tabelas abaixo listam a taxa de atualização e resolução compatíveis para cada formato de vídeo compatível.

Sinais 2D

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
Sinais de computador (RGB analógico)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60/75/85	1280 × 800
	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WSXGA+*	60	1680 × 1050
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vídeo composto		

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (PAL)	50/60	720 × 576
TV (SECAM)	50	720 × 576
Vídeo componente		
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
Sinais de entrada HDMI		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA+	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080

* Resolução **Wide** somente

Sinais 3D

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)	Formatos de 3D
HDTV750p (720p)	50/60	1280 × 720	Frame Packing Side by Side Top and Bottom
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920 × 1080	Side by Side
HDTV1125p (1080p)	24	1920 × 1080	Frame Packing Top and Bottom
	50/60	1920 × 1080	Side by Side

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Requisitos do sistema de exibição USB

O seu computador deve atender aos requisitos do sistema aqui listados para utilizar o software USB Display do projetor.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operacional	Windows 2000 (Service Pack 4 somente)	Mac OS X 10.5.8 (32 bit); Mac OS X 10.6.x, 10.7.x ou 10.8.x (32 e 64 bit)
	Windows XP Professional, Home Edition e Tablet PC Edition (32 bits), exceto para o Service Pack 1	
	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium e Home Basic (32 bits)	
	Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional e Home Premium (32 e 64 bit); Home Basic e Starter (32 bit)	
	Windows 8.x, Windows 8 Enterprise e Pro (32 e 64 bit)	

Requisito	Windows	Mac
Versão USB	USB 1.1 e superior (USB 2.0 recomendado)	
CPU	Mobile Pentium III 1.2 GHz ou mais rápido (1.6 GHz ou mais rápido recomendado)	Power PC G4 1 GHz ou mais rápido (Core Duo 1.83 GHz ou mais rápido recomendado)
Memória	256 MB ou mais (512 MB ou mais recomendado)	512 MB ou mais
Espaço em disco rígido	20 MB ou mais	
Visor	Resolução entre 640 × 480 e 1600 × 1200, de cor de 16 bits ou superior	Resolução entre 640 × 480 e 1680 × 1200, de cor de 16 bits ou superior

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Avisos

Veja estas seções para observações importantes sobre o seu projetor.

[Instruções de descarte do produto](#)

[Reciclagem](#)

[Informações importantes sobre segurança](#)

[Instruções importantes de segurança](#)

[FCC Compliance Statement](#)

[Garantia limitada](#)

[Marcas registradas](#)

[Open Source Software License](#)

[Avisos sobre direitos autorais](#)

Instruções de descarte do produto

Este equipamento não pode ser descartado em lixo comum domiciliar. Quando for descartá-lo, favor encaminhá-lo a um Centro de Serviço Autorizado (CSA) da sua conveniência. Para encontrar seu CSA mais próximo, consulte a garantia do equipamento na documentação do produto na seção dos Centros de Serviços Autorizados, ou a página global.latin.epson.com/br e clique no link para **Suporte técnico**.

Tema principal: [Avisos](#)

Reciclagem

A Epson preocupa-se com o meio ambiente e sabe que o planejamento para o futuro requer um forte compromisso ambiental. Para isso, nos empenhamos em criar produtos inovadores que são confiáveis, eficientes e recicláveis. Produtos melhores utilizando menos recursos naturais para ajudar a garantir um futuro melhor para todos.

As embalagens deste produto – papelão, plástico, isopor e espuma – são recicláveis e podem ser entregues a cooperativas de reciclagem, postos de recolhimento de resíduos ou empresas recicladoras, para que se promova a destinação ambientalmente adequada das embalagens.

Os materiais que compõem o produto – plásticos, metais, vidro, placa eletrônica, cartucho e lâmpada – também são recicláveis. O produto não deve ser desmontado, mas sim, encaminhado para os Centros de Serviços Autorizados que o darão o destino ambientalmente adequado. Consulte o nosso site global.latin.epson.com/br, para uma lista de Centros de Serviço Autorizados.

Cuidado: A Epson alerta os consumidores que o descarte inadequado de embalagens e produtos pode prejudicar o meio ambiente.

Os Centros de Serviços Autorizados podem receber equipamentos da marca Epson para destinação ambientalmente adequada.

Conheça melhor nossas ações ambientais e o Programa de Coleta de Cartuchos (epson.com.br/coleta) em nosso site.

Tema principal: [Avisos](#)

Informações importantes sobre segurança

Cuidado: Nunca olhe diretamente para a lente do projetor quando a lâmpada estiver acesa, pois a luz forte poderá prejudicar seus olhos. Jamais deixe que crianças olhem para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Nunca abra as tampas do projetor, exceto as da lâmpada e do filtro. A voltagem elétrica do interior do projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves. Exceto nos casos especificamente explicados neste *Manual do usuário*, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

Aviso: O projetor e seus acessórios são fornecidos em embalagens plásticas. Para evitar o risco de sufocamento, mantenha essas embalagens fora do alcance de crianças.

Cuidado: Nunca toque diretamente na nova lâmpada quando for substituí-la, pois resíduos invisíveis deixados pela oleosidade de suas mãos podem reduzir o tempo de vida útil da lâmpada. Utilize um pedaço de pano ou luvas para manuseá-la.

Tema principal: [Avisos](#)

Instruções importantes de segurança

Siga estas instruções de segurança quando for instalar e utilizar o projetor:

- Não olhe diretamente para a lente quando o projetor estiver ligado. A luz pode ferir seus olhos. Evite ficar na frente do projetor para que a luz não fique em seus olhos.
- Não coloque o projetor sobre mesas, suportes ou plataformas instáveis.
- Não opere o projetor de lado ou inclinado para um lado. Não incline o projetor mais do que 30° para a frente ou para trás.

- Se for montar o projetor no teto ou em uma parede, a instalação deve ser realizada por técnicos qualificados, usando as peças de montagem criadas especificamente para esse projetor.
- Quando for instalar ou ajustar a armação para montagem no teto ou na parede, não utilize adesivos para evitar que os parafusos se soltem e não use óleos ou lubrificantes. Isso pode fazer com que o projetor rache e caia da sua montagem no teto. Isso poderá causar ferimentos graves a qualquer pessoa que esteja embaixo da armação e poderá danificar o projetor.
- Não use o projetor próximo a água, fontes de calor, fios de alta voltagem ou fontes de campo eletromagnético.
- Use apenas o tipo de fonte de alimentação indicado no projetor. A utilização de uma fonte de alimentação diferente pode resultar em incêndio ou choque elétrico. Em caso de dúvida quanto à voltagem disponível, consulte o revendedor ou a companhia de energia.
- Coloque o projetor perto de uma tomada da qual o plugue possa ser removido facilmente.
- Tome as precauções detalhadas a seguir ao manusear o plugue: Nunca segure o plugue com as mãos molhadas. Não coloque o plugue em tomada empoeirada. Conecte o plugue firmemente na tomada. Não puxe o cabo de alimentação quando for desconectar o plugue. Segure o plugue sempre que for desconectá-lo da tomada. Não sobrecarregue as tomadas, os cabos de extensão ou os filtros de linha. Não seguir estas precauções poderá resultar em incêndio ou choque elétrico.
- Não coloque o projetor onde os fios possam ser pisados. Isso pode causar desgaste ou dano ao plugue.
- Desconecte o projetor da tomada antes de limpá-lo. Utilize um pano seco para limpeza (ou para remover sujeira ou manchas difíceis, utilize um pano úmido bem torcido). Não use detergente líquido ou em aerossol, sprays contendo gases inflamáveis ou solventes, como álcool, tiner ou benzina.
- Não bloqueie as aberturas do projetor. Essas aberturas proporcionam ventilação e evitam que o projetor superaqueça. Não utilize o projetor em sofás, tapetes ou outras superfícies macias e nem o coloque sobre pilhas de papéis. Não cubra o projetor com cobertor, cortina ou toalha. Se estiver instalando o projetor perto de alguma parede, deixe um espaço mínimo de 20 centímetros entre a parede e a abertura de ventilação.
- Não use o projetor em armários fechados, a menos que seja providenciada ventilação adequada.
- Nunca permita que objetos de qualquer tipo entrem nas ranhuras do projetor. Não deixe objetos, especialmente aqueles que sejam inflamáveis, próximos ao projetor. Nunca derrame líquidos de qualquer espécie sobre o projetor.
- Se estiver usando dois ou mais projetores lado a lado, deixe pelo menos 60 centímetros de espaço entre eles para que a ventilação seja adequada.

- Pode ser necessário limpar o filtro de ar e o exaustor. A obstrução do filtro de ar ou da abertura de exaustão pode bloquear a ventilação necessária para o resfriamento do projetor. Não use ar comprimido ou os gases possam deixar um resíduo.
- Não deixe o projetor em ambientes externos por longos períodos.
- Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais devidamente qualificados. A abertura ou remoção das tampas do equipamento pode expor o usuário a níveis de voltagem perigosos e outros riscos.
- Nunca abra as tampas do projetor exceto nos casos especificamente explicados neste manual. Nunca tente desmontar ou modificar o projetor. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.
- Desligue o projetor da tomada e encaminhe-o para manutenção por profissionais qualificados sob as seguintes condições: caso o projetor não esteja funcionando normalmente, mesmo que as instruções de uso estejam sendo seguidas, ou caso apresente alguma mudança no desempenho; caso o equipamento exale fumaça, odores estranhos ou produza ruídos estranhos; caso o cabo de alimentação ou o plugue esteja danificado ou desgastado; caso líquidos ou objetos estranhos tenham entrado no projetor; caso ele seja exposto a chuva ou água; caso tenha caído ou o gabinete tenha sido danificado.
- Não toque no plugue durante tempestades elétricas. Caso contrário, haverá risco de choques elétricos.
- Desconecte o projetor quando não for utilizá-lo por longos períodos.
- Não use o projetor onde ele possa ser exposto à chuva, água ou excesso de umidade.
- Não use ou guarde o projetor onde fique exposto a fumaça, vapor, gases corrosivos, excesso de poeira, vibração ou choque.
- Não use o projetor onde gases inflamáveis ou explosivos possam estar presentes.
- Não use nem guarde o projetor ou o controle remoto em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz solar direta ou em veículos fechados.
- Se utilizar o projetor em um país diferente do país onde o equipamento foi adquirido, utilize o cabo de alimentação adequado à região.
- Não se apoie no projetor nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Não use o projetor fora do intervalo de temperatura requerido de 5 a 35 °C. Isso pode causar instabilidade na exibição e danificar o projetor. Não use ou guarde o projetor onde ele possa ser exposto a mudanças repentinas de temperatura.

- Não guarde o projetor fora do intervalo de temperatura exigido de –10 °C a 60 °C ou exposto à luz solar direta por longos períodos. Isso poderá danificar o gabinete.
- Não coloque nenhum objeto que possa ficar deformado ou danificado pelo calor perto das aberturas de exaustão. Não coloque as mãos e nem o rosto perto das aberturas durante a projeção. Não coloque o seu rosto perto do projetor enquanto ele estiver sendo usado.
- Antes de mover o projetor, assegure-se de que tenha sido desligado, o plugue tenha sido retirado da tomada e todos os cabos tenham sido desconectados.
- Nunca tente retirar a lâmpada imediatamente após usar o equipamento porque estará extremamente quente. Antes de retirar a lâmpada, desligue o equipamento e aguarde pelo menos uma hora para permitir que a lâmpada esfrie completamente.
- Não desmonte a lâmpada ou a sujeite a impactos.
- Não coloque uma fonte de chama viva, como uma vela acesa, por exemplo, sobre ou perto do projetor.
- Não bloqueie a lente durante a projeção usando um livro ou qualquer outro objeto que não seja a tampa da lente. Isso pode danificar o projetor ou provocar um incêndio.
- Não modifique o cabo de alimentação. Não coloque objetos pesados sobre o cabo de alimentação. Não dobre, torça ou puxe excessivamente o cabo. Mantenha o cabo de alimentação longe de equipamentos elétricos que gerem calor.
- Caso a lâmpada se quebre, ventile a sala para prevenir que os gases contidos na lâmpada sejam inalados ou entrem em contato com seus olhos ou boca. Se você inalar os gases ou se os gases entrarem em contato com seus olhos ou boca, procure imediatamente um médico.
- Se o projetor estiver suspenso e a lâmpada se quebrar, tome cuidado para evitar que pedaços de vidro caiam no seus olhos ou boca ao abrir a tampa da lâmpada. Se pedaços de vidro caírem nos seus olhos ou boca, consulte um médico imediatamente.
- Sempre diminua o volume antes de desligar o projetor. Se ligar o projetor com o volume muito alto, pode danificar sua audição.

Observação:  A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não a jogue no lixo comum.

AVISO: Os cabos fornecidos com este produto contêm produtos químicos tais como chumbo, reconhecido pelo estado da Califórnia como agente causador de defeitos congênitos e outros danos reprodutivos. **Lave as mãos depois de manipulá-los.** (Este aviso é fornecido de acordo com a Proposition 65 no Cal. Health & Safety Code § 25249.5).

Instruções importantes de segurança para 3D

Siga estas instruções de segurança para 3D quando for instalar e utilizar o projetor:

- Se você ou outro usuário experimentar os seguintes sintomas ou outro mal-estar decorrentes da visualização de imagens de vídeo em 3D, pare imediatamente a visualização e contate o seu médico: convulsões, estremeção dos olhos ou músculos, perda de consciência, alterações na visão, movimentos involuntários, desorientação, tensão nos olhos, náusea/vômito, tontura, dores de cabeça, cansaço ou visão embaçada/dupla que dure mais do que alguns segundos. Não tome parte em nenhuma atividade potencialmente perigosa (como dirigir um automóvel ou operar equipamentos) até que os seus sintomas tenham desaparecido completamente. Se os sintomas persistirem, suspenda o uso e não volte a assistir conteúdo em 3D estereoscópico sem discutir os seus sintomas com o seu médico.
- Alguns usuários podem experimentar convulsões ou perda de memória quando expostos a imagens ou luzes piscantes em certos conteúdos 3D. Qualquer pessoa com um histórico de convulsões, perda de consciência, sintomas relacionados a uma condição epiléptica, deve contatar um médico antes de usar a função 3D. É recomendado que todos os usuários deem intervalos enquanto estiverem assistindo a vídeo com imagens 3D ou jogando jogos em 3D estereoscópico. Os intervalos sugeridos são de, ao menos, 5 ou 15 minutos depois de cada 30 a 60 minutos de visualização de conteúdo em 3D estereoscópico.*

*Baseado nas diretrizes emitidas pelo Consórcio 3D revisadas em 10 de dezembro de 2008. A duração e frequência dos intervalos necessários irão variar de pessoa para pessoa. Se experimentar qualquer mal-estar, você deve parar imediatamente de assistir as imagens de vídeo em 3D ou parar de jogar jogos em 3D estereoscópico até que o mal-estar passe. Consulte um médico, se necessário.

- Devido ao possível impacto no desenvolvimento da visão, indivíduos devem ter 6 anos de idade ou mais para assistir a imagens de vídeo em 3D. Crianças e adolescentes podem ser mais suscetíveis a problemas de saúde associados à visualização de 3D e devem ser supervisionados cuidadosamente para evitar visualização prolongada sem descanso.
- Mantenha uma distância da tela equivalente a pelo menos três vezes a altura da tela quando visualizar imagens em 3D. A distância de visualização recomendada para uma tela de 80 polegadas é de pelo menos 3 metros; 3,6 metros para uma tela de 100 polegadas. Além disso, recomendamos o uso de uma tela com menos de 120 polegadas. A visualização mais próxima do que o recomendado ou em uma tela maior do que o recomendado pode resultar em cansaço da vista.

- A visualização de conteúdo 3D pode causar tontura e desorientação em alguns usuários. Portanto, para evitar ferimentos, não coloque o seu projetor ou tela próximo a escadarias, sacadas ou fiações, e não sente próximo a objetos que possam ser quebrados se atingi-los acidentalmente.
- As seguintes pessoas devem limitar a visualização do seu conteúdo 3D:
 - Pessoas com um histórico de fotossensibilidade
 - Pessoas com problemas cardíacos
 - Pessoas com saúde precária
 - Pessoas que estejam sem dormir
 - Pessoas que estejam fisicamente cansadas
 - Pessoas sob a influência de drogas ou álcool
 - Qualquer pessoa que tenha experimentado convulsões epiléticas ou distúrbios sensoriais desencadeados por efeitos de luz piscante
 - ALGUNS PADRÕES DE LUZ PODEM INDUZIR CONVULSÕES EM PESSOAS SEM NENHUM HISTÓRICO DE EPILEPSIA.
- Não use este dispositivo próximo a qualquer equipamento médico ou equipamento que seja controlado automaticamente, como portas automáticas ou alarmes de incêndio. Interferência eletromagnética do dispositivo pode causar mau funcionamento de equipamento como este, o que pode causar um acidente.
- Não desmonte ou modifique os óculos 3D. Isso pode causar incêndio ou as imagens podem ter uma aparência anormal durante a visualização, causando mal-estar.
- Não deixe os óculos 3D ou qualquer parte fornecida com os óculos ao alcance de crianças. Eles podem ser engolidos acidentalmente. Se qualquer peça for engolida acidentalmente, contate um médico imediatamente.
- Não coloque os óculos 3D em fogo ou em uma fonte de calor, ou os deixe em local sujeito a altas temperaturas. Como esse dispositivo tem uma bateria de lítio recarregada, ele pode causar queimaduras ou incêndio se pegar fogo ou explodir.
- Quando carregar os óculos 3D, só use o cabo de alimentação fornecido e o conecte à porta USB designada pela Epson. Não carregue os óculos 3D usando outros dispositivos, já que isso pode causar vazamento, superaquecimento, chamas ou explosão da bateria.
- Não deixe os óculos 3D caírem ou os aperte com muita força. Se as partes de vidro ou outras partes estiverem quebradas, pode ocorrer um ferimento. Guarde os óculos no estojo macio fornecido com eles.

- Tenha cuidado com as bordas da armação quando usar os óculos 3D e não coloque o seu dedo em qualquer parte móvel, como as dobradiças. Caso contrário, você pode ferir seus olhos ou dedos.
- Quando jogar fora os seus óculos 3D, siga as normas e diretrizes locais.

Tema principal: [Instruções importantes de segurança](#)

Restrição de uso

Quando este produto é utilizado para aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como dispositivos de transporte relacionados com a aviação, ferroviária, naval, automotiva; dispositivos de prevenção de desastres; vários dispositivos de segurança; ou dispositivos funcionais/de precisão, você deve utilizar este produto somente após levar em consideração a inclusão de proteções contra erros e redundâncias em seu design para manter a segurança e a confiabilidade do sistema total.

Porque este produto não se destina a uso em aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como equipamento aeroespacial, equipamento de comunicação principal, equipamento de controle de energia nuclear, ou equipamentos médicos relacionados com a direta assistência médica, por favor, faça seu próprio julgamento sobre a adequação deste produto após uma avaliação completa.

Tema principal: [Instruções importantes de segurança](#)

FCC Compliance Statement

For United States Users

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio and television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

WARNING

The connection of a non-shielded equipment interface cable to this equipment will invalidate the FCC Certification or Declaration of this device and may cause interference levels which exceed the limits established by the FCC for this equipment. It is the responsibility of the user to obtain and use a shielded equipment interface cable with this device. If this equipment has more than one interface connector, do not leave cables connected to unused interfaces. Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

Tema principal: [Avisos](#)

Garantia limitada

Suporte técnico:

A Epson do Brasil disponibiliza aos seus clientes e usuários dos seus produtos vários canais de comunicação para a obtenção de suporte técnico, informações sobre produtos e serviços.

Para o download de drivers, manuais de usuário, consulta sobre garantia e demais informações técnicas consulte a nossa página de Internet no endereço global.latin.epson.com/Suporte no link do Suporte Técnico.

Caso haja a necessidade de alguma informação complementar, localização de Centro de Serviço Autorizado, ou serviço não disponível na Internet, chame pelo telefone 4003-0376 (capitais e áreas metropolitanas) ou 0800-880-0094 (outras áreas).

Ganhe tempo e economize dinheiro! Chame o Suporte Técnico da Epson.

A maioria das dificuldades de uso dos equipamentos é possível resolver pelo telefone. Evite deslocamentos desnecessários, equipamento parado em fila de espera de assistência técnica.

Certificado de Garantia - Projetores de Vídeo

Este certificado é a sua garantia de ter adquirido um produto Epson comercializado através dos Distribuidores Oficiais designados pela EPSON DO BRASIL LTDA. Este documento é indispensável para o exercício da garantia em todo o território nacional através do Centro de Serviço Autorizado Epson.

Suporte Técnico (para equipamentos em garantia):

- Capitais e áreas metropolitanas: 4003-0376
- Outras áreas: 0800-880-0094

Termo de garantia limitada

A EPSON DO BRASIL IND. E COM. LTDA, doravante designada “EDB”, garante, nos termos aqui definidos, os produtos EPSON comercializados em todo território nacional através de seus Distribuidores e Revendas Oficiais.

A responsabilidade da EDB abrange, através de suas empresas credenciadas, a reparação do produto, substituição de partes e peças defeituosas e reparo de vícios de qualidade que o torne impróprio ou inadequado ao uso, utilizando-se sempre de peças que mantenham as especificações originais.

Os filtros de ar e lâmpadas são considerados suprimentos.

A responsabilidade da EDB não abrange danos ao produto causados por:

- a. Operação em desacordo com as condições especificadas na documentação do produto, incluindo a utilização em ciclos de trabalhos acima da capacidade do equipamento.
- b. Inabilidade no uso ou uso indevido.
- c. Uso de rede elétrica em desacordo com a voltagem nominal do equipamento ou instalação inadequada.
- d. Transporte ou estocagem indevidos ou inadequados.
- e. Danos decorrentes de acidentes, quedas, fatos da natureza ou transporte em embalagem inadequada.
- f. Modificações não autorizadas pelo fabricante, número de série rasurado ou ausente.
- g. Serviços de manutenção realizados por pessoa física ou por empresas não credenciadas.
- h. Uso de acessórios ou peças fora de especificações técnicas equivalentes as dos produtos genuínos Epson, que sejam considerados defeituosos ou inadequados ao produto.

No caso de perda da garantia por um dos motivos citados neste certificado o reparo do equipamento estará sujeito a um orçamento prévio com taxa de reprovação de orçamento por parte de nossa rede de Centros de Serviço Autorizado. A presente garantia limitada é válida pelo prazo de 2 (dois) anos, sendo (90 dias de garantia legal, mais 640 dias de garantia adicional do fabricante), para cobertura de defeitos de fabricação, exceto para itens de consumo (suprimentos) ou desgaste natural no decorrer da utilização do produto, tais como: lâmpadas e filtros de ar que contam com garantia de 90 (noventa) dias. Esses prazos começam a ser contados sempre a partir da data de emissão da nota fiscal da primeira aquisição do produto. No caso de troca do produto, como uma alternativa à sua reparação, a garantia do produto substituto será a soma dos 90 dias (da garantia legal) acrescida do saldo da garantia adicional do fabricante remanescente do produto substituído. Esta garantia não cobre perdas e danos, lucros cessantes, manutenção de caráter preventivo ou qualquer perda resultante do uso ou da incapacidade de uso do produto, nem o custo de reparação ou substituição de qualquer outro bem que seja danificado. Todo o processo de assistência técnica se inicia através do contato com o Suporte Técnico ao usuário Epson através do telefone 4003-0376 (capitais e áreas metropolitanas) ou 0800-

880-0094 (outras áreas) que ofereça as alternativas mais adequadas às necessidades do cliente ou reparação do produto.

A modalidade de garantia tratada neste certificado é a balcão, ou seja, cabe ao usuário e/ou proprietário do equipamento encaminhar sob a sua responsabilidade e custeio das despesas de transporte e seguro. Não existe nenhuma outra garantia além da expressa neste documento. Nenhum distribuidor, revendedor ou pessoa física tem o direito de estender ou modificar a presente garantia oferecida pela EDB. Fica reservado a EDB o direito de cancelamento desta garantia, no caso de constatação do descumprimento de qualquer desses termos.

EPSON DO BRASIL LTDA.

Suporte Técnico:

- Capitais e áreas metropolitanas: 4003-0376
- Outras áreas: 0800-880-0094

Atenção: A apresentação da nota fiscal de venda e deste certificado é indispensável para o atendimento em garantia. Aconselhamos o uso da embalagem original para transporte do referido equipamento.

Tema principal: [Avisos](#)

Marcas registradas

EPSON®, PowerLite®, Instant Off® e Quick Corner® são marcas registradas e EPSON Exceed Your Vision é uma logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

Accolade® é uma marca registrada e Duet™ e SizeWise™ são marcas comerciais da Epson America, Inc.

HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas registradas da HDMI Licensing LLC.  HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Aviso geral: Outros nomes de produtos são usados neste manual somente para fins de identificação e podem ser marcas comerciais de seus respectivos proprietários. A Epson renuncia a todo e qualquer direito sobre essas marcas.

EPSON®
EXCEED YOUR VISION

Tema principal: [Avisos](#)

Open Source Software License

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs"). We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

- busybox-1.13.4
- iptables-1.4.4
- libgcc1(gcc-4.3.3)
- libstdc++-6.0.10
- linux-2.6.27
- patches
- udhcp 0.9.8
- uvc rev.219
- wireless_tools 29
- EPSON original drivers
- Stonestreet One Drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses>.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA. Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program",

below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are

prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and

conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can

change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used

non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate

copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer

version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng progra

libpng-1.2.49

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp at users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

- (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
- (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
- (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of

the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

newlib

This projector product includes the open source software program "newlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "newlib".

The "newlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of newlib programs

newlib 1.17.0

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "newlib" are as follows.

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at <http://www.opensource.org/licenses>. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- * Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER

CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5) C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warrantee on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the SuperH Support Center via e-mail at softwaresupport@superh.com .

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska H skolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY KTH AND ITS CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL KTH OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN

CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY,

WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO

EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- * Neither the name of CodeSourcery nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CODESOURCERY, INC. "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL CODESOURCERY BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

* Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

*

* All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

* * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* * Neither the name of MIPS Technologies Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

/*

Tema principal: [Avisos](#)

Avisos sobre direitos autorais

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em sistemas de recuperação ou transmitida de alguma forma ou meio eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou qualquer outro sem a autorização prévia por escrito da Seiko Epson Corporation. As informações aqui contidas devem ser usadas apenas com este produto Epson. A Epson não se responsabiliza pela aplicação das informações aqui contidas a outros produtos.

Nem a Seiko Epson Corporation nem suas subsidiárias serão responsáveis perante o comprador do produto ou terceiros por danos, perdas, encargos ou despesas incorridos pelo comprador ou terceiros,

em consequência de: acidentes, uso indevido ou abuso deste produto; consertos ou modificações e alterações não autorizadas ou (exceto nos EUA) o não-cumprimento das instruções de uso e manutenção da Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation isenta-se da responsabilidade por danos ou problemas decorrentes da utilização de qualquer produto opcional ou suprimentos que não possuam a designação "produtos originais" ou "produtos Epson aprovados" por parte da Seiko Epson Corporation.

Bluetopia is provided for your use by Stonestreet One, LLC under a software license agreement. Stonestreet One, LLC is and shall remain the sole owner of all right, title and interest whatsoever in and to Bluetopia and your use is subject to such ownership and to the license agreement. Stonestreet One, LLC reserves all rights related to Bluetopia not expressly granted under the license agreement and no other rights or licenses are granted either directly or by implication, estoppel or otherwise, or under any patents, copyrights, mask works, trade secrets or other intellectual property rights of Stonestreet One, LLC. © 2000-2012 Stonestreet One, LLC All Rights Reserved.

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

[Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais](#)

[Atribuição de direitos autorais](#)

Tema principal: [Avisos](#)

Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais

A Epson encoraja cada usuário a ser responsável e respeitar as leis de direitos autorais ao usar qualquer produto Epson. Embora as leis de alguns países permitam a cópia limitada ou reutilização de material protegido por direitos autorais em determinadas circunstâncias, essas circunstâncias podem não ser tão amplas como alguns supõem. Contate um advogado para esclarecer qualquer dúvida sobre a lei de direitos autorais.

Tema principal: [Avisos sobre direitos autorais](#)

Atribuição de direitos autorais

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

© 2013 Epson America, Inc.

12/13

CPD-38073R1

Tema principal: [Avisos sobre direitos autorais](#)