

**Manual do usuário PowerLite[®]
4650/4750W/4770W/4855WU**

Conteúdo

Manual do usuário dos projetores PowerLite 4650/4750W/4770W/4855WU	9
Introdução.....	10
Recursos do projetor	10
Conteúdo da caixa do produto.....	11
Componentes adicionais	13
Equipamento opcional e peças de substituição.....	13
Informações sobre garantia.....	15
Avisos usados na documentação.....	15
Onde buscar informações adicionais	15
Localização das partes do projetor.....	16
Partes do projetor - frente/superior.....	16
Partes do projetor - traseira	17
Partes do projetor - portas de Interface	18
Partes do projetor - base	20
Partes do projetor - painel de controle.....	21
Partes do projetor - controle remoto	22
Configuração do projetor	25
Colocação do projetor	25
Opções de instalação e montagem do projetor	25
Distância de projeção	28
Conexões do projetor	30
Conexão a fontes de computador.....	31
Conexão ao computador para vídeo VGA	31
Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio	32
Conexão a um computador para vídeo e áudio DisplayPort	33
Conexão ao computador para vídeo 5 BNC.....	34
Conexão a um computador para som.....	35
Conexão a fontes de vídeo.....	36
Conexão a fontes de vídeo HDMI	36
Conexão a uma fonte de vídeo componente para BNC	37

Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA	37
Conexão a uma fonte de vídeo S-Video	38
Conexão a uma fonte de vídeo composto	39
Conexão a uma fonte de vídeo com som	40
Conexão a um monitor externo de computador	41
Conexão de alto-falantes externos	41
Colocação e remoção da cobertura dos cabos	42
Colocação e remoção da presilha de cabo HDMI	44
Instalação das pilhas no controle remoto	45
Uso do projetor em rede	48
Projeção em uma rede com fios	48
Conexão a uma rede com fios	49
Seleção das configurações de rede com fios	49
Projeção em uma rede sem fios	52
Instalação do módulo de LAN sem fio	53
Uso do Quick Wireless Connection (Windows somente)	55
Seleção manual das configurações de rede sem fios	57
Configurações do menu da rede sem fios	60
Seleção das configurações de rede sem fios em Windows	61
Seleção das configurações de rede sem fios em OS X	61
Configuração da segurança da rede sem fios	62
Configuração do menu Segurança de rede sem fios	63
Configuração dos alertas de email do projetor em rede	64
Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede	66
Configuração de monitoramento usando SNMP	66
Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web	68
Configuração do suporte Crestron RoomView	70
Configurando o suporte Crestron RoomView	70
Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView	71
Uso dos recursos básicos do projetor	73
Ligar o projetor	73
Desligar o projetor	75
Seleção do idioma dos menus do projetor	76

Configuração de tipo de tela.....	76
Ajuste da posição da imagem usando a Posição de Tela	77
Exibição de um padrão de teste	78
Ajustes de padrão de teste de imagem disponíveis.....	79
Ajuste da posição da imagem usando o deslocamento da lente	80
Ajuste da altura da imagem.....	84
Formato da imagem	85
Correção do formato da imagem usando H/V Keystone.....	85
Correção do formato da imagem com Quick Corner	88
Correção do formato da imagem usando a Correção de Arcos.....	89
Correção do formato da imagem usando a Correção de Pontos.....	91
Redimensionamento da imagem com o anel de zoom.....	93
Ajustar o foco da imagem com o anel de foco	94
Operação do controle remoto.....	94
Seleção de uma fonte de imagem	96
Modos de projeção.....	97
Mudança do modo de projeção usando o controle remoto	97
Mudança do modo de projeção usando os menus	98
Relação de aspecto da imagem	99
Mudança da relação de aspecto da imagem	99
Relações de aspecto da imagem disponíveis.....	100
Modo cor	101
Mudança do modo de cor	101
Modos de cor disponíveis.....	102
Ativar o ajuste Íris Automática	103
Controle do volume com os botões de volume.....	104
Configuração da data e hora	104
Ajuste dos recursos do projetor	106
Desativação temporária da imagem e do som	106
Interrupção temporária da ação do vídeo.....	107
Ampliação e redução de imagens	107
Recursos de segurança do projetor	108
Tipos de segurança por senha	108

Configuração de uma senha	109
Seleção de tipos de segurança por senha	110
Digitar a senha para uso do projetor	111
Salvar um logotipo de usuário para exibição.....	112
Bloqueio dos botões do projetor	114
Desbloqueio dos botões do projetor	114
Instalação de um cabo de segurança	115
Projeção simultânea de duas imagens.....	115
Uso de múltiplos projetores	117
Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores	117
Configuração da ID do projetor	117
Configuração da ID do controle remoto	118
Ajuste da posição da imagem projetada de múltiplos projetores	119
Fazer a correspondência de cores da imagem.....	120
Ajuste do tom de cor (uniformidade da cor)	121
Ajuste da convergência de cores (alinhamento do painel)	122
Visualização de imagens em 3D	125
Salvar configurações na memória e usar configurações salvas	125
Gravação de um evento programado.....	126
Visualização de eventos programados.....	127
Edição de um evento programado.....	128
Ajuste das definições de menu	130
Uso do sistema de menus do projetor	130
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem	132
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal.....	134
Configuração de opções do projetor - menu Definição.....	137
Configuração de opções do projetor - menu Avançado.....	140
Configuração de rede do projetor - menu Rede	146
Exibição da informação do projetor - menu Informação	147
Lista de ID de evento	148
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar	149
Manutenção e transporte do projetor	151
Manutenção do projetor	151

Limpeza da lente	151
Limpeza do gabinete do projetor	152
Manutenção do filtro de ar e do exaustor.....	152
Limpeza do filtro de ar.....	153
Substituição do filtro de ar.....	156
Manutenção da lâmpada do projetor	158
Substituição da lâmpada.....	158
Reinicialização do temporizador da lâmpada	162
Substituição das pilhas do controle remoto	163
Transporte do projetor.....	165
Solução de problemas	166
Dicas para problemas de projeção.....	166
Luzes de estado do projetor	167
Uso da ajuda do projetor	171
Soluções para problemas de imagem ou som	171
Soluções para quando a imagem não aparecer	172
Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer	172
Exibição a partir de um laptop PC.....	173
Exibição a partir de um laptop Mac	173
Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer.....	173
Soluções para quando somente parte da imagem aparecer	174
Soluções para quando a imagem não estiver retangular.....	174
Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática	175
Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada.....	176
Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos	176
Soluções para problemas de som	177
Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto	178
Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor.....	178
Soluções para problemas com o controle remoto.....	179
Soluções para problemas de senha	179
Soluções para quando os alertas de rede por email não são recebidos	180
Onde obter ajuda.....	180

Especificações técnicas	183
Especificações gerais do projetor.....	183
Especificações da lâmpada do projetor.....	186
Especificações do controle remoto.....	187
Especificações da dimensão do projetor.....	187
Especificações elétricas do projetor	187
Especificações ambientais do projetor	189
Especificações de aprovações e de segurança do projetor	189
Formatos de vídeo compatíveis	189
Avisos.....	193
Instruções de descarte do produto	193
Reciclagem	193
Informações importantes sobre segurança	194
Instruções importantes de segurança	194
Restrição de uso.....	198
FCC Compliance Statement.....	198
Garantia limitada	199
Marcas registradas.....	201
Open Source Software License.....	202
Avisos sobre direitos autorais.....	247
Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais.....	247
Atribuição de direitos autorais	248

Manual do usuário dos projetores PowerLite 4650/4750W/4770W/4855WU

Seja bem-vindo ao *Manual do usuário* dos projetores PowerLite 4650/4750W/4770W/4855WU

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

Os projetores PowerLite 4650, 4750W, 4770W e 4855WU incluem estas funções especiais:

Sistema de projeção brilhante e de alta resolução

- PowerLite 4650: Até 5200 lúmens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)
PowerLite 4750W: Até 4200 lúmens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)
PowerLite 4770W: Até 5000 lúmens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)
PowerLite 4855WU: Até 4000 lúmens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)

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.

- PowerLite 4650: Resolução nativa de 1024 x 768 pixels (XGA)
PowerLite 4750W/4770W: Resolução nativa de 1280 x 800 pixels (WXGA)
PowerLite 4855WU: Resolução nativa de 1920 x 1200 pixels (WUXGA)

Conectividade flexível

- Suporte de rede com fio e sem fios para projeção, monitoramento e controle via computador remoto de rede
- Uma variedade de métodos de conexão para computador ou dispositivo de vídeo, incluindo HDMI, BNC e DisplayPort
- Porta para conectar monitor e alto-falantes externos

Recursos de instalação e uso fáceis

- Projete imagens lado-a-lado de duas fontes de entrada separadas

- Recursos Instant Off e Direct Power On da Epson para desativação e configuração rápidas do projetor
- Suporte para os sistemas de monitoramento de rede Crestron RoomView
- Sistema de transmissão de mensagem de rede para projetar mensagens convenientes em todos os projetores na rede (Windows somente)

Observação: O projetor PowerLite 4855WU é mostrado na maioria das ilustrações neste manual, salvo indicação em contrário.

[Conteúdo da caixa do produto](#)

[Componentes adicionais](#)

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

[Informações sobre garantia](#)

Tema principal: [Introdução](#)

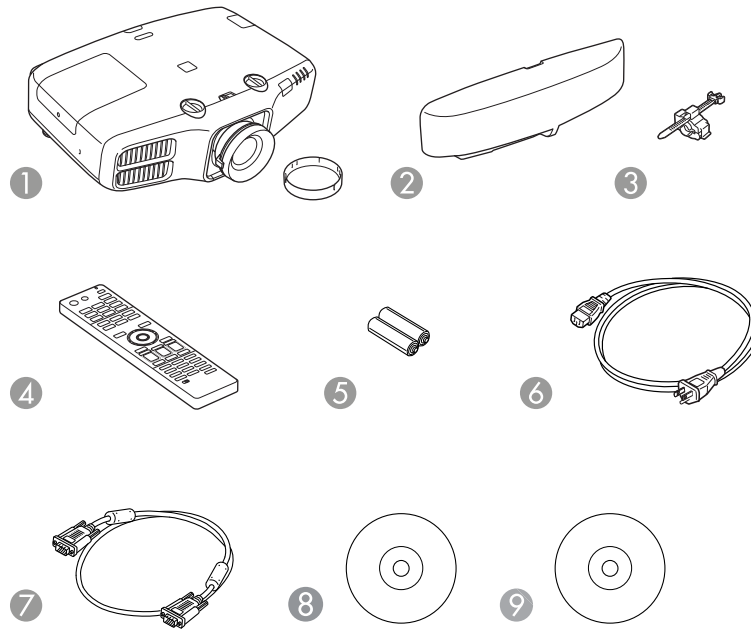
Conceitos relacionados

[Localização das partes do projetor](#)

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 com cobertura da lente
- 2 Cobertura dos cabos
- 3 Presilha para cabo HDMI
- 4 Controle remoto
- 5 Pilhas para o controle remoto (duas alcalinas AA)
- 6 Cabo de alimentação
- 7 Cabo VGA para computador
- 8 CD com a documentação do projetor
- 9 CD-ROM com o software 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 conectar um computador através da porta VGA às portas BNC do projetor, você precisa de um cabo ou adaptador VGA para 5 BNC. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- 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 componente para BNC ou um cabo ou adaptador de vídeo componente para VGA D-sub, 15 pinos. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- Para receber sinal HDMI, será necessário um cabo HDMI compatível.

Observação: Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta HDMI.

- Para receber um sinal DisplayPort, você precisa de um cabo DisplayPort compatível.
- 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, você precisa obter um adaptador. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível.

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

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 Epson genuína (ELPLP77)	V13H010L77
Filtro de ar (ELPAF45)	V13H134A45
Chave USB Quick Wireless Connection	V12H005M09
Módulo de LAN sem fio (ELPAP07)	V12H418P12
Controle remoto para substituição	158279900
Conjunto de cabo do controle remoto (ELPKC28)	V12H005C28
Câmera de documentos Epson DC-11 (ELPDC11)	V12H377020
Câmera de documentos Epson DC-20 (ELPDC20)	V12H500020
Receptor de infravermelho do mouse sem fios para o controle remoto (ELPST16)	V12H007T16
Óculos 3D passivos (adulto) (PL4855WU)	ELPGS02A
Óculos 3D passivos (criança) (PL4855WU)	ELPGS02B
Kit polarizador para empilhamento 3D (PL4855WU)	ELPPL01
Montagem universal para teto	ELPMBJF
Kit de placa de teto falso	ELPMBP02
Cabo de vídeo componente para VGA (ELPKC19)	V12H005C19
Cabo de vídeo VGA de 1,8 m de comprimento	F3H982-06
Cabo de vídeo VGA de 3 m de comprimento	F3H982-10
Cabo de vídeo VGA de 7,6 m de comprimento	F3H982-25
Cabo de vídeo HDMI de 0,9 metros de comprimento	AV22300-03
Cabo de áudio HDMI de 1,8 metros de comprimento	AV22300-06
Cabo de áudio HDMI de 3,6 metros de comprimento	AV22300-12
Alto-falantes ativos (ELPSP02)	V12H467020
Sistema de controle PixiePlus para projetores Epson	ELPSP10
Solução de som AP-60 para projetor	V12H329020
Tela de projetor ultraportátil Duet	ELPSC80

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Tela portátil de 50 polegadas (4:3)	ELPSC06
Tela pop-up portátil de 60 polegadas (4:3)	ELPSC07
Tela pop-up portátil de 80 polegadas (4:3)	ELPSC08

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 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.
- Para instruções detalhadas sobre o uso do projetor em rede, veja o *Guia do EasyMP Network Projection*.

Tema principal: [Introdução](#)

Referências relacionadas

[Onde obter ajuda](#)

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 - portas de Interface](#)

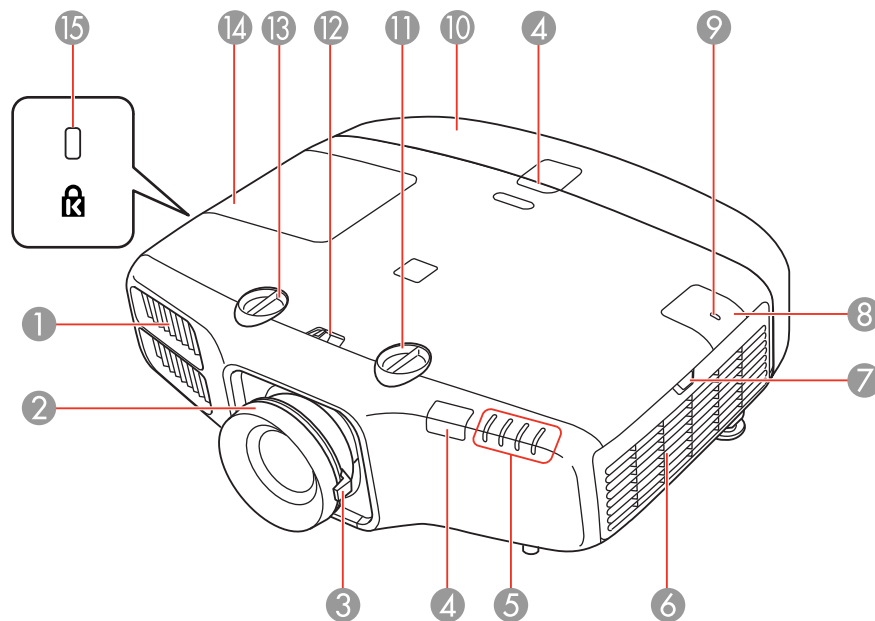
[Partes do projetor - base](#)

[Partes do projetor - painel de controle](#)

[Partes do projetor - controle remoto](#)

Tema principal: [Introdução](#)

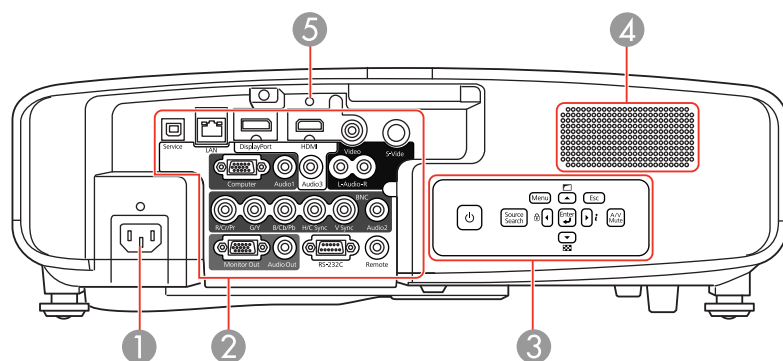
Partes do projetor - frente/superior



- 1 Abertura de saída de ar
- 2 Anel de foco
- 3 Anel de zoom
- 4 Receptores do controle remoto
- 5 Luzes de estado do projetor
- 6 Filtro de ar/entrada de ventilação
- 7 Trava da tampa do filtro de ar
- 8 Cobertura da unidade de LAN sem fios
- 9 Luz indicadora da LAN sem fio
- 10 Cobertura dos cabos
- 11 Botão de deslocamento vertical da lente
- 12 Trava do botão de deslocamento da lente
- 13 Botão de deslocamento horizontal da lente
- 14 Tampa da lâmpada
- 15 Encaixe para a trava de segurança Kensington

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

Partes do projetor - traseira

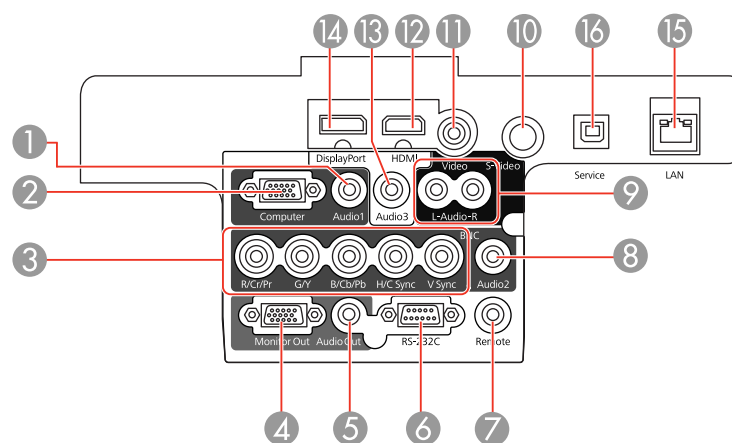


- 1 Porta de entrada CA
- 2 Portas de interface
- 3 Painel de controle
- 4 Alto-falante
- 5 Encaixe para a presilha do cabo HDMI

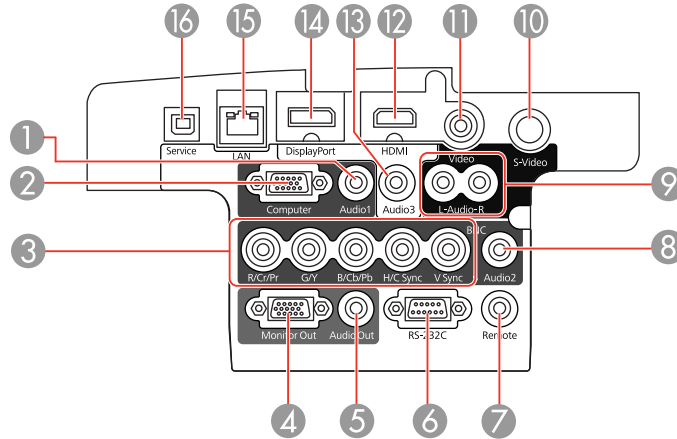
Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Partes do projetor - portas de Interface

PowerLite 4650/4750W/4770W



PowerLite 4855WU

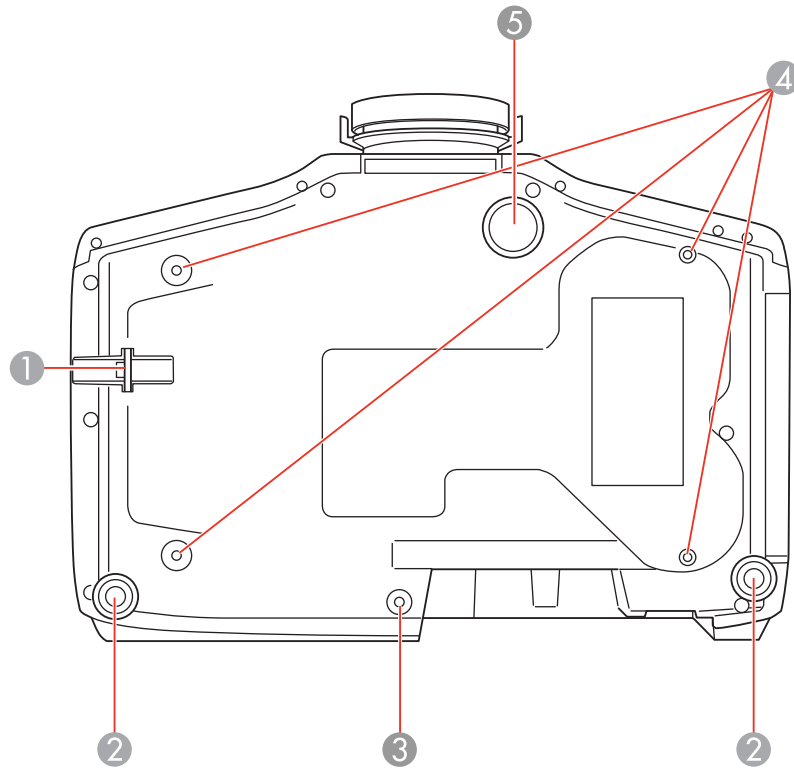


- 1 Porta **Audio1**
- 2 Porta **Computer**
- 3 Portas **BNC**
- 4 Porta **Monitor Out**
- 5 Porta **Audio Out**
- 6 Porta **RS-232C**
- 7 Porta **Remote**
- 8 Porta **Audio2**
- 9 Portas **Audio L-R**
- 10 Porta **S-Video**
- 11 Porta **Video**
- 12 Porta **HDMI**
- 13 Porta **Audio3**
- 14 Conector **DisplayPort**
- 15 Porta de rede **LAN**

16 Porta **Service**

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

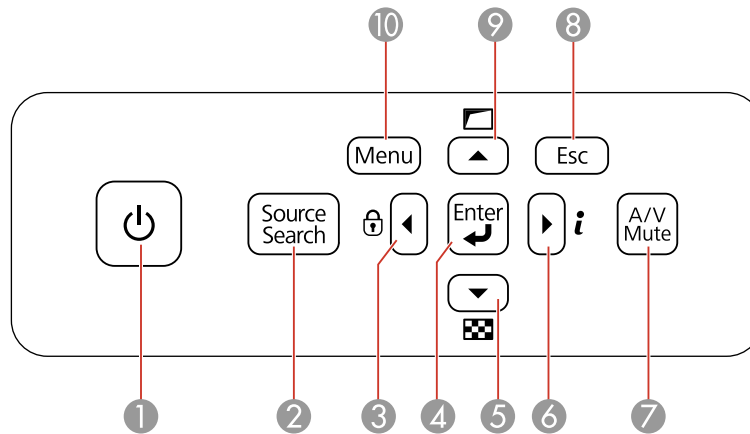
Partes do projetor - base



- 1 Ponto de fixação do cabo de segurança
- 2 Pés traseiros
- 3 Orifício de parafuso para a tampa de cabo
- 4 Orifícios para placas de montagem
- 5 Pé frontal ajustável

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

Partes do projetor - painel de controle



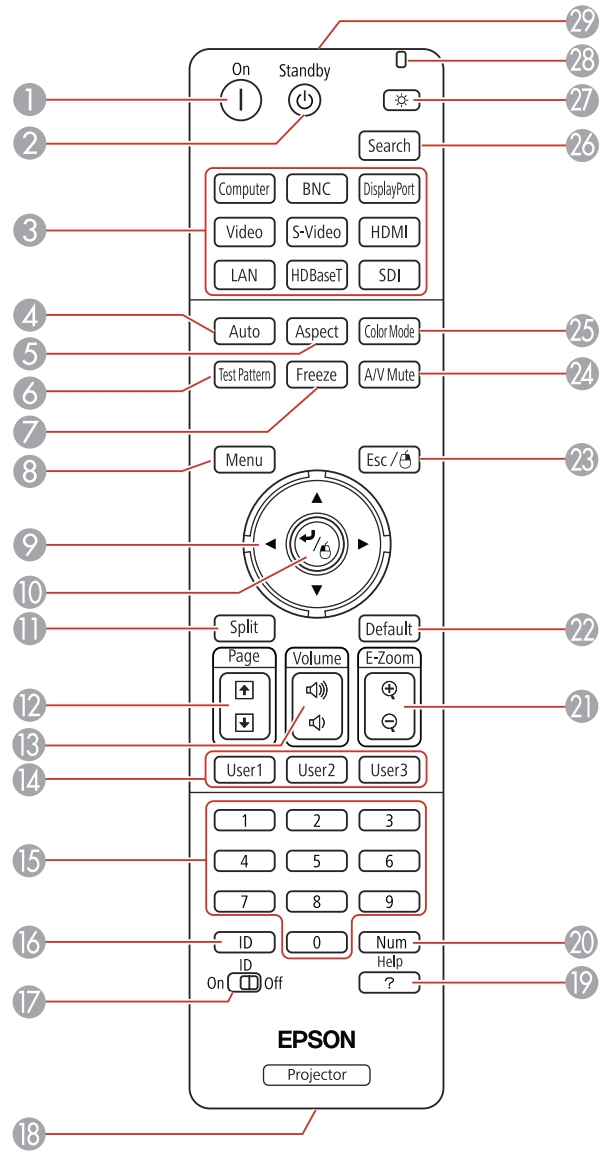
- 1 Botão de energia
- 2 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)
- 3 Botão de seta para a esquerda e exibe a tela de bloqueio do painel de controle
- 4 Botão **Enter** (seleciona opções e otimiza imagem da tela quando projeta um sinal RGB da porta **Computer** ou **BNC**)
- 5 Botão de seta para baixo e exibe um padrão de teste
- 6 Botão de seta para a direita e exibe o menu de informação
- 7 Botão **A/V Mute** (liga ou desliga vídeo e áudio)
- 8 Botão **Esc** (cancela/sai das funções)
- 9 Botão de seta para cima e exibe as opções de ajuste da tela
- 10 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

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

Referências relacionadas

[Luzes de estado do projetor](#)

Partes do projetor - controle remoto



- 1 Botão **On** (liga a energia)
- 2 Botão **Standby** (desliga a energia)
- 3 Botões **Source** (mudam a fonte de entrada; alguns botões podem não funcionar, dependendo do modelo)
- 4 Botão **Auto** (ajusta automaticamente as configurações de posição, alinhamento e sincronia quando projeta sinais analógicos RGB da porta **Computer** ou **BNC**)
- 5 Botão **Aspect** (seleciona a razão de aspecto da imagem)
- 6 Botão **Test Pattern** (exibe um padrão de teste)
- 7 Botão **Freeze** (para a imagem)
- 8 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)
- 9 Botões de seta (navegam pelas opções da tela e controlam as funções de mouse sem fio)
- 10 Botão **Enter** (seleciona opções e controla as funções de mouse sem fio)
- 11 Botão **Split** (divide a tela)
- 12 Botões **Page** para cima/para baixo (navegam pelos arquivos de imagem quando projeta de um computador através de uma conexão de rede)
- 13 Botões **Volume** para cima/para baixo (ajustam o volume do alto-falante)
- 14 Botões **User1**, **User2** e **User3** (podem ser personalizados para funções diferentes)
- 15 Botões numéricos (digitam números)
- 16 Botão **ID** (aperte e segure para usar botões numéricos para selecionar um projetor)
- 17 Botão **ID** (ativa ou desativa configurações de ID)
- 18 Porta **Remote** (conecta a um cabo de controle remoto)
- 19 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)
- 20 Botão **Num** (quando pressionado, muda botões numéricos para a função de número)
- 21 Botões **E-Zoom +/-** (aproximam e afastam a imagem)
- 22 Botão **Default** (retorna as configurações as seus valores padrão no sistema de menus do projetor)
- 23 Botão **Esc** (cancela/sai das opções e controla as funções de mouse sem fio)
- 24 Botão **A/V Mute** (desativa a imagem e o som)
- 25 Botão **Color Mode** (seleciona modos de exibição)

- 26 Botão **Search** (procura por fontes de vídeo conectadas)
- 27 Botão de luz (ilumina os botões temporariamente)
- 28 Luz indicadora (acende quando o controle remoto está sendo usado)
- 29 Emissor de sinal do controle remoto (emite sinais do controle remoto)

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](#)

[Colocação e remoção da cobertura dos cabos](#)

[Colocação e remoção da presilha de cabo HDMI](#)

[Instalação das pilhas no controle remoto](#)

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](#)

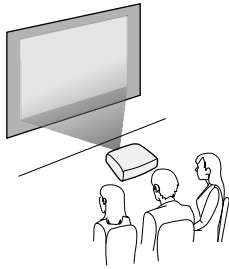
[Distância de projeção](#)

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

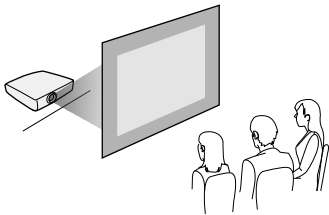
Opções de instalação e montagem do projetor

Você pode montar ou instalar o projetor das seguintes maneiras:

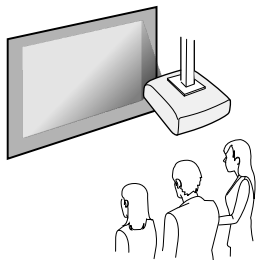
Frontal



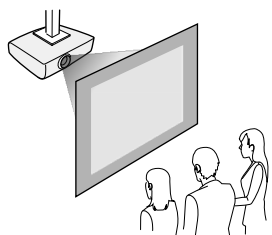
Posterior



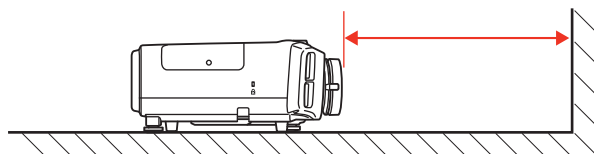
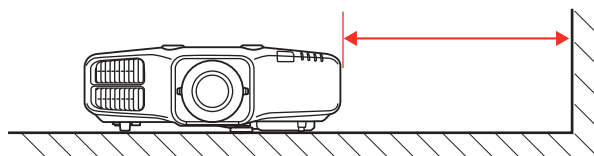
Frontal/Teto



Posterior/Teto

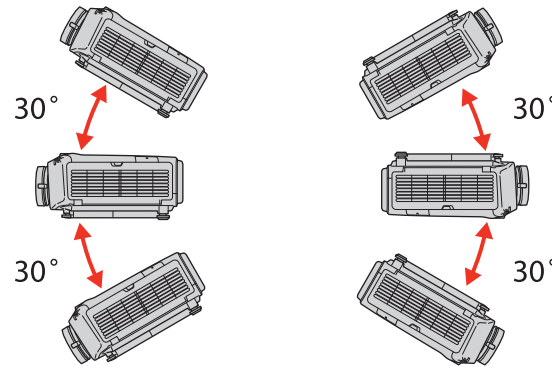


Observação: Certifique-se de deixar pelo menos 50 cm de espaço na frente do produto para os exaustores e entradas de ar e, quando instalar múltiplos projetores, deixe 50 cm de espaço entre os projetores.



Se você montar o projetor no teto, ele pode ser instalado nos seguintes ângulos:

- **Vertical:** qualquer ângulo até $\pm 30^\circ$.



- **Horizontal:** pode ser inclinado dentro do alcance dos pés ajustáveis.

Se for projetar do teto, configure a opção **Botão Inv Direção (Avançado > Operação)** como **Activado** para que as operações na tela correspondam aos comandos dos botões do painel de controle.

Tema principal: [Colocação do projetor](#)

Referências relacionadas

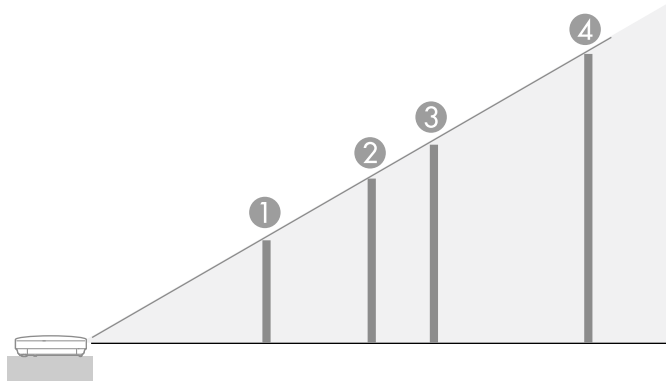
[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

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.)

Você também pode usar a calculadora de distância do projetor (Distance Calculator) no site global.latin.epson.com/br.



PowerLite 4650

Relação de aspecto 4:3

	Tamanho da tela ou da imagem	Distância da projeção Wide a Tele
1	50 polegadas	127 a 261 cm
2	80 polegadas	206 a 421 cm
3	100 polegadas	258 a 527 cm
4	150 polegadas	390 a 793 cm

PowerLite 4750W

Relação de aspecto 16:10

	Tamanho da tela ou da imagem	Distância da projeção Wide a Tele
1	50 polegadas	135 a 277 cm
2	80 polegadas	219 a 446 cm

	Tamanho da tela ou da imagem	Distância da projeção Wide a Tele
3	100 polegadas	274 a 559 cm
4	150 polegadas	414 a 840 cm

PowerLite 4770W/4855WU

Relação de aspecto 16:10

	Tamanho da tela ou da imagem	Distância da projeção Wide a Tele
1	50 polegadas	135 a 247 cm
2	80 polegadas	219 a 397 cm
3	100 polegadas	274 a 498 cm
4	150 polegadas	416 a 748 cm

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 padrão de saída de vídeo (monitor), uma porta DisplayPort ou uma porta HDMI.
- Para projeção de vídeo, conecte dispositivos como aparelhos de DVD, jogos de vídeo-game, câmeras digitais, tablets e smartphones 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.

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 computador](#)

[Conexão a fontes de vídeo](#)

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

[Conexão de alto-falantes externos](#)

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Referências relacionadas

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

[Conteúdo da caixa do produto](#)

Conexão a fontes de computador

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

[Conexão ao computador para vídeo VGA](#)

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

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

[Conexão ao computador para vídeo 5 BNC](#)

[Conexão a um computador para som](#)

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

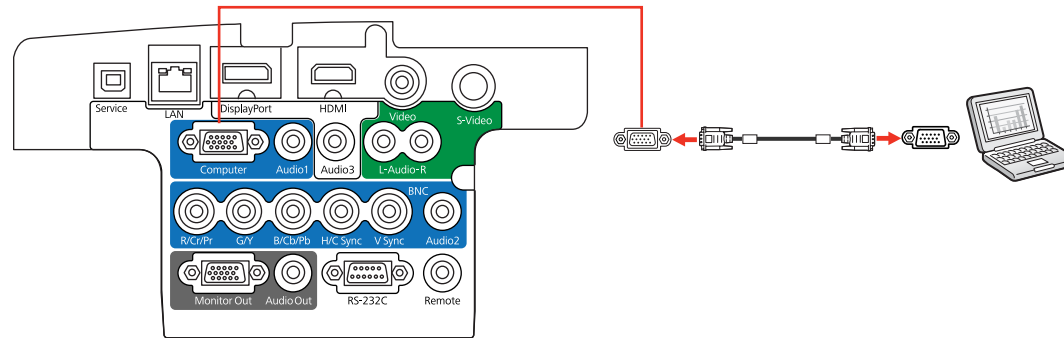
Conexão ao computador para vídeo VGA

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 compatíveis.

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.



4. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

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

Tarefas relacionadas

[Conexão a um computador para som](#)

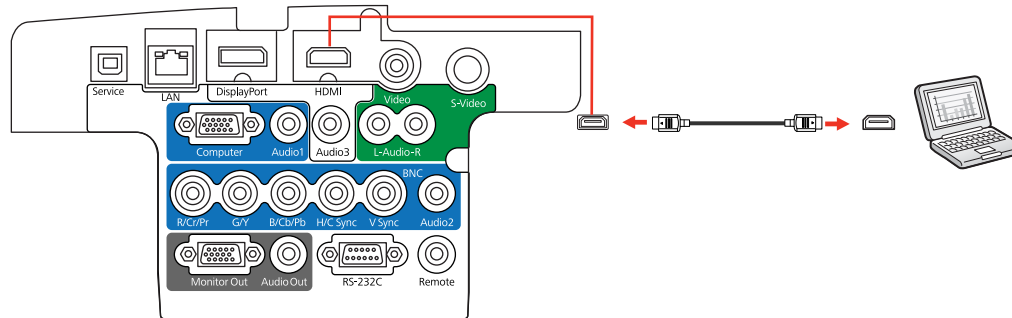
Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio

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 compatíveis. 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: A localização da porta pode diferir, dependendo do modelo do projetor.

Observação: Se tiver problemas com a reprodução de áudio através da conexão HDMI, você pode usar a porta **Audio3** alternativamente para reproduzir o som. Conecte uma extremidade do cabo de áudio estéreo de mini-tomada de 3,5 mm à porta **Audio3** do projetor e a outra extremidade à porta de saída de áudio do computador. Depois selecione **Audio3** como a configuração de **Saída Áudio HDMI** no menu Avançado.

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

Tarefas relacionadas

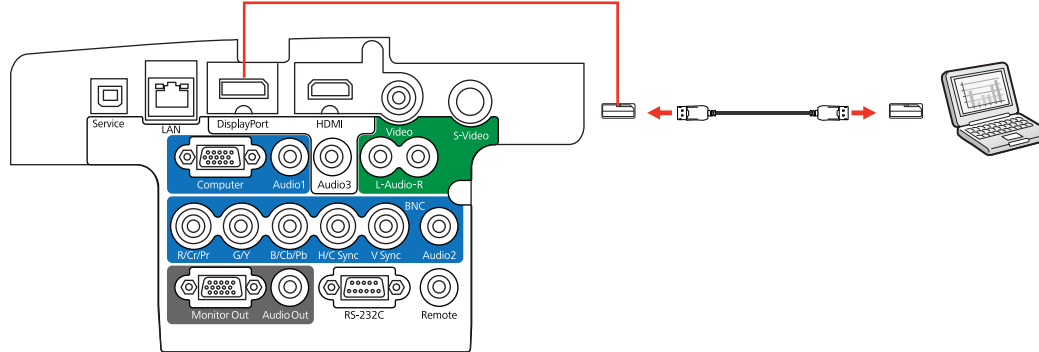
[Colocação e remoção da presilha de cabo HDMI](#)

Conexão a um computador para vídeo e áudio DisplayPort

Se o seu computador tiver um conector DisplayPort ou Mini DisplayPort, você pode conectá-lo ao projetor usando um cabo opcional DisplayPort.

1. Conecte o cabo DisplayPort ao conector DisplayPort ou Mini DisplayPort do seu computador.

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



Observação: A localização da porta pode diferir, dependendo do modelo do projetor.

Observação: Se tiver problemas com a reprodução de áudio através da conexão DisplayPort, você pode usar a porta **Audio3** alternativamente para reproduzir o som. Conecte uma extremidade do cabo de áudio estéreo de mini-tomada de 3,5 mm à porta **Audio3** do projetor e a outra extremidade à porta de saída de áudio do computador. Depois selecione **Audio3** como a configuração de **Saída áudio DisplayPort** no menu Avançado.

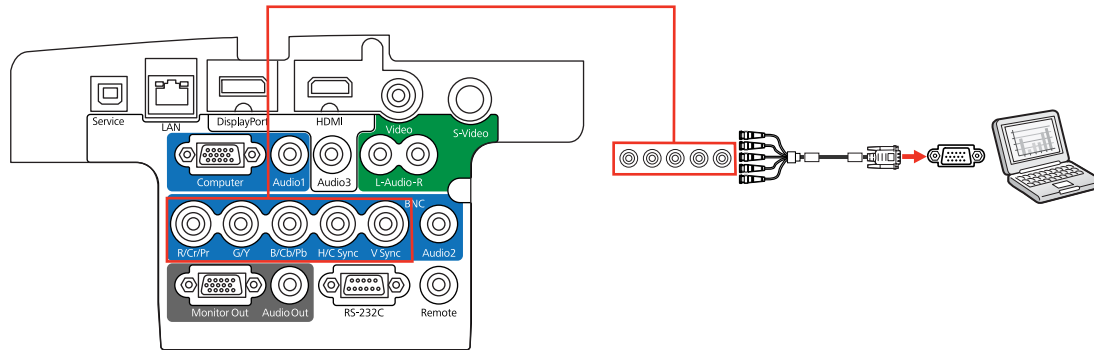
Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

Conexão ao computador para vídeo 5 BNC

Você pode conectar o projetor usando um cabo opcional VGA para 5 BNC.

1. Conecte o conector VGA à porta de monitor do computador.

2. Conecte os 5 conectores BNC às portas **BNC** do projetor.



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

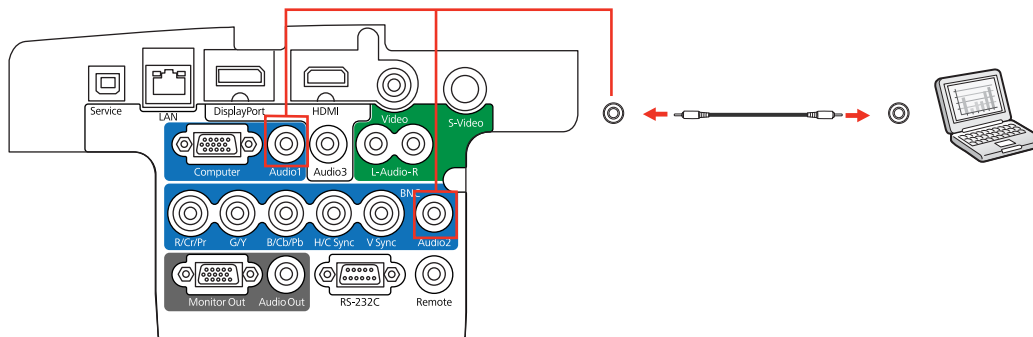
Tarefas relacionadas

[Conexão a um computador para som](#)

Conexão a um computador para som

Se a sua apresentação no computador incluir som e ele não estiver conectado à porta **DisplayPort** ou **HDMI** do projetor, você ainda pode reproduzir som através do sistema de alto-falantes do projetor. Conecte um cabo opcional de mini-tomada estéreo de 3,5 mm conforme descrito aqui.

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 à porta **Audio** que corresponda à porta **Computer** ou **BNC** que esteja usando.



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

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 BNC](#)

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

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

[Conexão a uma fonte de vídeo composto](#)

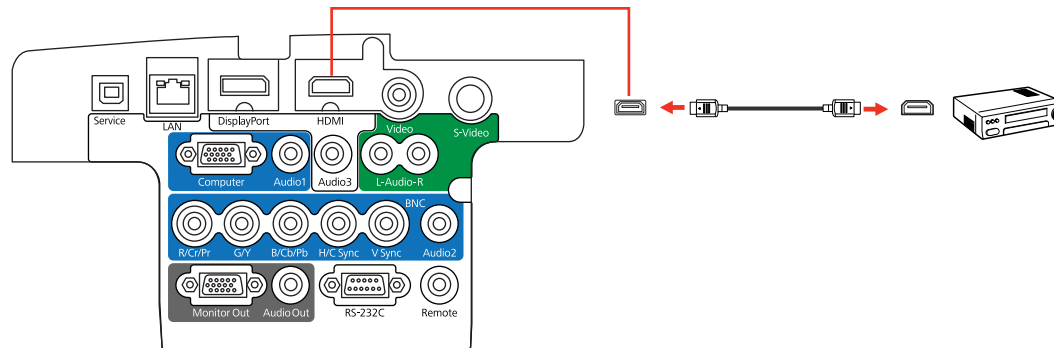
[Conexão a uma fonte de vídeo com som](#)

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Conexão a fontes de vídeo HDMI

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta HDMI, você pode conectá-lo 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: A localização da porta pode diferir, dependendo do modelo do projetor.

Observação: Se tiver problemas com a reprodução de áudio através da conexão HDMI, você pode usar a porta **Audio3** alternativamente para reproduzir o som. Conecte uma extremidade do cabo de áudio estéreo de mini-tomada de 3,5 mm à porta **Audio3** do projetor e a outra extremidade à porta de

saída de áudio do computador. Depois selecione **Audio3** como a configuração de **Saída Áudio HDMI** no menu Avançado.

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

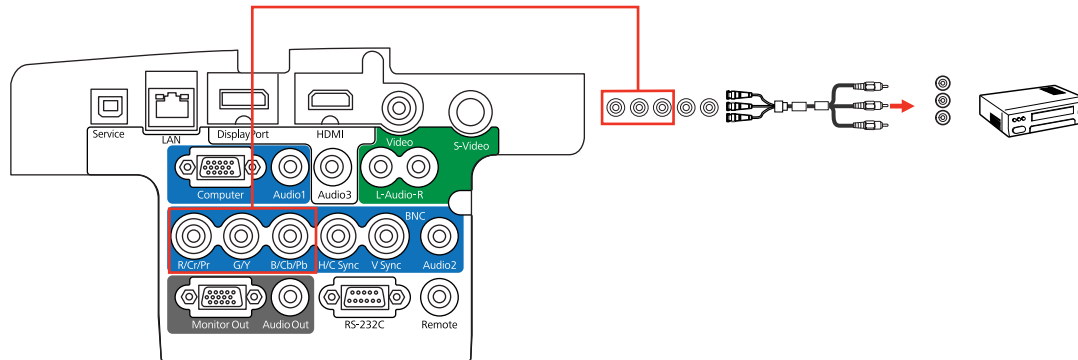
Tarefas relacionadas

[Colocação e remoção da presilha de cabo HDMI](#)

Conexão a uma fonte de vídeo componente para BNC

Se a sua fonte de vídeo tiver portas de vídeo componente, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo de vídeo componente para BNC. Dependendo das portas do componente, 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 os conectores BNC às portas **R/Cr/Pr, G/Y, B/Cb/Pb** do projetor.



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

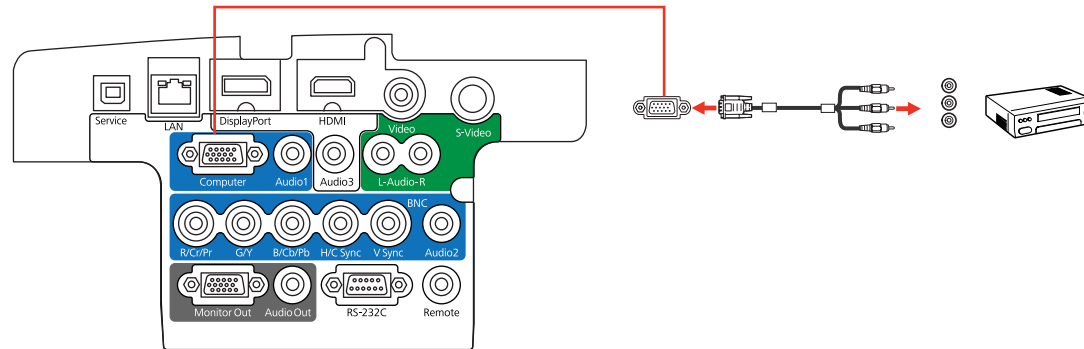
Tarefas relacionadas

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

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.



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.

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

Referências relacionadas

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

Tarefas relacionadas

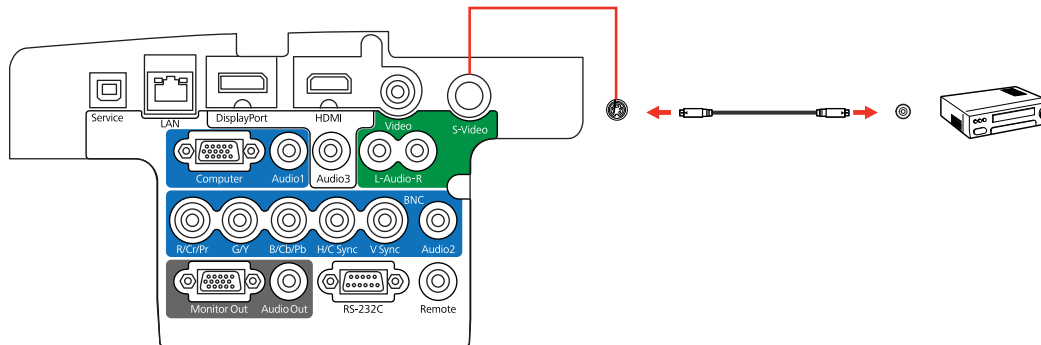
[Conexão a uma fonte de vídeo com som](#)

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: A localização da porta pode diferir, dependendo do modelo do projetor.

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

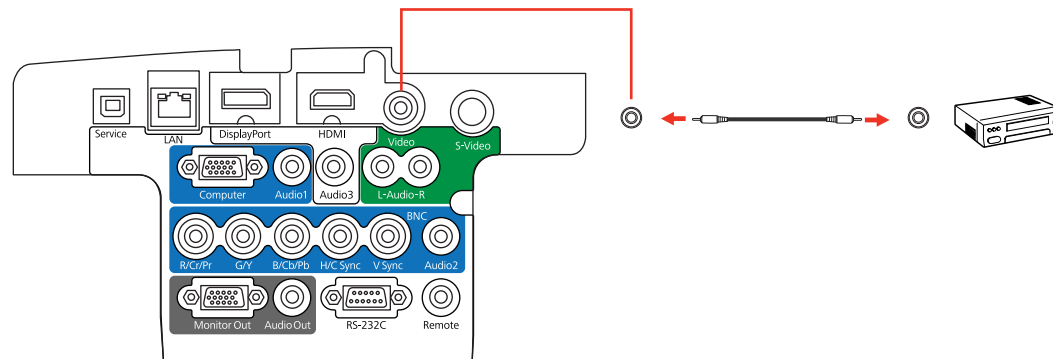
Tarefas relacionadas

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

Conexão a uma fonte 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: A localização da porta pode diferir, dependendo do modelo do projetor.

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

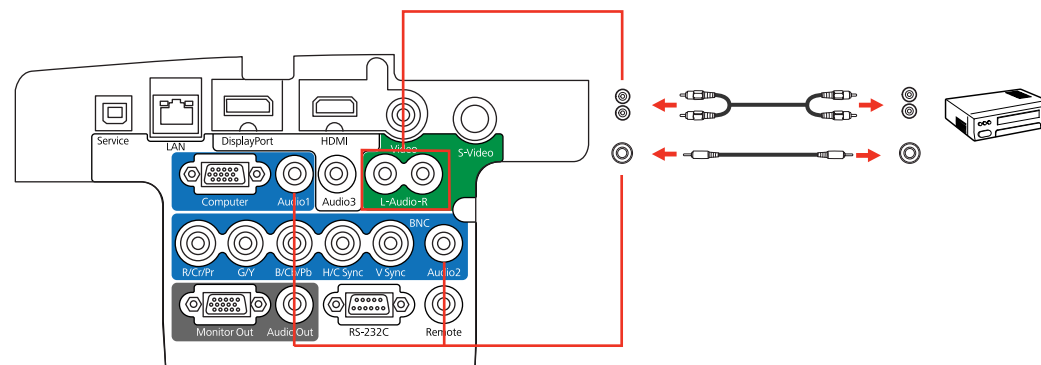
Você pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor, se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de saída de áudio.

Se for projetar vídeo usando a porta **Computer** ou **BNC**, conecte o projetor à fonte de vídeo usando um cabo opcional estéreo de mini-tomada de 3,5 mm.

Se você for projetar vídeo usando a porta **Video** ou **S-Video**, 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. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Conecte a outra extremidade do cabo à porta **Audio** do projetor que corresponda à porta **Computer** ou **BNC** que esteja usando para vídeo.
 - Conecte os plugues vermelho e branco da outra extremidade do cabo às portas **Audio L-R** do projetor.



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

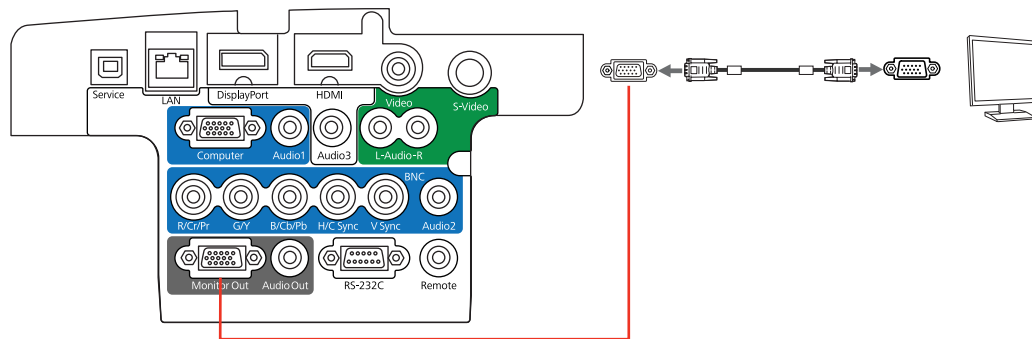
Conexão a um monitor externo de computador

Se você conectou um computador à porta **Computer** ou **BNC** do projetor, 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 selecionar **Comunic. Activ.** como a configuração de **Modo de espera** e **Sempre** como a configuração de **Saída A/V** 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** ou **BNC** do projetor.
2. Conecte o cabo do monitor à porta **Monitor Out** do projetor.



Observação: Caso não veja uma imagem no monitor externo, pode ser necessário mudar a configuração de **Saída Monitor** no menu Avançado do projetor.

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Conexão de alto-falantes externos

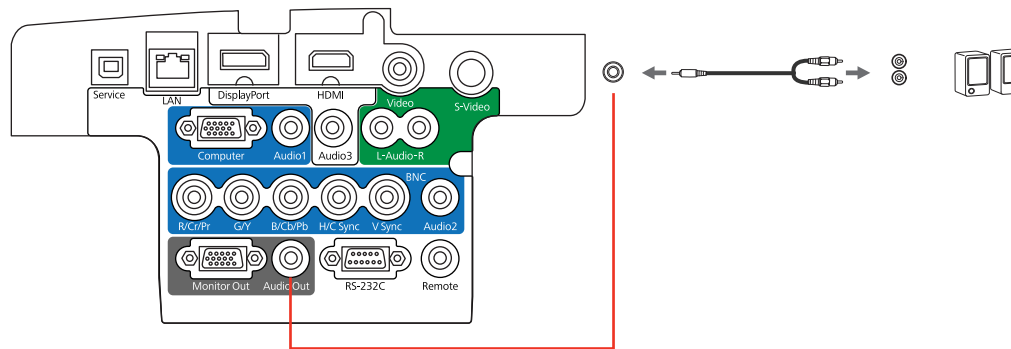
Para realçar o som da sua apresentação, você pode conectar o projetor a alto-falantes externos auto-alimentados. Você pode controlar o volume usando o controle remoto do projetor.

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

Se você quiser reproduzir áudio de alto-falantes externos quando o projetor estiver desligado, você precisará selecionar **Comunic. Activ.** como a configuração de **Modo de espera** e **Sempre** como a configuração de **Saída A/V** 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.

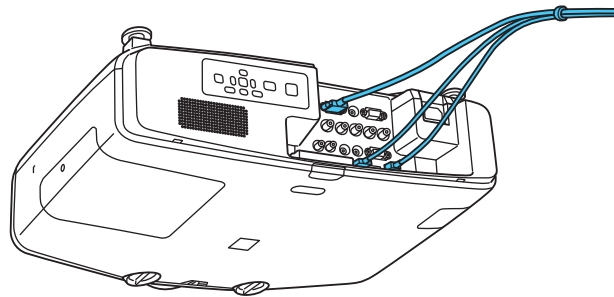


Tema principal: [Conexões do projetor](#)

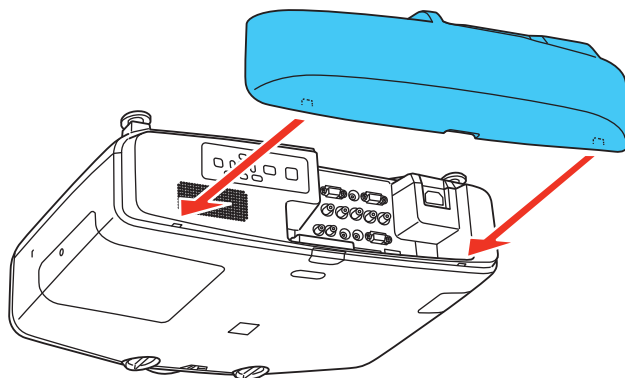
Colocação e remoção da cobertura dos cabos

Você pode instalar a cobertura dos cabos que veio com o projetor para esconder os cabos conectados.

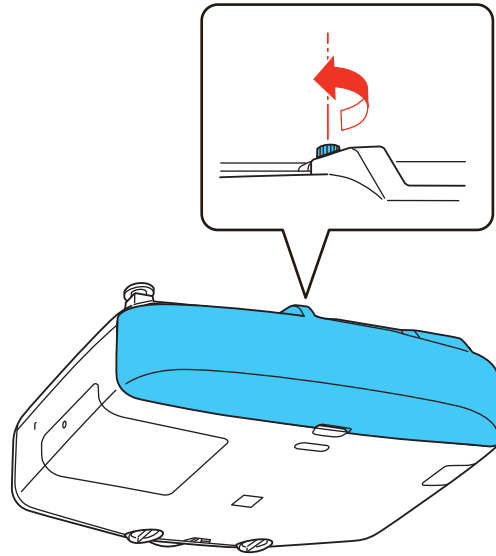
1. Junte os cabos usando um prendedor (não fornecido).



2. Coloque a cobertura dos cabos no projetor conforme mostrado, guiando os cabos através da abertura na base da cobertura.



3. Aperte os dois parafusos da cobertura dos cabos.



Para remover a cobertura, solte os dois parafusos e remova a cobertura do projetor.

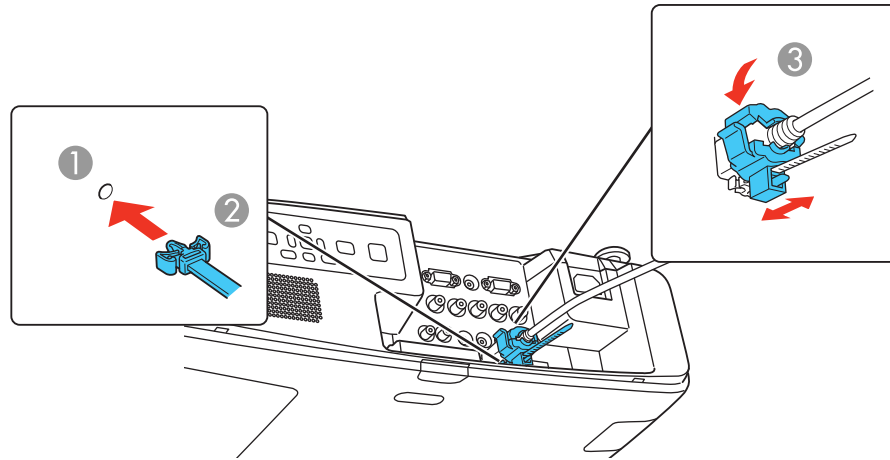
Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Colocação e remoção da presilha de cabo HDMI

Você pode instalar a presilha de cabo HDMI que veio com o seu projetor para oferecer suporte adicional ao cabo HDMI.

1. Conecte o cabo HDMI.

2. Insira a extremidade da âncora da presilha do cabo no encaixe para presilha próximo à porta **HDMI**.



- 1 Encaixe para a presilha do cabo
- 2 Âncora da presilha do cabo
- 3 Presilha do cabo

3. Coloque a presilha aberta ao redor do cabo HDMI, mas não a trave no lugar.
4. Deslize a presilha na âncora e prenda a presilha no conector HDMI.

Para remover a presilha do cabo, abra a presilha e desconecte o cabo HDMI. Depois aperte os lados da âncora da presilha do cabo e, cuidadosamente, remova-a do encaixe.

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Tarefas relacionadas

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

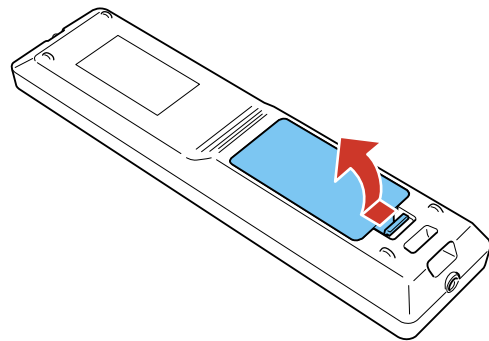
[Conexão a fontes de vídeo HDMI](#)

Instalação das pilhas no controle remoto

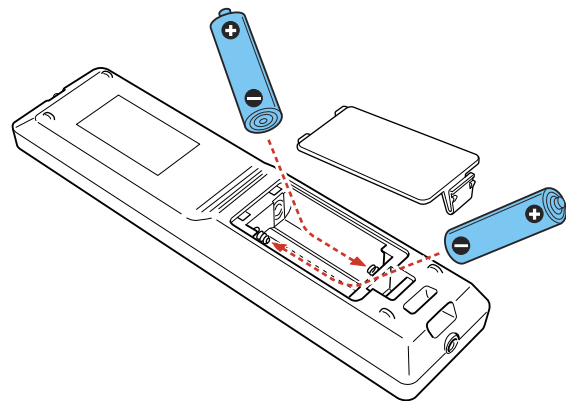
O controle remoto usa as duas pilhas AA fornecidas com o projetor.

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

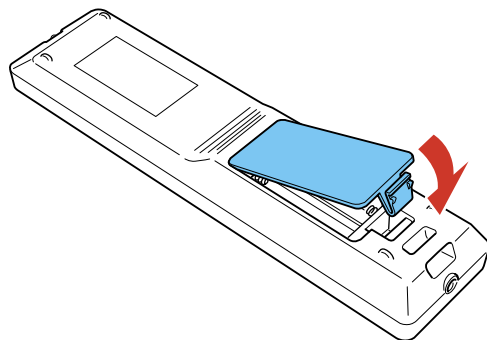
1. Remova a tampa do compartimento de pilhas.



2. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como + e - na posição mostrada.



3. Recoloque a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "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 asfixia e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Uso do projetor em rede

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

[Projeção em uma rede com fios](#)

[Projeção em uma rede sem fios](#)

[Configuração dos alertas de email do projetor em rede](#)

[Configuração de monitoramento usando SNMP](#)

[Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web](#)

[Configuração do suporte Crestron RoomView](#)

Projeção em uma rede com fios

Você pode enviar imagens ao seu projetor através de uma rede com fios. Para isso, conecte o projetor à rede e depois configure o projetor e o computador para projeção em rede.

Depois de conectar e configurar o projetor conforme descrito aqui, instale no seu computador o software de rede a partir do CD do *Epson Projector Software* ou baixe o software conforme necessário. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede:

- O software EasyMP Network Projection configura o seu computador para projeção em rede. Veja o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções.
- O software EasyMP Monitor (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/br/EasyMP.
- O EasyMP Network Updater é um software (Windows somente) que permite atualizar o firmware de um projetor através de uma rede LAN com fios. Veja o *Guia do EasyMP Network Updater* para instruções. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/br/EasyMP. (Software e documentação disponíveis somente em inglês.)

Observação: Se o seu projetor estiver conectado através de um cabo LAN a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fios, você pode se conectar ao projetor sem fios através do ponto de acesso usando o software EasyMP Network Projection.

[Conexão a uma rede com fios](#)

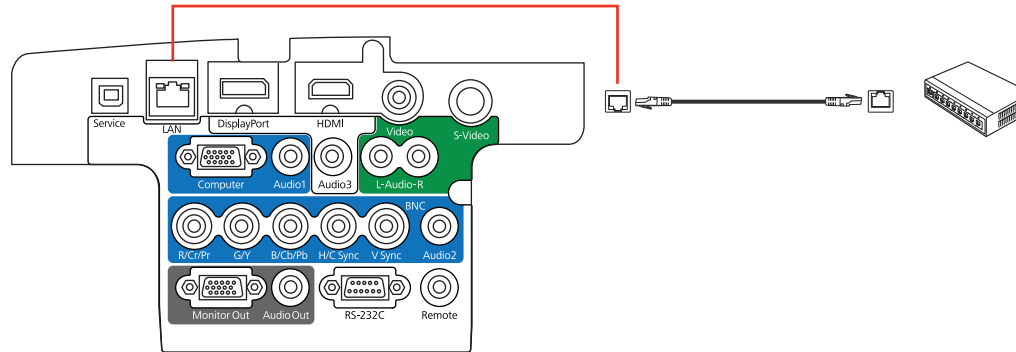
[Seleção das configurações de rede com fios](#)

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Conexão a uma rede com fios

Para conectar o projetor à rede local (LAN), use um cabo de rede 100Base-TX ou 10Base-T comercialmente disponível. Para assegurar que a transmissão de dados ocorra de maneira apropriada, use cabos blindados Categoria 5e ou superiores.

1. Conecte uma extremidade do cabo de rede ao seu hub, comutador ou roteador de rede.
2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta **LAN** do projetor.



Observação: A localização da porta **LAN** pode diferir, dependendo do modelo do projetor.

Tema principal: [Projeção em uma rede com fios](#)

Seleção das configurações de rede com fios

Antes de poder projetar a partir de computadores na rede, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

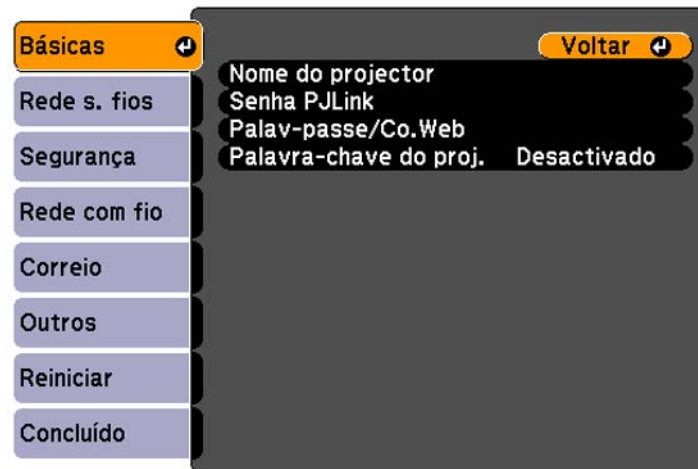
Observação: Certifique-se de que o projetor já esteja conectado à rede com fios através da porta **LAN**.

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

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



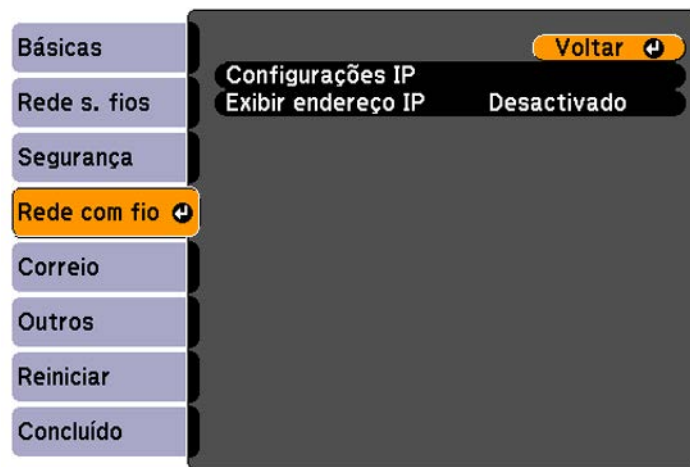
4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
5. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.



6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
 - **Nome do projetor** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
 - **Senha PJLink** permite que digite uma senha de até 32 caracteres alfanuméricos para usar o protocolo PJLink para controle do projetor.
 - **Palav-passe/Co.Web** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
 - **Palavra-chave do proj.** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória, exibida a partir de um computador, usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

Observação: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

7. Escolha **Rede com fio** e pressione **Enter**.



8. Se necessário, selecione **Configurações IP** e pressione **Enter**.
9. Selecione a sua configuração IP conforme necessário:
 - Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro **DHCP**.

- Se tiver que digitar os endereços manualmente, desative a opção **DHCP** e digite o **Endereço IP**, a **Máscara sub-rede** e o **Endereço gateway**, conforme necessário.

Observação: Para destacar os números que deseja no teclado exibido, aperte os botões de seta no controle remoto. Para selecionar um número destacado, pressione **Enter**.

10. Para prevenir a exibição do endereço de IP na tela de espera, desative a opção **Exibir endereço IP**.
11. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair dos menus.

Tema principal: [Projeção em uma rede com fios](#)

Projeção em uma rede sem fios

Você pode enviar imagens ao seu projetor através de uma rede sem fios. Para isso, você precisa instalar o módulo LAN sem fio 802.11b/g/n opcional da Epson e depois configurar o seu projetor e computador para projeção sem fios.

Observação: Se o seu projetor estiver conectado através de um cabo LAN a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fios, você pode se conectar ao projetor sem fios através do ponto de acesso usando o software EasyMP Network Projection, sem ter necessidade de usar o módulo sem fios opcional.

Depois de instalar um módulo e configurar o projetor, instale o software de rede a partir do CD-ROM do *Epson Projector Software* ou baixe o software, conforme necessário. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede sem fios:

- O software EasyMP Network Projection configura o seu computador para projeção em rede sem fios. Veja o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções.
- O software EasyMP Monitor (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/br/EasyMPMonitor.

[Instalação do módulo de LAN sem fio](#)

[Uso do Quick Wireless Connection \(Windows somente\)](#)

[Seleção manual das configurações de rede sem fios](#)

[Seleção das configurações de rede sem fios em Windows](#)

[Seleção das configurações de rede sem fios em OS X](#)

[Configuração da segurança da rede sem fios](#)

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Referências relacionadas

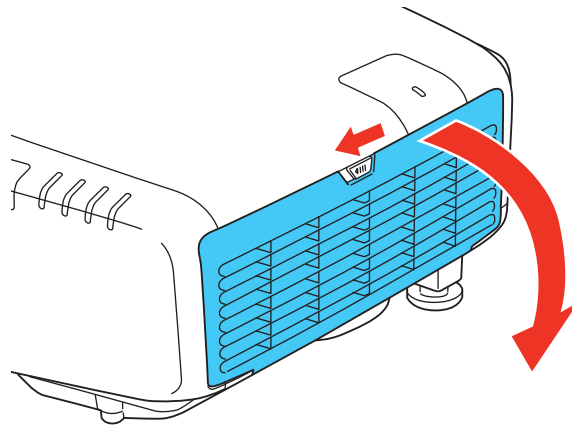
[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

Instalação do módulo de LAN sem fio

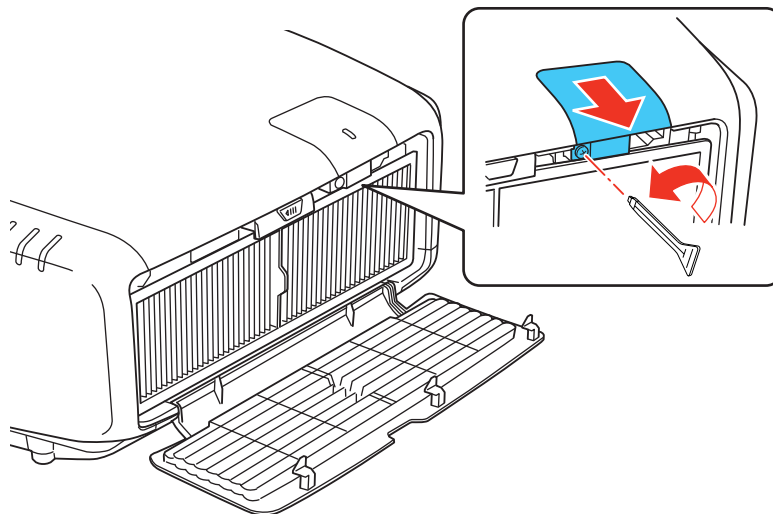
Para usar o projetor em uma rede sem fio, instale o módulo de LAN sem fio opcional 802.11b/g/n da Epson. Não instale qualquer outro tipo de módulo de LAN sem fio.

Cuidado: Nunca remova o módulo enquanto a luz indicadora estiver verde ou piscando, ou quando estiver projetando sem fio. O módulo pode ser danificado ou dados podem ser perdidos.

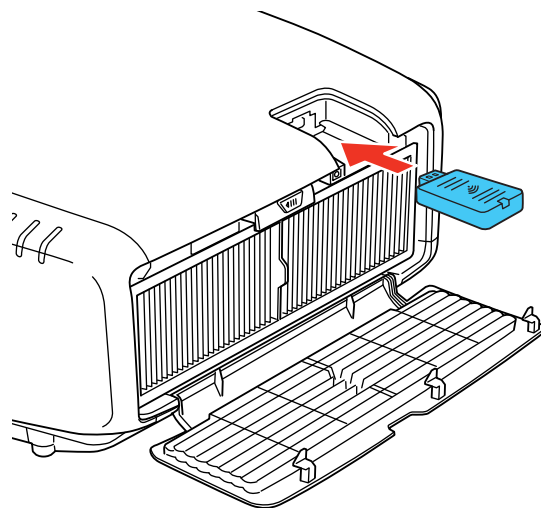
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Deslize a trava da tampa do filtro de ar e abra a tampa.



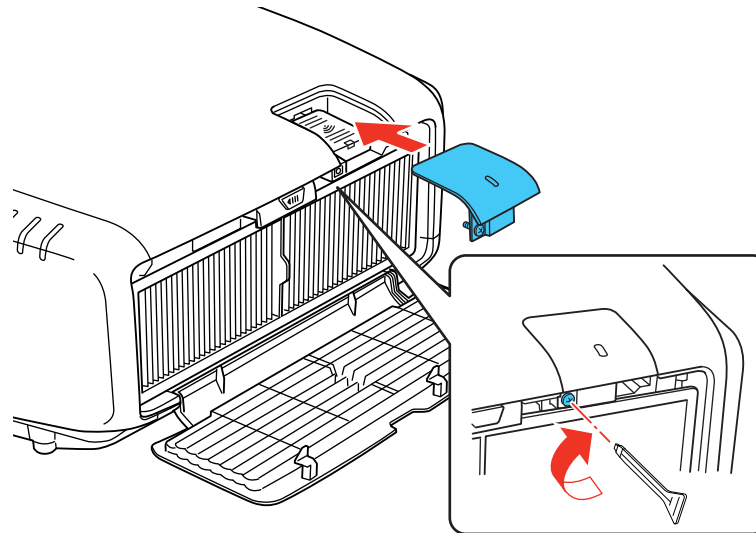
3. Solte o parafuso que prende a tampa do módulo de LAN sem fio e em seguida, retire a tampa.



4. Insira o módulo LAN sem fio na porta.



5. Recoloque a tampa e prenda-a com o parafuso que foi solto.



6. Feche a tampa do compartimento do filtro de ar.
7. Conecte e ligue o projetor.

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Referências relacionadas

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

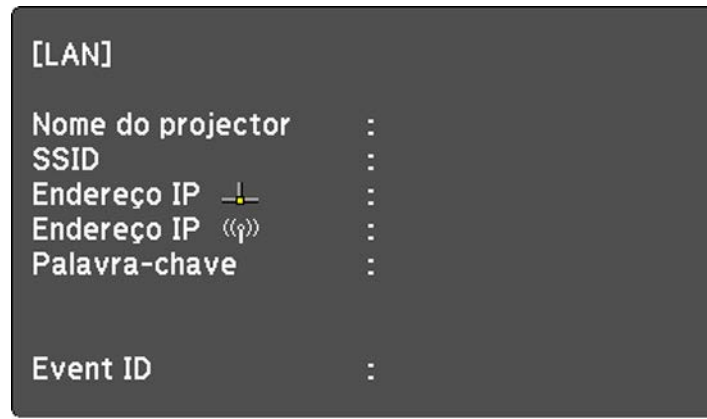
Uso do Quick Wireless Connection (Windows somente)

Você pode usar a chave USB Quick Wireless Connection para conectar rapidamente o seu computador ao projetor sem fios. Depois você pode projetar a sua apresentação e remover a chave quando terminar.

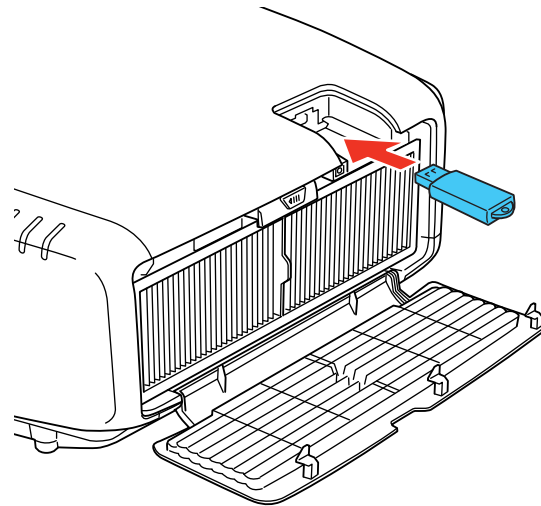
Observação: Certifique-se de que o módulo de LAN sem fios está instalado.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **LAN** do controle remoto.

Você verá uma tela como esta:



3. Verifique se um endereço IP e um SSID são exibidos, depois remova o módulo de LAN sem fios do projetor.
4. Encaixe a chave USB Quick Wireless Connection na mesma porta usada para o módulo de LAN sem fios.



Você verá a mensagem projetada avisando que a informação de rede foi atualizada.

5. Remova a chave USB.
6. Reinsira o módulo de LAN sem fios no projetor.
7. Conecte a chave USB a uma porta USB no seu computador ou laptop.

Observação: No Windows Vista, caso você veja a janela Execução Automática, selecione **Executar LaunchQWRD.exe** e depois selecione **Permitir** na próxima tela.

8. Siga as instruções na tela para instalar o driver do Quick Wireless Connection.

Observação: Se o equipamento exibir uma mensagem do firewall do Windows, clique em **Sim** para desativar o firewall para este aplicativo.

O projetor exibirá a imagem do computador depois de alguns minutos. Caso a imagem não apareça, pressione o botão **LAN** no controle remoto ou reinicie o seu computador.

9. Execute a sua apresentação conforme necessário.
10. Quando terminar de projetar sem fios, selecione a opção **Remove hardware com segurança** na barra de tarefas do Windows e então remova a chave USB do computador.

Observação: Talvez precise reiniciar o seu computador para reativar sua conexão de LAN sem fios.

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Seleção manual das configurações de rede sem fios

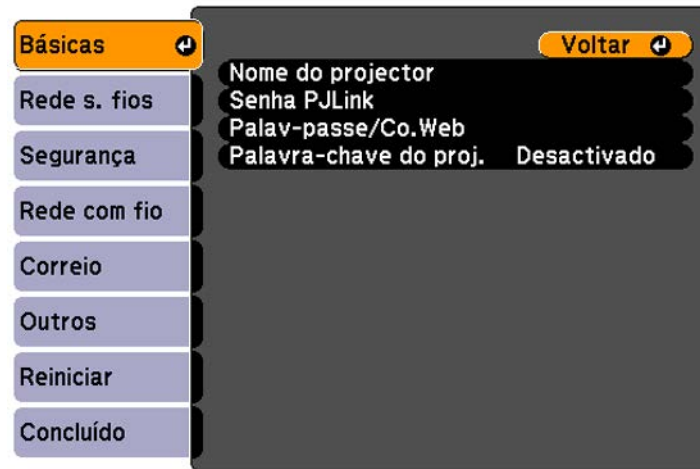
Antes de poder projetar a partir da sua rede sem fios, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

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

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



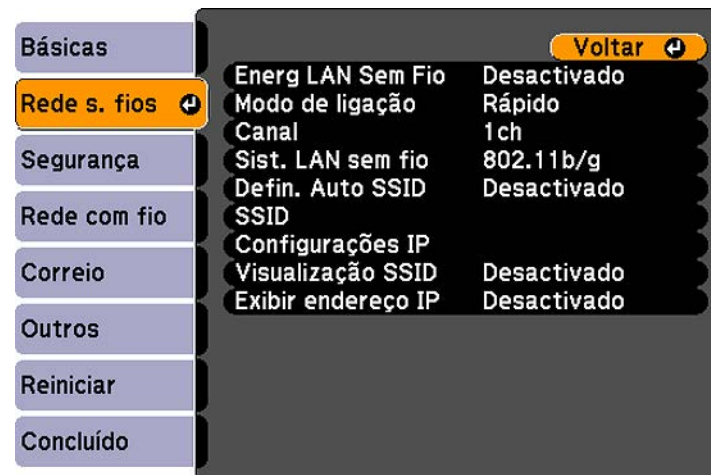
4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
5. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.



6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
 - **Nome do projector** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
 - **Senha PJLink** permite que digite uma senha de até 32 caracteres alfanuméricos para usar o protocolo PJLink para controle do projetor.
 - **Palav-passe/Co.Web** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
 - **Palavra-chave do proj.** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória, exibida a partir de um computador, usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

Observação: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

7. Selecione o menu **Rede s. fios** e aperte **Enter**.



8. Selecione as configurações no menu **Rede s. fios** conforme necessário para a sua rede.
9. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair dos menus.

Depois de completar a configuração sem fios para o seu projetor, você precisa selecionar a rede sem fios no seu computador.

Configurações do menu da rede sem fios

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Configurações do menu da rede sem fios

Configuração	Opções	Descrição
Energ LAN Sem Fio	Activado Desactivado	Ativa suporte à rede sem fios.
Modo de ligação	Rápido Avançado	Seleciona o tipo de conexão sem fios: Rápido : permite conectar um computador ou usar a chave Quick Wireless Connection opcional para conectar. Avançado : permite conectar vários computadores através de um ponto de acesso da rede sem fios.
Canal	1ch 6ch 11ch	No modo de ligação Rápido , seleciona a faixa de frequência (canal) utilizada pela rede sem fios.
Sist. LAN sem fio	802.11b/g 802.11b/g/n	Define o tipo de sistema de rede sem fios ao qual o projetor está se conectando.
Defin. Auto SSID	Activado Desactivado	Ativa a procura automática do SSID no modo de ligação Rápido ; definido para Desactivado quando conectar vários computadores de uma vez.
SSID	Até 32 caracteres alfanuméricos.	Configura o SSID (nome da rede) do sistema de rede sem fios ao qual o projetor está conectado.

Configuração	Opções	Descrição
Configurações IP	DHCP (Activado ou Desactivado). Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway	Em modo de conexão Avançado , seleciona o DHCP caso a sua rede designe endereços automaticamente ou desativa o DHCP para que possa digitar o endereço IP, máscara de sub-rede e endereço gateway da rede conforme necessário.
Visualização SSID	Activado Desactivado	Seleciona se deseja que o SSID seja exibido na tela do modo em espera.
Exibir endereço IP	Activado Desactivado	Seleciona se deseja que o endereço IP seja exibido na tela do modo em espera.

Tema principal: [Seleção manual das configurações de rede sem fios](#)

Seleção das configurações de rede sem fios em Windows

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fios correta no seu computador.

1. Para acessar o software do utilitário sem fios, acesse a área de trabalho e clique duas vezes no ícone da rede na barra de tarefas do Windows.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
 - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID do projetor.
3. Clique em **Ligar**.

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Seleção das configurações de rede sem fios em OS X

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fios correta no OS X.

1. Clique no ícone do AirPort na barra de menu no alto da tela.

2. Certifique-se de que o AirPort esteja ligado e então siga uma destas instruções:
 - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
 - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID do projetor.

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Configuração da segurança da rede sem fios

Você pode configurar a segurança para o projetor para usá-lo em uma rede sem fios. Configure uma das seguintes opções de segurança para corresponder às configurações usadas na rede:

- Criptografia WEP
- Segurança WPA

Observação: Verifique com o seu administrador de rede para saber como digitar a informação correta.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
4. Selecione o menu **Segurança** e pressione **Enter**.



5. Selecione as suas configurações de segurança conforme necessário para que correspondam às configurações de rede.
6. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menu.

[Configuração do menu Segurança de rede sem fios](#)

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Configuração do menu Segurança de rede sem fios

As configurações do menu Segurança permitem que selecione o tipo de segurança e de configuração de segurança correspondentes à rede à qual o projetor está conectado.

Configuração	Opções	Descrição
Segurança	Tipos de WEP e de WPA disponíveis	Seleciona o tipo de segurança usada na rede sem fio.
Encriptação WEP	128Bit 64Bit	Para segurança WEP, seleciona o tipo de criptografia.
Formato	ASCII HEX	Para segurança WEP, seleciona o método de criptografia. ASCII: permite a entrada de texto. HEX: permite a entrada hexadecimal.
ID da chave	1 a 4	Para segurança WEP, seleciona a criptografia da chave de ID.

Configuração	Opções	Descrição
Chave encriptação 1 a Chave encriptação 4	Vários caracteres dependendo das configurações de Encriptação WEP e Formato selecionados.	Para a configuração de chave de ID WEP, digite a senha usada para a criptografia WEP. 128 bit ASCII: 13 caracteres alfanuméricos 128 bit HEX: 26 caracteres (0 a 9 e A a F) 64 bit ASCII: 5 caracteres alfanuméricos 64 bit HEX: 10 caracteres (0 a 9 e A a F)
Tipo Autenticação	Open Shared	Para segurança WEP, seleciona o tipo de autenticação WEP utilizado.
Frase Secreta	Várias chaves de 8 a 32 caracteres.	Para segurança WPA-PSK ou WPA2-PSK, seleciona a chave compartilhada anteriormente utilizada na rede.

Tema principal: [Configuração da segurança da rede sem fios](#)

Configuração dos alertas de email do projetor em rede

Você pode configurar o projetor para que lhe envie alertas por e-mail pela rede se houver um problema com ele.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione o menu **Correio** e pressione **Enter**.



5. Ative **Aviso de E-mail**.
6. Digite o endereço IP para o **Servidor SMTP** do projetor.

Observação: Para digitar o endereço IP usando as teclas numéricas no controle remoto, aperte e segure o botão **Num**. Não use estes endereços: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

7. Selecione um número entre 1 e 65535 (o padrão é 25) como **Número da porta** para o provedor SMTP.
8. Selecione um campo **Config. Endereço**, digite o endereço de e-mail e selecione os alertas que deseja receber. Repita para até três endereços.

Observação: O seu endereço de e-mail pode ter até 32 caracteres alfanuméricos.

9. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menus.

Observação: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por e-mail.

[Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede](#)

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede

Quando um problema ocorrer com o projetor em rede, se você selecionou a opção para receber alertas por e-mail, você receberá um email contendo a seguinte informação:

- **Epson Projector** no assunto
- O nome do projetor com o problema
- O endereço de IP do projetor afetado
- Informação detalhada sobre o problema

Observação: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por email.

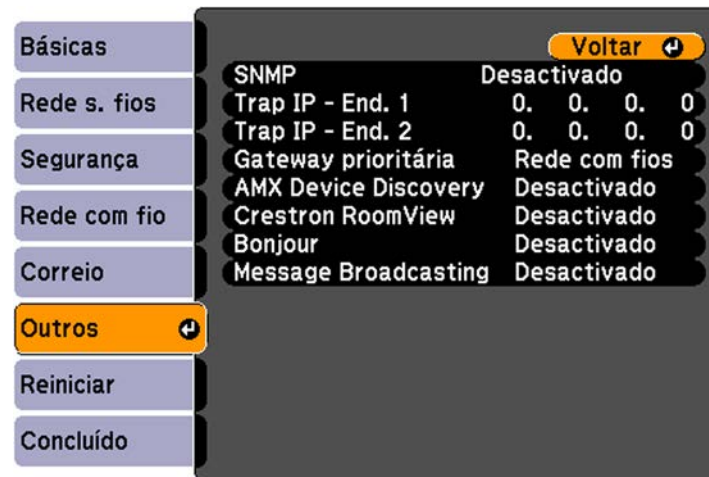
Tema principal: [Configuração dos alertas de email do projetor em rede](#)

Configuração de monitoramento usando SNMP

Administradores de rede podem instalar o software SNMP (protocolo de gerenciamento de rede simples) em computadores em rede para que eles monitorem projetores. Se a sua rede usar esse software, você pode configurar o projetor para monitoramento SNMP.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione o menu **Outros** e aperte **Enter**.



5. Digite até dois endereços de IP para receber notificações SNMP, usando 0 a 225 para cada campo de endereço.

Observação: Para digitar o endereço IP usando as teclas numéricas no controle remoto, aperte e segure o botão **Num**. Não use estes endereços: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Se disponível, selecione a configuração **Gateway prioritária** para a sua rede.
7. Se o ambiente de rede usa um controlador AMX, selecione a configuração de **AMX Device Discovery** para permitir que o projetor seja detectado.
8. Se o ambiente de rede usa um controlador Crestron RoomView, ative a configuração **Crestron RoomView** para permitir que o projetor seja detectado.

Observação: A ativação do Crestron RoomView desativa a função Epson Message Broadcast no software EasyMP Monitor.

9. Se você estiver se conectando a uma rede usando o Bonjour, ative a configuração de **Bonjour**.
10. Se quiser que o projetor receba mensagens divulgadas na rede, ative a configuração **Message Broadcasting**. Administradores podem divulgar mensagens em rede usando o plug-in Message Broadcasting para EasyMP Monitor (somente Windows).

11. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menu.

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web

Depois que o seu projetor estiver conectado à rede, será possível selecionar as configurações e controlar a projeção com o uso de um navegador compatível. Isso permite o acesso remoto ao projetor.

Observação: A configuração de internet e funções de controle são compatíveis com o navegador Microsoft Internet Explorer 6.0 ou posterior e com o Safari em redes que não usam um servidor proxy para conexão. Não é possível selecionar todas as configurações de menu do projetor ou controlar todas as suas funções ao usar um navegador.

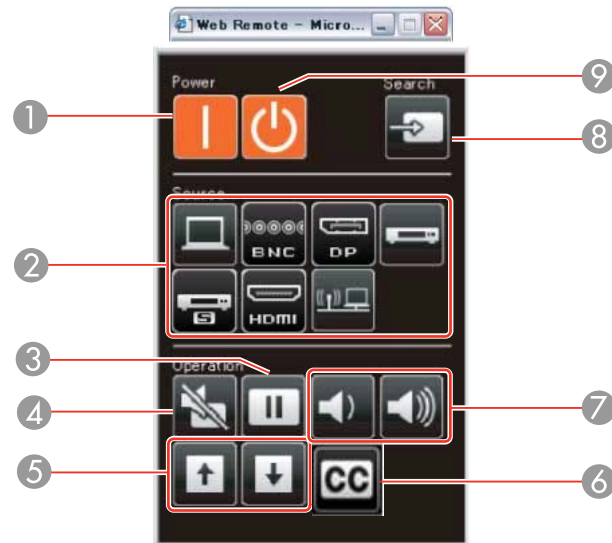
Observação: Se configurar o modo de espera como **Comunic. Activada**, você pode usar um navegador para selecionar configurações e controlar a projeção mesmo se o projetor estiver em modo de espera.

1. Certifique-se de que o projetor está ligado.
2. Inicie o seu navegador em um computador ou dispositivo conectado à rede.
3. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

Você verá a tela do Web Control.

4. Para selecionar as configurações de menu do projetor, selecione o nome do menu e siga as instruções na tela.
5. Para controlar remotamente a projeção, selecione a opção **Web Remote**.

Você verá uma tela como esta:



- 1 Controle do botão de energia
- 2 Controles de seleção da fonte de entrada
- 3 Controle do botão **Freeze**
- 4 Controle do botão **A/V Mute**
- 5 Controle dos botões **Page Up** e **Page Down**
- 6 Controle de closed caption
- 7 Controle dos botões **Volume**
- 8 Controle da procura de fonte
- 9 Controle do botão de desligamento

6. Selecione o ícone correspondente à função do projetor que deseja controlar.

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Referências relacionadas

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

Configuração do suporte Crestron RoomView

Se você estiver usando o monitoramento de rede e sistema de controle Crestron RoomView, você pode configurar o projetor para uso no sistema. O Crestron RoomView permite controlar e monitorar o seu projetor usando um navegador web.

Observação: Você não pode usar o recurso Epson Web Control ou o plug-in de mensagem de divulgação para o EasyMP Monitor quando estiver usando o Crestron RoomView.

Para obter informações adicionais sobre o Crestron RoomView, entre em contato com a Crestron.

[Configurando o suporte Crestron RoomView](#)

[Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView](#)

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

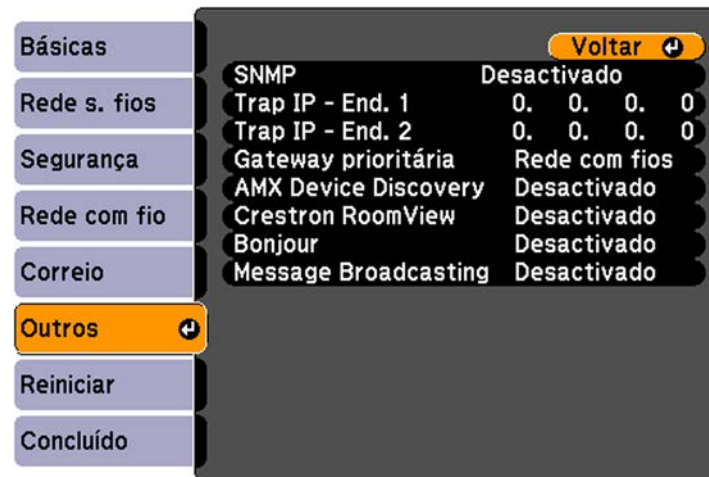
Configurando o suporte Crestron RoomView

Para configurar o projetor para monitoramento e controle utilizando um sistema Crestron RoomView, certifique-se de que o seu computador e projetor estejam conectados à rede. Se você está se conectando sem fios, configure o projetor usando o modo Avançado de conexão à rede.

Observação: Se você quiser usar o sistema Crestron RoomView quando o projetor estiver desligado, você precisará ajustar o **Modo de espera** no menu Avançado do projetor.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione o menu **Outros** e pressione **Enter**.



5. Configure o ajuste **Crestron RoomView** como **Activado** para permitir que o projetor seja detectado.

Observação: A ativação do Crestron RoomView desativa a função Epson Message Broadcasting no software EasyMP Monitor.

6. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair dos menus.
7. Desligue o projetor, depois ligue-o novamente para ativar a configuração.

Tema principal: [Configuração do suporte Crestron RoomView](#)

Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView

Após ter definido o seu projetor para usar o Crestron RoomView, você pode controlar e monitorar a projeção usando um navegador web compatível.

1. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
2. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

Você verá a seguinte tela:



3. Selecione a fonte de entrada que você deseja controlar na Sources List (Lista de fontes). Você pode ver as fontes disponíveis utilizando as setas para cima e para baixo.
4. Para controlar remotamente a projeção, clique nos botões na tela que correspondem aos botões do controle remoto do projetor. Você pode percorrer as opções de botões na parte inferior da tela.

Observação: Estes botões na tela não correspondem diretamente aos botões do controle remoto do projetor:

- O botão **OK** funciona como o botão **Enter**
- **Menu** exibe o menu do projetor

5. Para exibir informações sobre o projetor, clique na guia **Info**.
6. Para alterar as configurações de senha do projetor e do Crestron, clique na guia **Tools** (Ferramentas), selecione as configurações exibidas na tela e clique em **Send** (Enviar).
7. Quando terminar de selecionar as configurações, clique em **Exit** (Sair) para sair do programa.

Tema principal: [Configuração do suporte Crestron RoomView](#)

Uso dos recursos básicos do projetor

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

Ligar o projetor

Desligar o projetor

Seleção do idioma dos menus do projetor

Configuração de tipo de tela

Ajuste da posição da imagem usando a Posição de Tela

Exibição de um padrão de teste

Ajuste da posição da imagem usando o deslocamento da lente

Ajuste da altura da imagem

Formato da imagem

Redimensionamento da imagem com o anel de zoom

Ajustar o foco da imagem com o anel 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

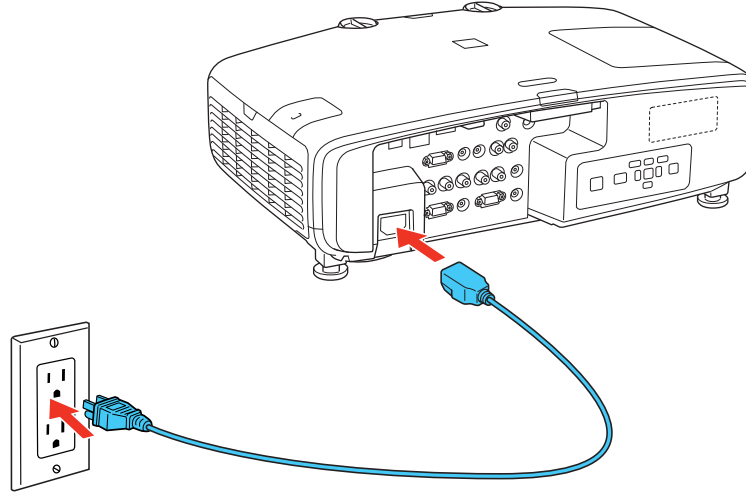
Configuração da data e hora

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.

Observação: Se a opção **Procurar Fonte Inicial** no menu Avançado estiver ativada, o projetor detecta automaticamente o sinal de entrada quando é ligado.

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



2. 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 Direct Power On ativado, o projetor liga assim que conectá-lo à tomada.

3. Pressione o botão de energia no projetor ou o botão **On** no controle remoto para ligar o projetor.

O projetor faz um bipe e a luz de energia pisca em verde enquanto o projetor aquece. Após cerca de 30 segundos, a luz de energia para de piscar e fica acesa em 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 e animais de estimação.

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

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

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

Referências relacionadas

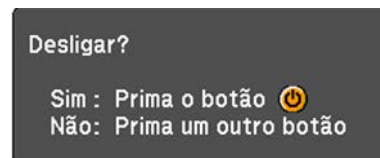
[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

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 o tempo.

1. Pressione o botão de energia no projetor ou o botão **Standby** no controle remoto.
2. Caso veja uma tela de confirmação, pressione o botão de energia no projetor ou o botão **Standby** no controle remoto novamente. (Para deixar o projetor ligado, aperte 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).

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.

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

Seleção do idioma dos menus do projetor

Se quiser ver os menus e mensagens do projetor 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](#)

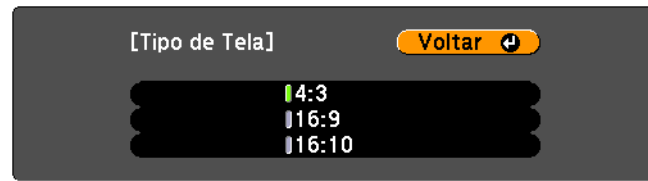
Configuração de tipo de tela

Você pode usar a configuração Tipo de Tela para corresponder a relação de aspecto da imagem exibida à tela sendo usada.

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

4. Selecione **Visor > Tela > Tipo de Tela**.

Você verá a seguinte tela:



5. Selecione a relação de aspecto da sua imagem e aperte **Enter**.
6. Aperte o botão **Menu** para aceitar as modificações.
7. Ajuste a relação de aspecto para a imagem projetada, se necessário.

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

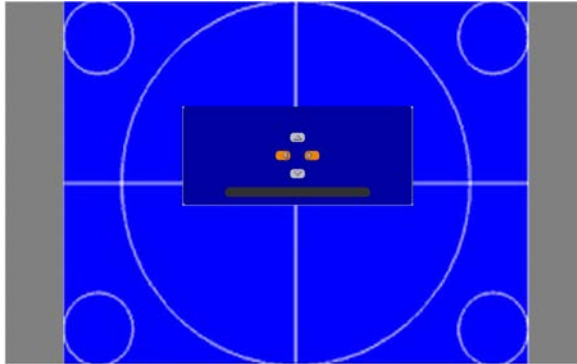
Ajuste da posição da imagem usando a Posição de Tela

Você pode ajustar a posição da imagem se houver margens entre a borda da imagem e a borda da tela projetada.

Observação: Você não pode ajustar a posição da tela se o **Tipo de Tela** estiver configurado como **16:10** (PowerLite 4750W, 4770W, or 4855WU) ou **4:3** (PowerLite 4650).

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Visor > Tela > Posição de Tela**.

5. Use os botões de seta no controle remoto ou no projetor para ajustar a posição da imagem.



6. Quando terminar, aperte o botão **Menu**.

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

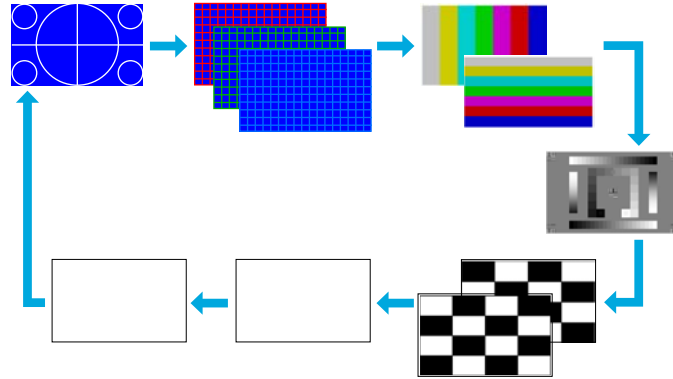
Exibição de um padrão de teste

Você pode exibir um padrão de teste para ajustar a imagem projetada sem conectar um computador ou dispositivo de vídeo.

Observação: O formato do padrão de teste é determinado pela configuração Tipo de Tela. Certifique-se de configurar o tipo de tela correto antes de fazer o ajuste com o padrão de teste.

1. Ligue o projetor.
2. Aperte o botão **Test Pattern** no controle remoto ou o botão de seta para baixo no painel de controle.

- Aperte o botão de seta para a direita ou para a esquerda no controle remoto ou aperte **Enter** no painel de controle para circular pelos padrões de teste disponíveis.



- Ajuste a imagem conforme necessário.
- Aperte **Esc** para sair do padrão de teste.

[Ajustes de padrão de teste de imagem disponíveis](#)

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

Tarefas relacionadas

[Configuração de tipo de tela](#)

Ajustes de padrão de teste de imagem disponíveis

Os seguintes ajustes de imagem podem ser feitos enquanto o padrão de teste é exibido.

Menu	Definições
Imagem	Modo cor
	Temp. abs. da cor
	Avançado <ul style="list-style-type: none"> • Gama • RGB • RGBCMY
	Reiniciar
Sinal	Auto Ajuste
Definições	Correção Geométrica
Avançado	Projeção Múltipla <ul style="list-style-type: none"> • Tela Múltipla • ID do Projector

Tema principal: [Exibição de um padrão de teste](#)

Ajuste da posição da imagem usando o deslocamento da lente

Se você não puder instalar o projetor diretamente em frente à tela, você pode ajustar a posição da imagem projetada usando a função de deslocamento da lente.

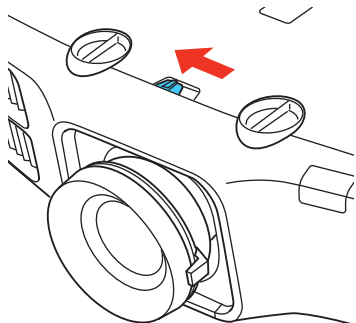
Siga estas diretrizes quando usar o deslocamento da lente para ajustar suas imagens:

- Quando ajustar a altura da imagem, posicione a imagem mais abaixo de onde quiser que ela apareça e mova a imagem para cima usando o botão de deslocamento vertical da lente. Isso ajuda prevenir que a imagem se desloque para baixo depois de ser ajustada.
- Deixe os botões de deslocamento vertical e horizontal da imagem na posição central para uma imagem mais nítida.

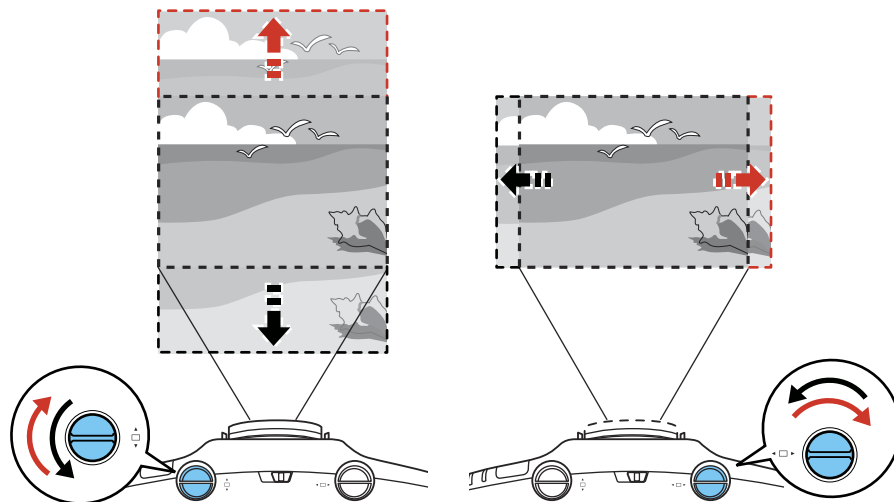
Observação: Aguarde 30 minutos depois de ligar o projetor para configurar o foco, o zoom e o deslocamento da lente, para maior precisão.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

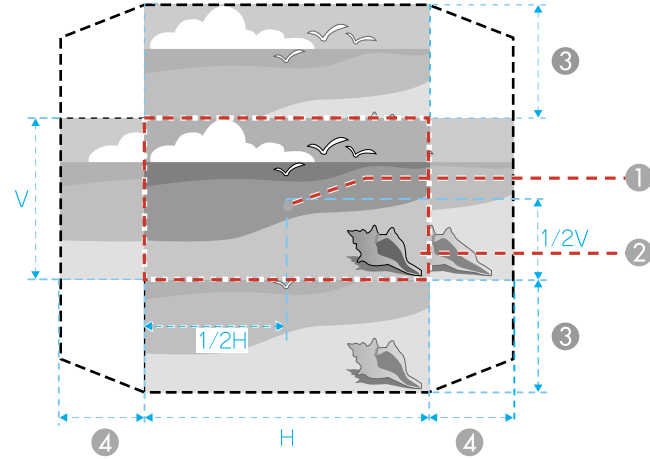
2. Deslize a trava do botão de deslocamento da lente conforme mostrado para soltar a trava.



3. Gire os botões de deslocamento vertical e horizontal da rede no projetor para ajustar a posição da imagem projetada, conforme necessário.



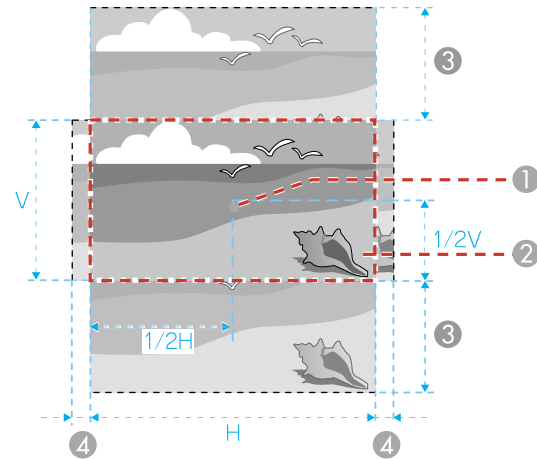
PowerLite 4650/4750W



- 1 Centro da lente
- 2 Imagem projetada quando o deslocamento da lente é colocado no centro
- 3 $V \times 58\%$ (PowerLite 4650); $V \times 70\%$ (PowerLite 4750W)
- 4 $H \times 38\%$

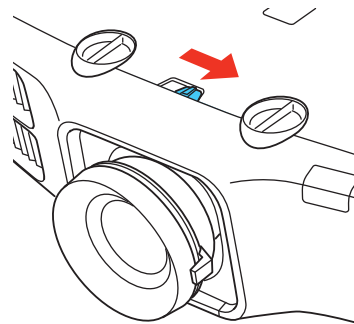
Observação: Você não pode mover a imagem nos valores horizontal e vertical máximos.

PowerLite 4770W/4855WU



- 1 Centro da lente
- 2 Imagem projetada quando o deslocamento da lente é colocado no centro
- 3 $V \times 50\%$
- 4 $H \times 10\%$

4. Quando terminar, deslize a trava do botão de deslocamento da lente conforme mostrado para travar os botões.

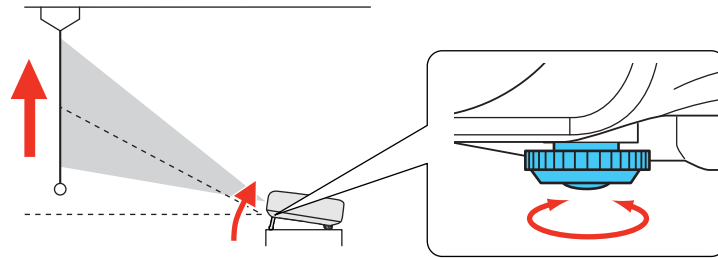


Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

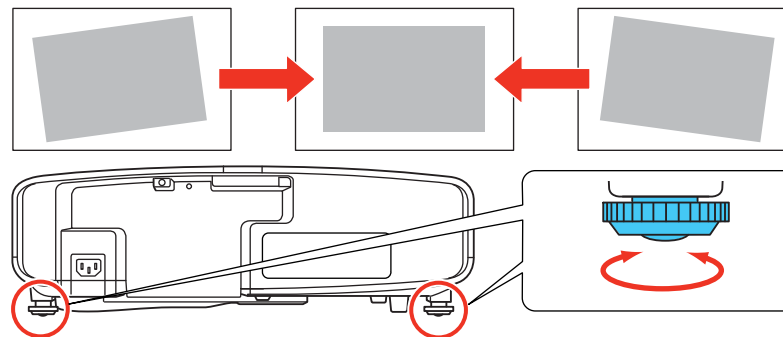
Ajuste da altura da imagem

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 a altura da imagem, gire o pé frontal para estendê-lo ou retraí-lo.



3. 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

[Formato da imagem](#)

Referências relacionadas

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

Formato 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 o formato da imagem para uma melhor qualidade de exibição.

[Correção do formato da imagem usando H/V Keystone](#)

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

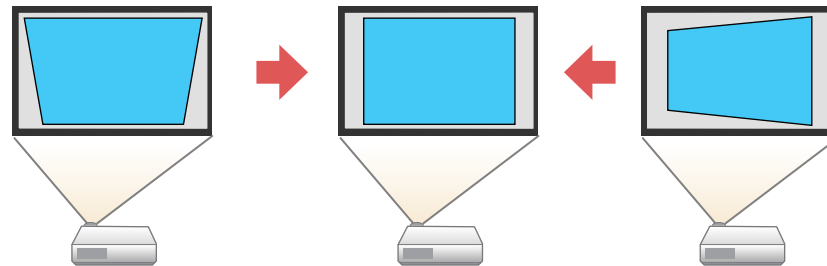
[Correção do formato da imagem usando a Correção de Arcos](#)

[Correção do formato da imagem usando a Correção de Pontos](#)

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

Correção do formato da imagem usando H/V Keystone

Você pode usar a configuração de H/V Keystone do projetor para corrigir o formato de uma imagem retangular que esteja irregular nos lados.

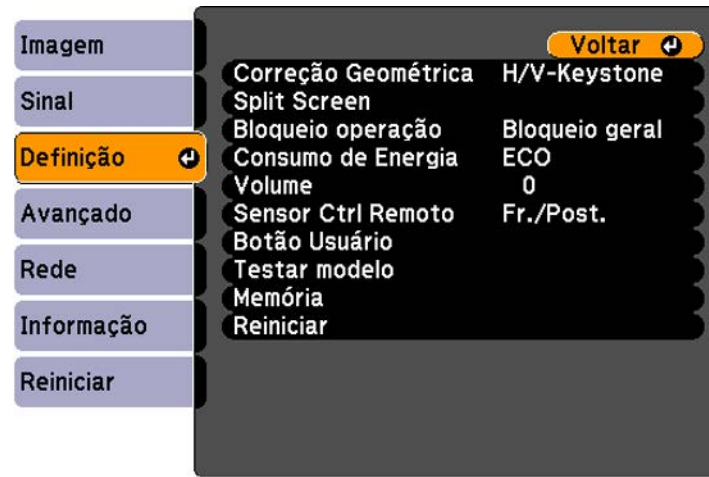


1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

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

2. Pressione o botão **Menu**.

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



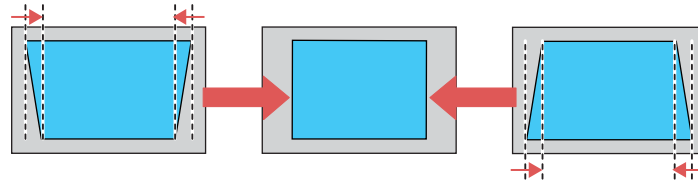
4. Selecione a configuração **Correção Geométrica** e pressione **Enter**.
5. Selecione a configuração **H/V-Keystone** e pressione **Enter**. Em seguida pressione **Enter** novamente.

Você vê a tela de ajuste H/V-Keystone:

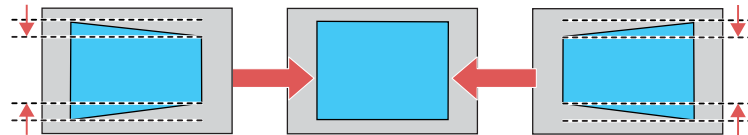


- Use os botões de seta no projetor ou no controle remoto para selecionar entre correção de distorção vertical e horizontal para ajustar o formato da imagem conforme necessário.

V-Keystone



H-Keystone



- Quando terminar, pressione **Esc**.
Depois da correção, sua imagem será ligeiramente menor.

Tema principal: [Formato da imagem](#)

Referências relacionadas

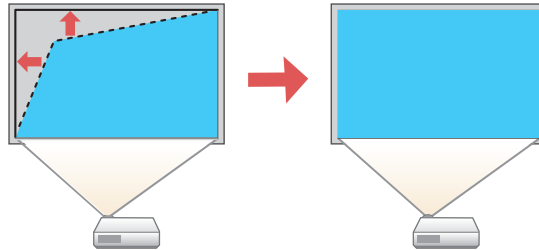
[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Tarefas relacionadas

[Exibição de um padrão de teste](#)

Correção do formato da imagem com Quick Corner

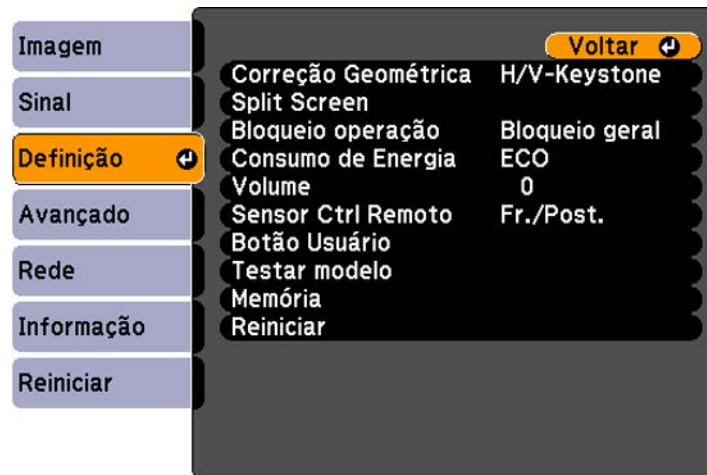
Você pode usar a configuração Quick Corner do projetor para corrigir a forma e o tamanho da imagem que está retangularmente irregular em todos os lados.



1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

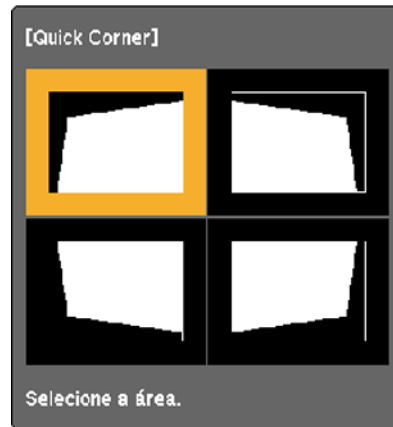
Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

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



4. Selecione a configuração **Correção Geométrica** 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: [Formato da imagem](#)

Referências relacionadas

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

Tarefas relacionadas

[Exibição de um padrão de teste](#)

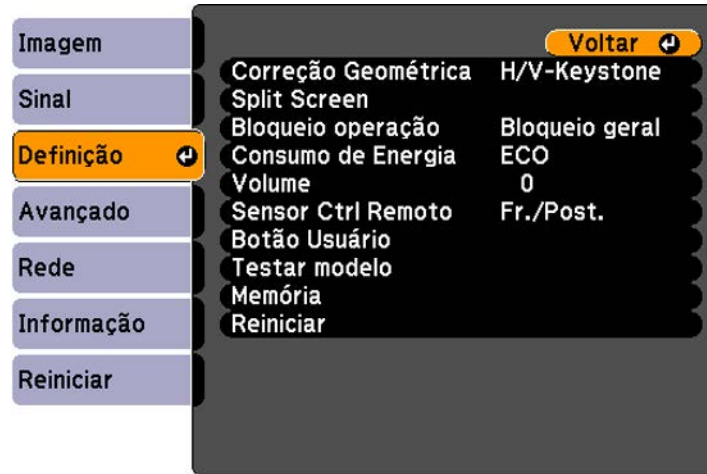
Correção do formato da imagem usando a Correção de Arcos

Você pode usar a configuração Correção de Arcos do projetor para ajustar a curva ou arco dos lados da sua imagem.

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 **Correção Geométrica** e aperte **Enter**.
5. Selecione a configuração **Correção de Arcos** e aperte **Enter**. Em seguida pressione **Enter** novamente.

Você verá a tela de ajuste Correção de Arcos.



6. Use os botões de seta no projetor ou controle remoto para selecionar o canto ou a lateral 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: [Formato da imagem](#)

Referências relacionadas

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

Tarefas relacionadas

[Exibição de um padrão de teste](#)

Correção do formato da imagem usando a Correção de Pontos

Você pode usar a função de Correção de Pontos do projetor para ajustar o formato da imagem usando pontos em uma grade.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

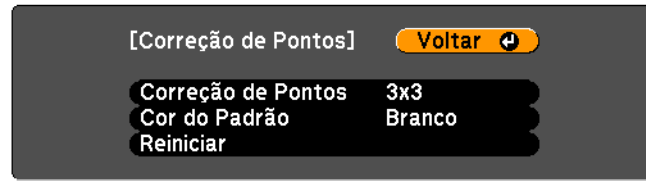
Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.
4. Selecione a configuração **Correção Geométrica** e aperte **Enter**.
5. Selecione a configuração **Correção de Pontos** e aperte **Enter**.

Observação: Caso veja uma mensagem de confirmação, aperte **Enter**.

Você verá a seguinte tela:

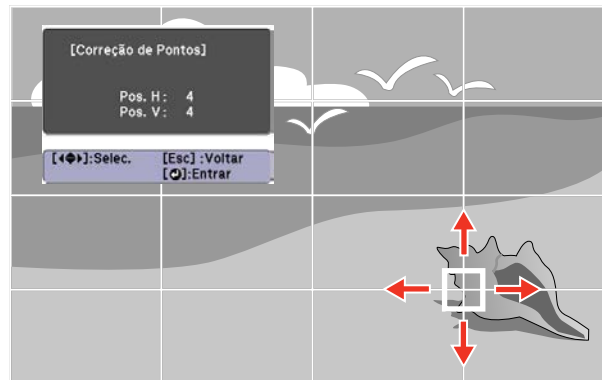


6. Selecione a configuração **Correção de Pontos** e aperte **Enter**.
7. Selecione o número de linhas de grade a serem exibidas e aperte **Enter**.

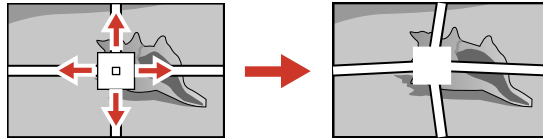
Observação: Se precisar mudar a cor das linhas da grade, selecione a configuração **Cor do Padrão** e selecione uma cor adequada.

8. Use os botões de seta no projetor ou controle remoto para mover o ponto na grade que deseja ajustar. Em seguida pressione **Enter**.

A caixa muda de um quadrado de linha única para um quadrado de duas linhas.



- Use os botões de seta para corrigir o formato da imagem em todas as direções necessárias.



Observação: Você pode apertar **Enter** para exibir ou esconder a imagem e a grade e verificar o resultado.

- Aperte **Esc** para retornar à tela anterior e selecionar outro ponto a ser corrigido, se necessário.

- Quando terminar, aperte **Menu**.

Tema principal: [Formato da imagem](#)

Referências relacionadas

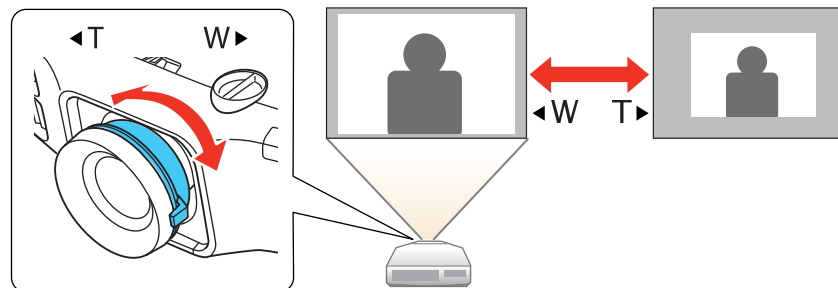
[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Tarefas relacionadas

[Exibição de um padrão de teste](#)

Redimensionamento da imagem com o anel de zoom

- Ligue o projetor e exiba uma imagem.
- Para aumentar ou reduzir o tamanho da imagem, gire o anel de zoom do projetor.



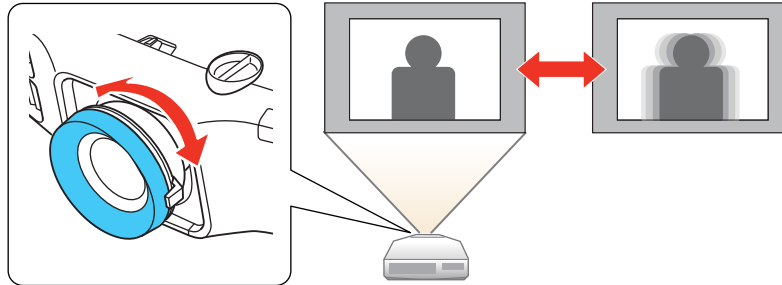
Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Tarefas relacionadas

Exibição de um padrão de teste

Ajustar o foco da imagem com o anel de foco

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para melhorar a nitidez da imagem, gire o anel de foco do projetor.



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

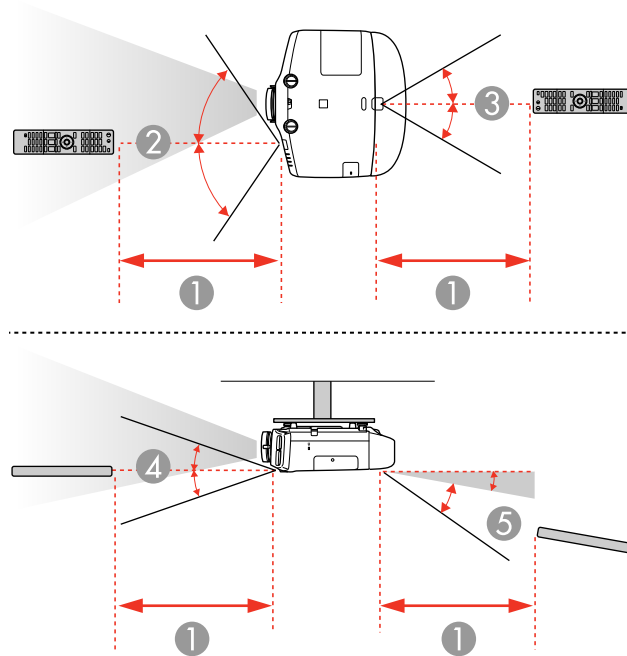
Tarefas relacionadas

[Exibição de um padrão de teste](#)

Operação do controle remoto

O controle remoto permite que você controle o projetor de qualquer lugar da sala, até 15 metros de distância. Você pode apontar para a parte da frente ou para a parte de trás do projetor.

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



- 1 15 metros
- 2 $\pm 60^\circ$
- 3 $\pm 30^\circ$
- 4 $\pm 20^\circ$
- 5 $+10^\circ$ a $+35^\circ$

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.

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

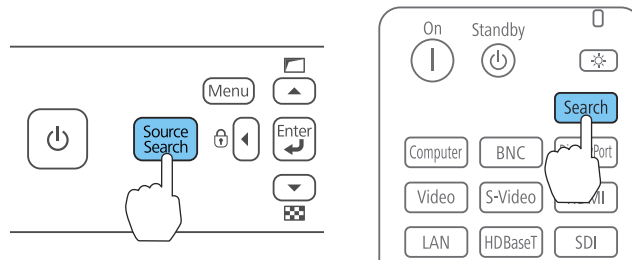
Tarefas relacionadas

Substituição das pilhas do controle remoto

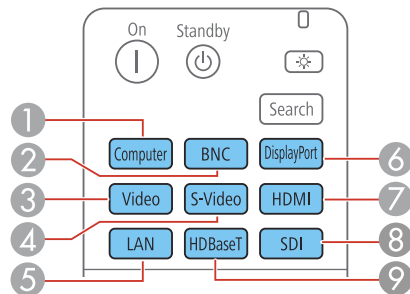
Seleção de uma fonte de imagem

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 o botão **Search** no 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 Fonte de porta Computer
- 2 Fonte da porta BNC
- 3 Fonte da porta Vídeo (vídeo composto)
- 4 Fonte da porta S-Video
- 5 Fonte de computador de rede
- 6 Fonte DisplayPort
- 7 Fonte da porta HDMI
- 8 Porta de fonte SDI (não disponível)
- 9 Porta de fonte HDBaseT (não disponível)

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](#)

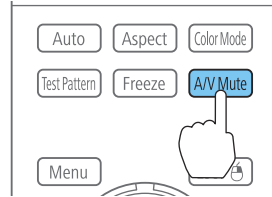
Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

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 **Projeção** 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

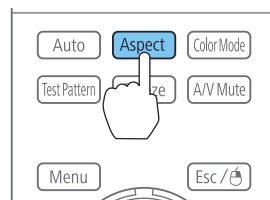
[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

Mudança da relação de aspecto da imagem

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

Observação: Configure o tipo de tela no menu Avançado do projetor antes de mudar a relação de aspecto.

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](#)

Tarefas relacionadas

[Configuração de tipo de tela](#)

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Você pode selecionar as seguintes relações de aspecto da imagem, dependendo da configuração de Tipo de Tela selecionada e do sinal de entrada da fonte de imagem.

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

Configuração Tipo de Tela	Relações de aspecto disponíveis
4:3	Automático ou Modo Normal, 4:3, 6:9, Nativa*
16:9	Automático ou Modo Normal, Modo Total, Zoom, Nativa
16:10	Automático ou Modo Normal, 16:9, Modo Total, Zoom, Nativa

*Disponível somente quando projetar imagens de computador ou de uma fonte conectada à porta **HDMI**

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com o sinal de entrada.
Modo Normal	Exibe imagens na mesma relação de aspecto do sinal de entrada.
4:3	Exibe imagens em uma relação de aspecto 4:3.
16:9	Exibe imagens em uma relação de aspecto 16:9.
Modo Total	Exibe imagens usando o tamanho total da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem. Áreas que excedem as bordas da tela projetada não são projetadas.
Nativa	Exibe imagens como elas são (relação de aspecto e resolução são mantidas). Áreas que excedem as bordas da tela projetada não são projetadas.

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

Tarefas relacionadas

[Configuração de tipo de tela](#)

Modo cor

O projetor oferece modos de cor diferentes para proporcionar 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 de cor](#)

[Modos de cor disponíveis](#)

[Ativar o ajuste Íris Automática](#)

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

Referências relacionadas

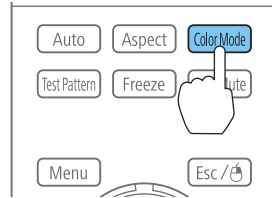
[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

Mudança do modo de cor

Você pode mudar o modo de 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 a partir 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 de 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:

Modo cor	Descrição
Dinâmico	Melhor para apresentações em salas iluminadas.
Apresentação	Melhor para apresentações em cores em salas iluminadas.
Teatro	Melhor para filmes projetados em salas escuras.
Foto¹	Melhor para imagens estáticas projetadas em salas iluminadas.
Desporto²	Melhor para imagens de televisão em salas iluminadas.
sRGB	Melhor para imagens de computador sRGB padrão.
DICOM SIM¹	Melhor para projeção de raios-x e outras imagens de cunho médico.
Projeção Múltipla	Melhor para projetar de múltiplos computadores (reduz a diferença de tom de cor entre as imagens).

¹ Disponível somente quando o sinal de entrada for RGB

² Disponível somente quando o sinal de entrada for vídeo componente ou quando a fonte de entrada for Vídeo ou S-Vídeo

Observação: O modo de cor **DICOM SIM** é somente para o propósito de referência e não deve ser usado para fazer diagnósticos.

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 que projetar.

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.

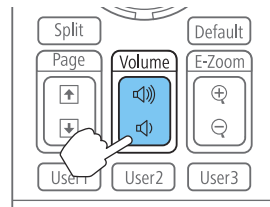
Tema principal: [Modo cor](#)

Controle do volume com os botões de volume

Você pode usar os botões **Volume** no 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.



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

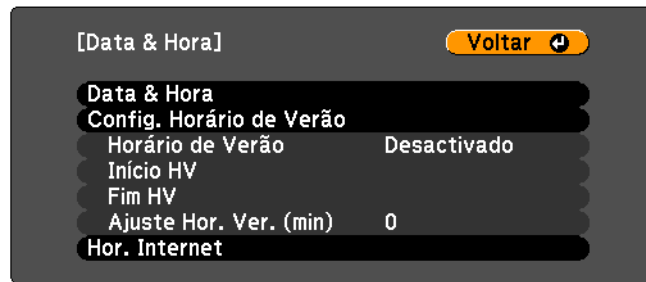
[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Configuração da data e hora

Você pode configurar a data e hora para o projetor.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione a configuração **Operação** e pressione **Enter**.
4. Selecione a configuração **Data & Hora** e aperte **Enter**.

Você verá uma tela como esta:



5. Selecione a configuração **Data & Hora** e aperte **Enter**.
6. Use o teclado exibido para digitar a data e a hora.
7. Quando terminar, aperte **Menu**.

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

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](#)

[Projeção simultânea de duas imagens](#)

[Uso de múltiplos projetores](#)

[Visualização de imagens em 3D](#)

[Salvar configurações na memória e usar configurações salvas](#)

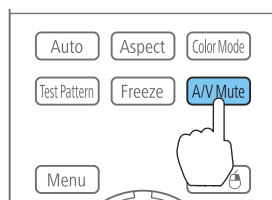
[Gravação de um evento programado](#)

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.

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

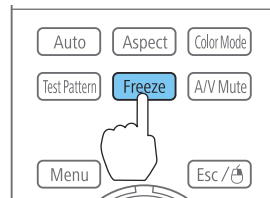
Referências relacionadas

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

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.



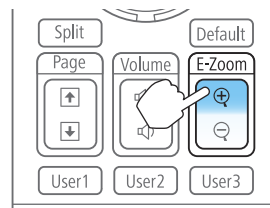
2. Para reiniciar a ação do vídeo em progresso, aperte o botão **Freeze** novamente.

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 ampliada.
 - 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 senha **Protecção da ligação** evita que qualquer um use o projetor sem antes digitar uma senha.
- A senha **Protec. logó. util.** evita que qualquer um mude a tela personalizada que o projetor pode exibir quando liga ou quando você usa o recurso A/V Mute. A presença da tela personalizada desencoraja o roubo, identificando o dono do projetor.
- A senha de **Protecção da rede** evita que qualquer um mude as configurações de rede nos menus do projetor.
- A senha de **Proteç. Hora/Config.** previne que as configurações de hora ou de programação do projetor sejam mudadas.

[Configuração de uma senha](#)

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

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

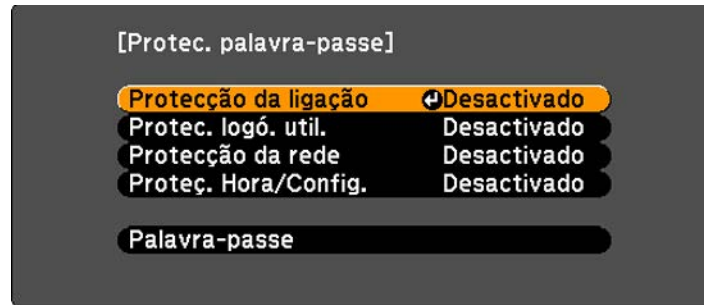
[Salvar um logotipo de usuário para exibição](#)

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

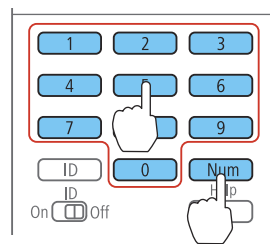
Configuração de uma senha

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

1. Mantenha o botão **Freeze** do controle remoto pressionado por aproximadamente dez segundos ou 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.

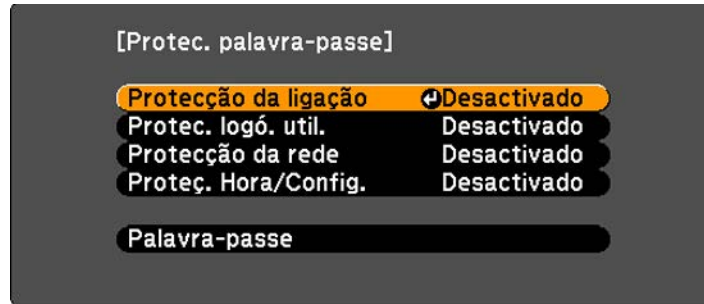
5. Digite a senha novamente.
Você verá a mensagem "Palavra-passe aceite".

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 configurar a senha, este menu aparece, permitindo que selecione os tipos de segurança de senha que deseja usar.



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

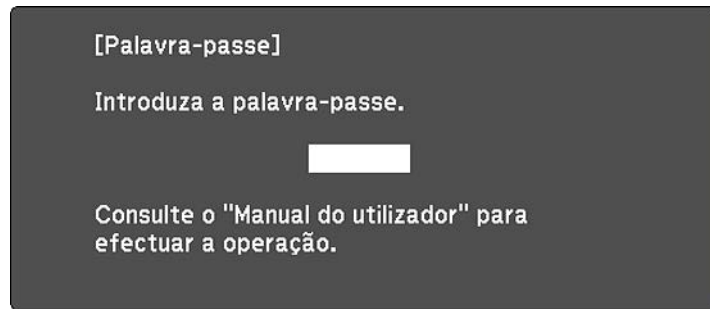
1. Para evitar uso não-autorizado do projetor, selecione **Protecção da ligação**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.
2. Para evitar mudanças à tela Logótipo utilizador ou às configurações de exibição relacionadas, selecione **Protec. logó. util.**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.
3. Para evitar mudanças às configurações de rede, selecione **Protecção da rede**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** novamente e depois pressione **Esc**.
4. Para evitar que sejam feitas modificações às configurações de hora ou de programação do projetor, selecione **Proteç. Hora/Config.**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.

Observação: Certifique-se de manter o controle remoto em um local seguro. Se perder o controle remoto, 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

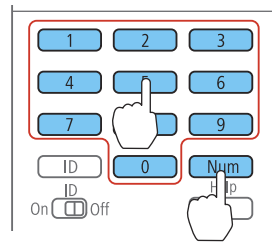
Se uma senha for definida e uma senha **Protecção da ligação** estiver habilitada, você verá uma solicitação para digitar a senha sempre que ligar o projetor.



[0-9] :Entrar

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. Não tente digitar a senha novamente.

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](#)

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.

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



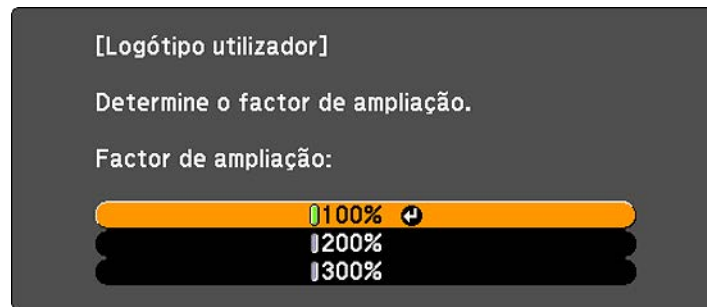
3. Selecione a configuração **Logótipo utilizador** e pressione **Enter**.
Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como logotipo do usuário.
4. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
Você verá uma caixa de seleção sobre a imagem.

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**.
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**.

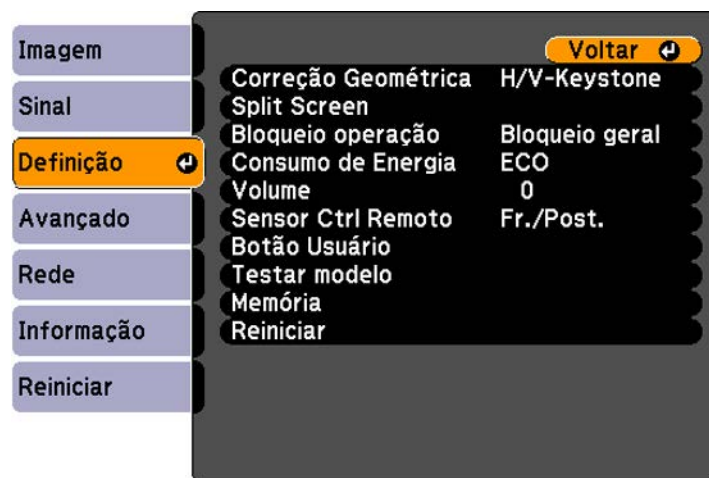
Para evitar que qualquer pessoa mude as configurações de logotipo de usuário sem antes digitar uma senha, defina uma senha e ative a segurança do logotipo de usuário.

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

Bloqueio dos botões do projetor

Você pode bloquear os botões no painel de controle do projetor para evitar que qualquer outra pessoa 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

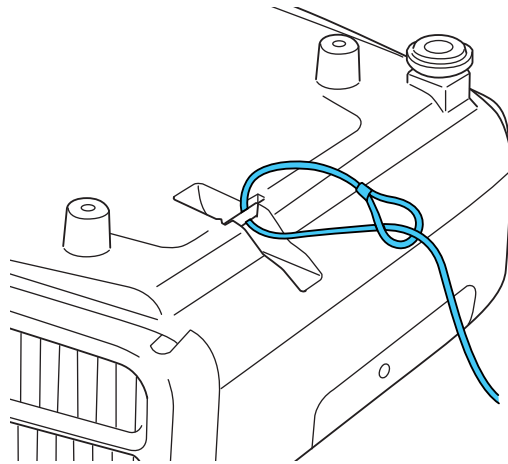
Se os botões do projetor estiverem bloqueados, mantenha o botão **Enter** do painel de controle do projetor pressionado por sete segundos para desbloqueá-los.

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 prender uma trava Kensington. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Use o ponto de fixação do cabo de segurança no projetor para fixar um cabo e prendê-lo a um móvel pesado.



Observação: Não passe cabos de prevenção de queda pelo ponto de fixação do cabo de segurança, quando montar o projetor em uma parede ou no teto.

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

Referências relacionadas

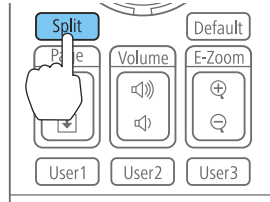
[Partes do projetor - traseira](#)

Projeção simultânea de duas imagens

Você pode usar a função de tela dividida para projetar simultaneamente, lado a lado, duas imagens de duas fontes de imagem diferentes. Você pode controlar a função de tela dividida usando o controle remoto ou os menus do projetor.

Observação: Enquanto estiver usando a função de tela dividida, outras funções do projetor podem não estar disponíveis e algumas configurações podem ser aplicadas automaticamente às duas imagens.

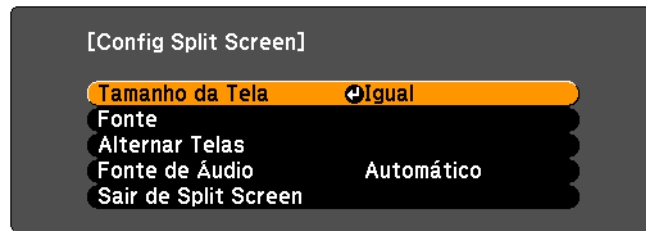
1. Pressione o botão **Split** do controle remoto.



A fonte de entrada selecionada no momento move-se para o lado esquerdo da tela.

2. Pressione o botão **Menu**.

Você verá a seguinte tela:



3. Para selecionar uma fonte de entrada para a outra imagem, selecione a configuração **Fonte**, aperte **Enter**, selecione a fonte de entrada, selecione **Executar** e aperte **Enter**. (Você também pode mudar as fontes de imagem, se necessário.)
4. Para trocar as imagens, selecione **Alternar Telas** e aperte **Enter**.
5. Para mudar o tamanho das imagens, selecione a configuração **Tamanho da Tela**, aperte **Enter**, selecione uma opção de tamanho, aperte **Enter** e aperte **Menu** para sair.

Observação: Dependendo dos sinais de entrada de vídeo, as imagens podem não aparecer do mesmo tamanho, mesmo que você selecione a opção **Igual**.

6. Para selecionar o áudio que quer ouvir, selecione a configuração **Fonte de Áudio**, aperte **Enter**, selecione uma opção de áudio, aperte **Enter** e aperte **Menu** para sair.

Observação: Selecione **Automático** para ouvir áudio da tela maior ou da tela à esquerda.

7. Para sair da função de tela dividida, aperte o botão **Split** ou **Esc**.

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

Uso de múltiplos projetores

Você pode combinar as imagens projetadas de dois ou mais projetores para criar uma imagem grande. Siga as instruções nestas seções para configurar e projetar usando múltiplos projetores.

[Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores](#)

[Ajuste da posição da imagem projetada de múltiplos projetores](#)

[Fazer a correspondência de cores da imagem](#)

[Ajuste do tom de cor \(uniformidade da cor\)](#)

[Ajuste da convergência de cores \(alinhamento do painel\)](#)

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

Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores

Você pode operar múltiplos projetores usando um controle remoto para apresentações mais elaboradas. Para fazer isso, você define um número de identificação para cada projetor e para o controle remoto. Então você poderá operar todos os projetores de uma só vez ou individualmente.

Você também pode combinar as cores exibidas por quaisquer projetores que você planeja usar perto um do outro.

Cuidado: Deixe pelo menos 50 cm de espaço entre os projetores para evitar que eles superaqueçam.

[Configuração da ID do projetor](#)

[Configuração da ID do controle remoto](#)

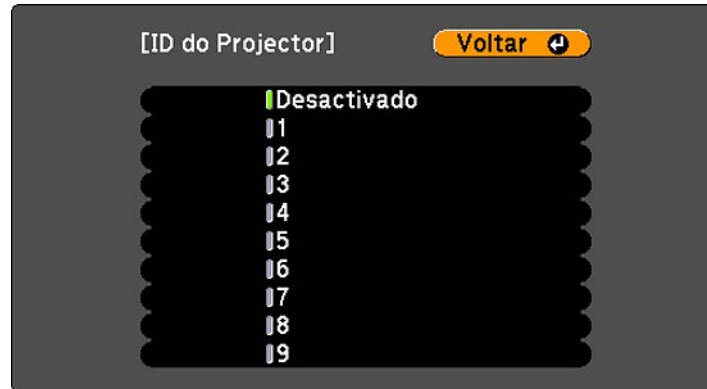
Tema principal: [Uso de múltiplos projetores](#)

Configuração da ID do projetor

Se deseja controlar múltiplos projetores através de um controle remoto, dê a cada projetor uma ID única.

1. Pressione o botão **Menu**.

2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione o menu **Projeção Múltipla** e aperte **Enter**.
4. Selecione **ID do Projector** e pressione **Enter**.



5. Use os botões de seta no controle remoto para selecionar o número de identificação que deseja usar para o projetor. Em seguida pressione **Enter**.

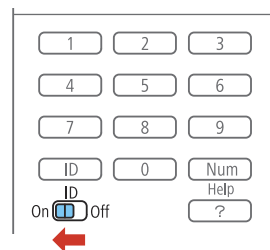
Repita estas etapas para quaisquer outros projetores que deseje operar através de um controle remoto.

Tema principal: [Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores](#)

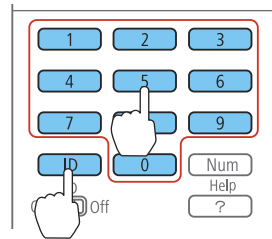
Configuração da ID do controle remoto

A ID do controle remoto é definida como **0** como padrão para que possa operar qualquer projetor compatível. Se quiser determinar que o controle remoto opere apenas um projetor em particular, você precisa definir a ID do controle remoto para ser igual à ID do projetor.

1. Ligue o projetor que você deseja que o controle remoto opere com exclusividade.
2. Coloque o botão **ID** do controle remoto na posição **On** (ligado).



3. Mantenha o botão **ID** no controle remoto pressionado enquanto pressiona o botão numérico equivalente à ID do projetor. Depois solte os botões.



Observação: Se não souber a ID do projetor, aperte e segure o botão **ID** e aperte o botão **Help** para temporariamente exibir a ID do projetor na tela. Se as pilhas forem deixadas fora do controle remoto durante muito tempo, a ID do controle remoto volta para a sua configuração de fábrica.

Tema principal: [Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores](#)

Ajuste da posição da imagem projetada de múltiplos projetores

Se você precisar ajustar a posição de uma imagem projetada de múltiplos projetores, faça os ajustes na ordem listada aqui.

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

1. Ajuste a posição física do projetor e o ângulo dele com relação à tela.
2. Use as funções de deslocamento da lente e de zoom do projetor.

Observação: Aguarde 30 minutos depois de ligar o projetor para configurar o deslocamento da lente e o zoom, para maior precisão.

3. Ajuste o formato da imagem usando as configurações do menu Correção Geométrica.

Tema principal: [Uso de múltiplos projetores](#)

Tarefas relacionadas

[Exibição de um padrão de teste](#)

Fazer a correspondência de cores da imagem

É possível igualar a qualidade da exibição de múltiplos projetores que irão projetar próximos um do outro.

Observação: Certifique-se de selecionar **Projeção Múltipla** ou **Projeção Múltipla 3D** (para imagens em 3D; PowerLite 4855WU somente) para o modo de cor. O brilho e as cores podem não ficar exatamente iguais mesmo depois de executar os passos a seguir.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione a configuração **Projeção Múltipla** e aperte **Enter**.
4. Selecione a configuração **Tela Múltipla** e pressione **Enter**.

Você verá a seguinte tela:



Observação: Aperte **Enter** para navegar entre a imagem projetada e a tela de ajuste.

5. Defina a configuração **Nível de Ajuste** como **1** e pressione **Enter**.
6. Defina o ID do controle remoto para corresponder ao segundo projetor.
7. Acesse o menu Avançado e a configuração **Tela Múltipla** no segundo projetor e defina a configuração **Nível de Ajuste** como **1**.
8. Ajuste a configuração **Correcção de Brilho** no projetor com a imagem mais escura para igualar à imagem mais clara, e pressione **Enter**. (Talvez você precise mudar a ID do controle remoto algumas vezes para fazer ajustes em cada projetor em todas essas etapas.)
9. Mude a configuração **Nível de Ajuste** para **5** em cada projetor, mas desta vez iguale a tela mais clara à mais escura.
10. Ajuste a configuração **Correcção de Brilho** no parâmetro **Nível de Ajuste 2, 3 e 4** do mesmo modo.

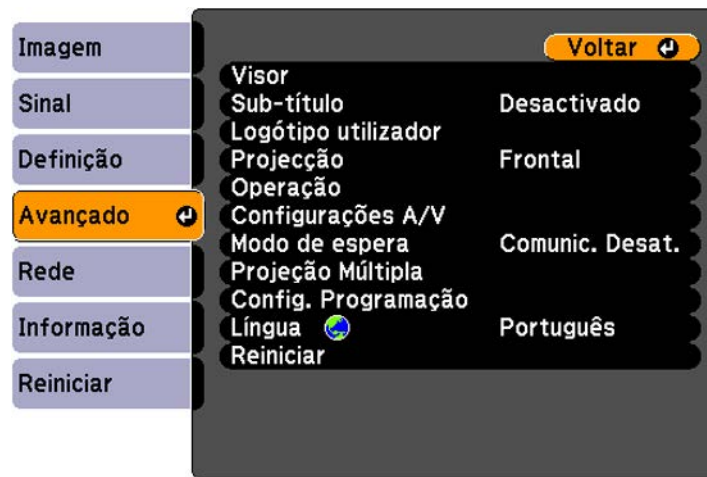
11. Ajuste a configuração **Correcção Cor** para balanço de verde-vermelho (**G/R**) e azul-amarelo (**B/Y**) para todos os níveis nos dois projetores da mesma forma.
12. Se precisar combinar mais projetores, repita estas etapas igualando o projetor 3 ao projetor 2, 4 ao 3, e assim por diante.

Tema principal: [Uso de múltiplos projetores](#)

Ajuste do tom de cor (uniformidade da cor)

Você pode usar a função de uniformidade da cor para ajustar manualmente o equilíbrio do tom das cores na imagem projetada.

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



3. Selecione a configuração **Visor** e aperte **Enter**.
4. Selecione a configuração **Uniformidade de Cor** se aperte **Enter**.
5. Selecione a configuração **Nível de Ajuste** e aperte **Enter**.
6. Aperte os botões de seta para a direita e para a esquerda para ajustar o nível e depois aperte **Esc**.

7. Selecione a configuração **Iniciar Ajustes** e aperte **Enter**.



8. Aperte os botões de seta para selecionar a área da tela que deseja ajustar e aperte **Enter**.
9. Selecione a cor (**Vermelha**, **Verde** ou **Azul**) que deseja ajustar e use o botão de seta para a esquerda para enfraquecer o tom da cor e o botão de seta para a direita para intensificar o tom da cor.
10. Aperte **Esc**.
11. Repita os passos 8 e 9 para cada área que deseja ajustar.
12. Quando terminar, aperte o botão **Menu**.

Tema principal: [Uso de múltiplos projetores](#)

Ajuste da convergência de cores (alinhamento do painel)

Você pode usar a função de Alinhamento do Painel para ajustar manualmente a convergência de cores (o alinhamento das cores vermelho, verde e azul) na imagem projetada.

Observação: Permita que o seu projetor aqueça por pelo menos 10 a 15 minutos e certifique-se de que a imagem está focada antes de usar a função de Alinhamento do Painel. A imagem projetada deve ter um tamanho mínimo de 60 polegadas (152 cm) diagonalmente e a superfície de projeção não deve ser colorida ou texturizada, caso contrário as grades de ajuste serão difíceis de alinhar.

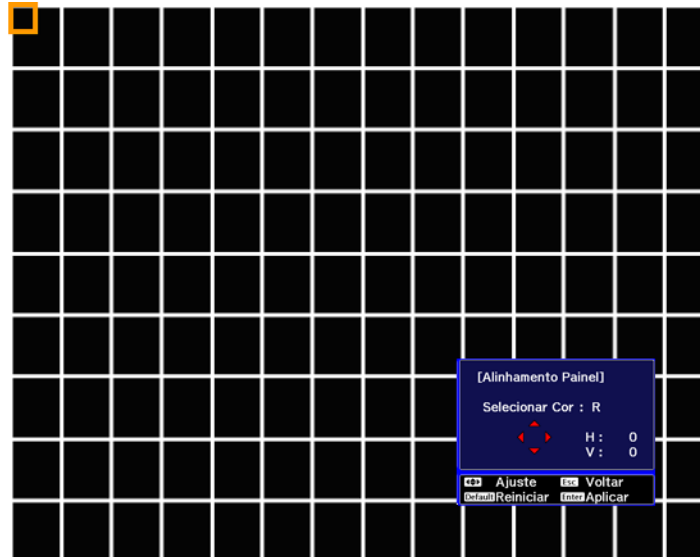
1. Pressione o botão **Menu**.

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



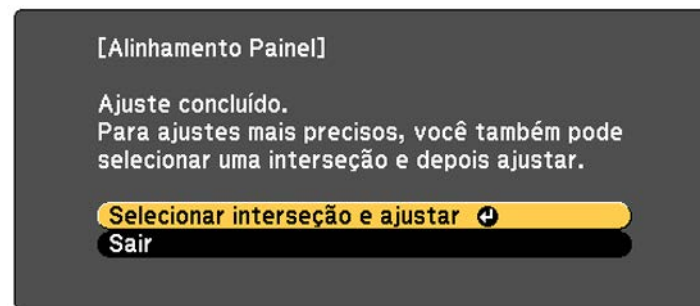
3. Selecione a configuração **Visor** e aperte **Enter**.
 4. Selecione a configuração **Alinhamento Painel** e aperte **Enter**.
 5. Aperte **Enter** e selecione **Activado**.
 6. Aperte **Esc**.
 7. Selecione a configuração **Selecionar Cor** e escolha uma destas opções:
 - **R** para ajustar a convergência da cor vermelha
 - **B** para ajustar a convergência da cor azul
- Observação:** Você só pode ajustar a convergência de cor vermelha ou azul; não é possível ajustar o painel de cor verde padrão.
8. Aperte **Esc**.
 9. Selecione a configuração **Cor do Padrão** e aperte **Enter**.
 10. Selecione o padrão que deseja usar e aperte **Esc**.
 11. Selecione **Iniciar Ajustes** e aperte **Enter** duas vezes.

Você verá a seguinte tela:



12. Use os botões de seta no controle remoto para ajustar o alinhamento de cores no canto da tela destacado pela caixa laranja.
13. Aperte o botão **Enter** pra mover-se para o próximo canto da tela.
14. Quando tiver terminado de ajustar cada canto da tela, aperte **Enter**.

Você verá a seguinte tela:



15. Execute um dos seguintes procedimentos:

- Se o painel de alinhamento do seu projetor estiver correto, selecione **Sair** e aperte **Enter** para retornar ao menu de alinhamento do painel.
- Se o seu projetor precisar de um alinhamento de painel adicional, selecione **Selecionar interseção e ajustar** e aperte **Enter**. Use os botões de seta no controle remoto para destacar o canto de qualquer caixa na tela que esteja desalinhado e aperte **Enter** para ajustar a convergência de cores. Repita este passo conforme necessário.

Tema principal: [Uso de múltiplos projetores](#)

Visualização de imagens em 3D

Usando um polarizador e óculos 3D opcionais, você pode usar dois projetores para projetar e visualizar imagens em 3D passivo (PowerLite 4855WU). Veja as instruções fornecidas com o equipamento opcional para configuração e uso.

Para melhor visualização, selecione a configuração **Imagens 3D** a partir do menu Sinal e selecione um dos modos de cor 3D.

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

Salvar configurações na memória e usar configurações salvas

Você pode salvar configurações personalizadas para cada uma das suas entradas de vídeo e depois selecionar as configurações salvas quando quiser usá-las.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.
4. Selecione a configuração **Memória** e aperte **Enter**.

Você verá a seguinte tela:



5. Selecione uma das seguintes opções:

- **Chamar a memória:** substitui as configurações atuais com configurações salvas
- **Salvar a memória:** salva as suas configurações atuais na memória (10 memórias com nomes diferentes estão disponíveis)

Observação: Um nome de memória sendo usado é indicado por uma marca verde. Salvar em cima de uma memória previamente salva elimina as configurações salvas anteriormente e as substitui pelas configurações atuais.

- **Apagar a memória:** apaga as configurações selecionadas na memória
- **Renomear a memória:** renomeia uma memória salva

6. Aperte **Esc** para sair.

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

Gravação de um evento programado

Você pode selecionar comandos do projetor que deseja executar e programá-los como um evento.

1. Pressione o botão **Menu**.

2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione a configuração **Config. Programação** e aperte **Enter**.
A tela Config. Programação é exibida.
4. Selecione o menu **Programar** e pressione **Enter**.
5. Selecione **Adicionar Novo** e pressione **Enter**.
6. Na seção de programação de eventos, selecione os eventos que deseja executar. (Selecione **Sem Alteração** para eventos que não deseja executar.)
7. Na seção Protec. Hora/Config., defina a data e hora para a execução dos eventos.
8. Quando terminar, selecione **Salvar** e aperte **Enter**.
9. Para programar mais eventos, repita os 4 passos anteriores.
10. Selecione **Configuração concluída** e selecione **Sim** para salvar suas modificações.

[Visualização de eventos programados](#)

[Edição de um evento programado](#)

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

Visualização de eventos programados

Você pode visualizar qualquer evento atualmente programado.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione a configuração **Config. Programação** e pressione **Enter**.

Você verá uma tela como esta:



As caixas coloridas no calendário indicam o seguinte sobre os eventos programados:

- Evento para execução única
- Evento recorrente
- Comunicação está ativada/desativada
- Evento é inválido

Tema principal: [Gravação de um evento programado](#)

Edição de um evento programado

Você pode editar qualquer evento atualmente programado.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione a configuração **Config. Programação** e pressione **Enter**.

Você verá uma tela como esta:



4. Aperte o botão de seta para a esquerda ou para a direita para destacar a data no calendário que contém o evento programado que deseja editar.
5. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo para destacar o evento que deseja editar e pressione **Esc**.
6. Selecione uma das seguintes opções:
 - **Activado/Desactivado:** ativa ou desativa o evento selecionado.
 - **Editar:** edita as configurações para o evento selecionado.

- **Limpar:** deleta o evento selecionado.
 - **Adicionar Novo:** adiciona um novo evento programado.
7. Quando terminar, selecione **Voltar** e aperte **Enter**.
 8. Selecione **Configuração concluída** e selecione **Sim** para salvar suas modificações.

Observação: Para deletar todos os eventos programados, selecione **Redef. Program.** e selecione **Sim**.

Tema principal: [Gravação de um evento programado](#)

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

Configuração de rede do projetor - menu Rede

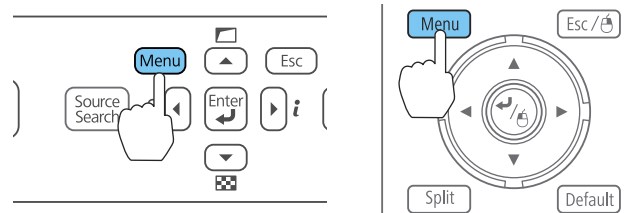
Exibição da informação do projetor - menu Informação

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 o botão de seta para cima ou 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 imagens 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.

Configuração	Opções	Descrição
Nitidez	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta a nitidez ou a suavidade dos detalhes da imagem.
Temp. abs. da cor (temperatura total da cor)	5000 a 10000 K (kelvin).	Define o tom de cor baseado na temperatura da cor.
Avançado	Várias opções disponíveis.	Ajusta os níveis de gama e 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**.

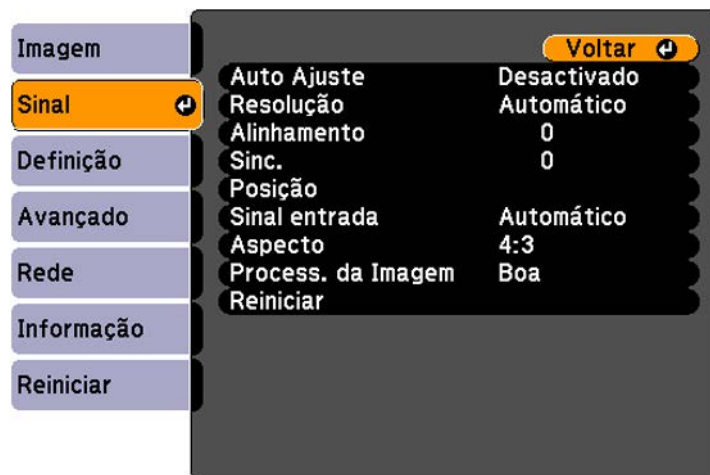
Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

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 .

Configuração	Opções	Descrição
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 (PowerLite 4855WU somente)	Imagens em 3D	Habilita imagens passivas em 3D quando projetar de 2 projetores.
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 oscilação em imagens análogas em dois níveis (não pode ser configurada se a opção Process. da Imagem estiver configurada como Rápido)
Red. ruído mosquito	Ligado Desactivado	Reduz o ruído ou artefatos que aparecem ao redor das bordas de objetos causados pela descompressão de vídeo MPEG (não pode ser configurada se a opção Process. da Imagem estiver configurada como Rápido)

Configuração	Opções	Descrição
Faixa de vídeo	Automático Normal Expandido	Configura o limite de vídeo para que ele corresponda à configuração do dispositivo conectado à porta de entrada DisplayPort ou HDMI .
Sinal entrada	Automático RGB Componentes	<p>Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de computador.</p> <p>Automático: detecta o sinal automaticamente.</p> <p>RGB: corrige a cor para entrada de computador/vídeo RGB.</p> <p>Componentes: corrige a cor para entrada de vídeo componente.</p>
Sinal Vídeo	Automático Vários padrões de vídeo.	<p>Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de vídeo.</p> <p>Automático: detecta o sinal automaticamente.</p>
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.

Configuração	Opções	Descrição
Processamento de imagem	Rápido Boa	Ajusta como as imagens são processadas. Rápido: exibe imagens mais rapidamente. Boa: exibe imagens de qualidade mais alta.
Config. DisplayPort EQ	1 2	Ajusta o nível do sinal de entrada para o dispositivo conectado ao conector DisplayPort. Modifique a configuração para reduzir interferência ou para corrigir outros problemas de imagem.

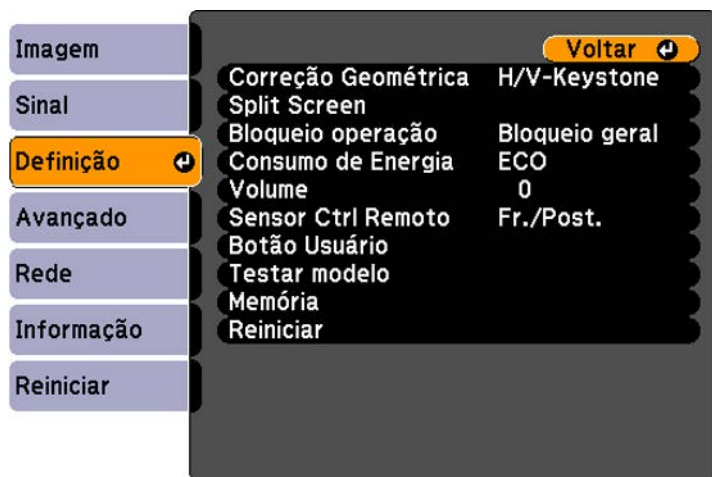
Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

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
Correção Geométrica	H/V-Keystone Quick Corner Correção de Arcos Correção de Pontos	<p>Ajusta o formato da imagem projetada.</p> <p>H/V Keystone: permite que corrija manualmente os ângulos do lado vertical e horizontal.</p> <p>Quick Corner: selecione para ajustar a posição dos quatro cantos.</p> <p>Correção de Arcos: selecione para ajustar a curvatura ou arco do lado horizontal e vertical.</p> <p>Correção de Pontos: selecione para exibir uma grade e ajustar detalhadamente a posição da imagem.</p>
Split Screen	—	<p>Divide a área de visualização horizontalmente e exibe duas imagens lado-a-lado; em modo Split Screen, aperte Menu para exibir opções de Split Screen ou aperte Esc para cancelar a exibição em tela dividida.</p>
Bloqueio operação	Bloqueio geral Bloqueio operac Desactivado	<p>Controla a trava de botões do projetor para segurança do equipamento.</p> <p>Bloqueio geral: trava todos os botões.</p> <p>Bloqueio operac: trava todos os botões, com exceção do botão de alimentação.</p> <p>Desactivado: nenhum botão é travado.</p>

Definição	Opções	Descrição
Consumo de Energia	Normal Intertrava ECO	Seleciona o modo de brilho da lâmpada do projetor. Normal: define o brilho máximo da lâmpada. Intertrava: diminui o brilho da lâmpada automaticamente se a temperatura ambiente estiver muito alta para operação normal. 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	Fr./Post. Frontal Posterior Desactivado	Limita a recepção de sinais do controle remoto pelos receptores do projetor. Desactivado: deixa todos os receptores desativados.
Botão Usuário	User1 User2 User3	Designa a opção de menu para os botões User1 , User2 e User3 no controle remoto para acesso em um toque.
Testar Modelo	—	Exibe um modelo de teste para ajudar com o ajuste da imagem; aperte o botão de seta para a esquerda ou para a direita no controle remoto, ou aperte o botão Enter no painel de controle para navegar pelos modelos de teste disponíveis, ou aperte Esc para cancelar a exibição do modelo.

Definição	Opções	Descrição
Memória	Chamar a memória Salvar a memória Apagar a memória Renomear a memória	Salva na memória conjuntos de configurações personalizadas.

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

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	—	Veja a próxima tabela neste tópico.

Configuração	Opções	Descrição
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).
Logótipo utilizador	—	Cria uma tela que o projetor exhibe 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	—	Veja a última tabela neste tópico.

Configuração	Opções	Descrição
Configurações A/V	Saída A/V Saída Monitor Configurações de Áudio	<p>Seleciona várias configurações de saída de áudio e vídeo.</p> <p>Saída A/V: selecione esta configuração para reproduzir áudio e vídeo em um dispositivo externo quando o projetor estiver em modo de espera (Modo de espera deve estar ativado para poder usar esta configuração)</p> <p>Saída Monitor: selecione a fonte de imagem para exibir em um dispositivo externo quando o projetor estiver em modo de espera. Quando configurado como Automático, um sinal analógico RGB da porta Computer ou BNC é enviado, dependendo de qual fonte estiver selecionada quando o projetor entrar em modo de espera.</p> <p>Configurações de Áudio: seleciona a fonte de áudio a ser reproduzida.</p>
Modo de espera	Comunic. Activada Comunic. Desat.	<p>Ative esta configuração para permitir que as seguintes operações ocorram quando o projetor estiver em modo de espera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitore e controle o projetor em rede. • Saída de áudio e vídeo para um dispositivo externo (a opção Saída A/V precisa ser configurada como Sempre)

Configuração	Opções	Descrição
Projeção Múltipla	Tela Múltipla ID do Projector	Seleciona opções quando projetar de múltiplos projetores Tela Múltipla: ajusta a matiz e o brilho de cada imagem projetada ID do Projector: configura o projetor para um número específico de ID o qual permite que use um controle remoto para controlar projetores individualmente.
Config. Programação	—	Programe operações específicas para que ocorram em momentos designados.
Língua	Vários idiomas disponíveis.	Seleciona o idioma do menu do projetor e das mensagens (não é modificado pela opção Reiniciar).

Configurações de Visor

Configuração	Opções	Descrição
Menu Posição	—	Seleciona a posição do menu do projetor exibida na tela.
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 exibido quando a opção A/V Mute é ativada.

Configuração	Opções	Descrição
Aviso Limp Filtro Ar	—	Exibe uma mensagem quando um entupimento é detectado no filtro de ar do projetor.
Tela	—	Determina a relação de aspecto e a posição da imagem projetada de acordo com o tipo de tela sendo usado.
Alinhamento Painel	—	Corrige o desalinhamento de cor na imagem projetada.
Uniformidade de Cor	—	Ajusta o balanço de tom da cor.

Configurações de Operação

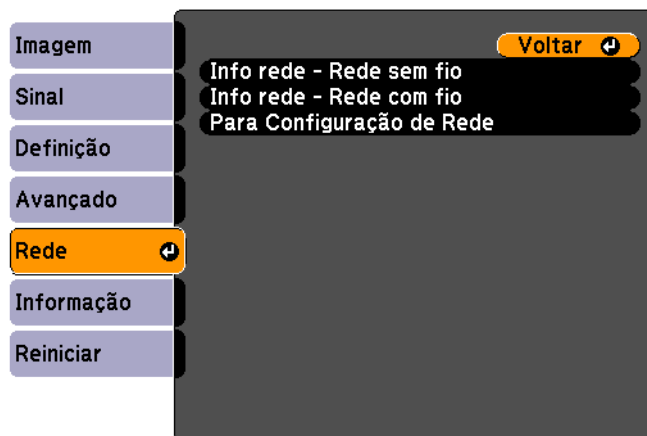
Configuração	Opções	Descrição
Direct Power On	—	Liga o projetor ao conectá-lo.
Modo Repouso	—	O projetor entra automaticamente no modo de repouso depois de um período de inatividade.
Hora Modo Repouso	—	Configura o período de tempo antes do projetor desligar automaticamente (o Modo Repouso precisa estar ativado)
Tempor. Mudo A/V	Activado Desactivado	Quando configurado como Activado , o projetor desliga automaticamente depois de 30 minutos quando estiver usando o A/V mute.
Modo Alta Altitude	—	Regula a temperatura de operação do projetor em altitudes maiores do que 1500 metros

Configuração	Opções	Descrição
Tipo Contr. Remoto	Normal Simples	Selecione Normal para usar o controle remoto que veio com o projetor ou Simples para usar outro controle remoto da Epson; se seleccionar Simples , o controle remoto que veio com o projetor é desativado.
Botão Inv Direção	—	Ative esta configuração se o projetor estiver instalado no teto para inverter os botões de navegação no painel de controle.
Procurar Fonte Inicial	—	Detecta automaticamente o sinal de imagem recebido quando o projetor está ligado.
Desactivar A/V Mute	A/V Mute Qualquer	Selecione A/V Mute se quiser usar somente o botão A/V Mute para desativar o modo A/V Mute ou selecione Qualquer para usar qualquer botão para desativá-lo.
Bipe	—	Ativa ou desativa o bipe que é emitido quando o projetor é ligado ou desligado.
Data & Hora	—	Ajuste as configurações de hora e data do sistema do projetor.

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

Configuração de rede do projetor - menu Rede

As configurações no menu Rede permitem que veja a informação de rede e configure o projetor para monitoramento e controle em uma rede.



Configuração	Opções	Descrição
Info rede - Rede sem fio	Modo de ligação Nível da antena Nome do projector SSID DHCP Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway Endereço MAC Código de região	Exibe o estado da rede sem fio e outros detalhes.

Configuração	Opções	Descrição
Info rede - Rede com fio	Nome do projector DHCP Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway Endereço MAC	Exibe o estado da rede com fios e outros detalhes.
Para Configuração de Rede	Acessa menus adicionais de rede.	Configura as opções de rede.

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

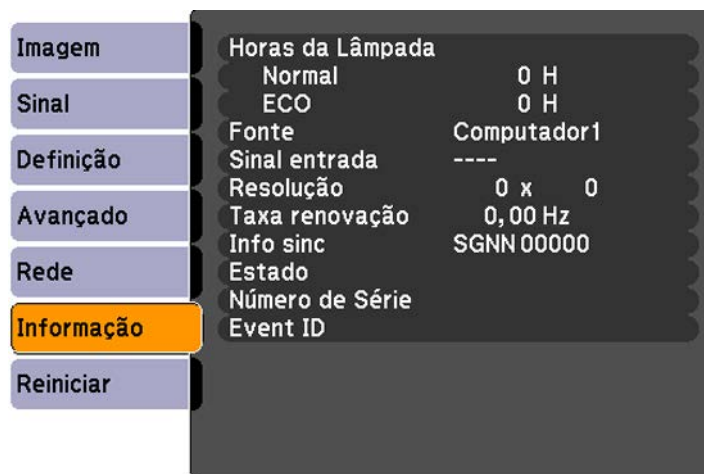
Conceitos relacionados

[Projeção em uma rede com fios](#)

[Projeção em uma rede sem fios](#)

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.



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 nos modos de consumo de energia Normal e ECO ; 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.
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.
ID de evento	Exibe o registro de erros do aplicativo.

[Lista de ID de evento](#)

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

Referências relacionadas

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

[Especificações da lâmpada do projetor](#)

Lista de ID de evento

Se a opção **ID de evento** no menu Info exibir um número de código, consulte a lista de códigos de identificação de evento para a solução do problema do projetor associado ao código.

ID de evento	Causa e solução
0432	O programa EasyMP Network Projection não foi iniciado. Desligue o projetor e ligue-o novamente.
0435	
0434	Comunicação em rede instável. Verifique o status de comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0481	
0482	
0485	
0433	Não é possível exibir as imagens transferidas. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.
0484	A comunicação com o computador foi desconectada. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.
04FE	O programa EasyMP Network Projection parou inesperadamente. Verifique o status de comunicação em rede e desligue e ligue o projetor novamente.
04FF	Ocorreu um erro de sistema do projetor. Desligue e ligue o projetor novamente.
0891	Não é possível encontrar um ponto de acesso com o mesmo SSID. Configure o seu computador, ponto de acesso e projetor no mesmo SSID.
0892	O tipo de autenticação WPA/WPA2 não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fio estão corretas.
0893	O tipo de criptografia WEP/TKIP/AES não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fio estão corretas.
0894	A comunicação com o ponto de acesso não autorizado foi desconectada. Entre em contato com o seu administrador de rede.
0898	A obtenção do DHCP não teve sucesso. Certifique-se de que o servidor DHCP está funcionando corretamente. Se você não estiver usando DHCP, desligue a configuração do DHCP nos menus de rede.
0899	Erro de comunicação. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.

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

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** ou pode zerar os nomes e configurações salvos na lista Salvar a memória usando a opção **Restabeleci. memória**.



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

- Sinal entrada
- Logótipo utilizador
- Língua
- Itens do menu Rede
- Horas da lâmpada
- Palavra-passe
- Tela Múltipla
- Data & Hora
- Alinhamento Painel
- Uniformidade de Cor

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](#)

[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](#)

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](#)

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.

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 causados 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
Substituição do filtro de ar

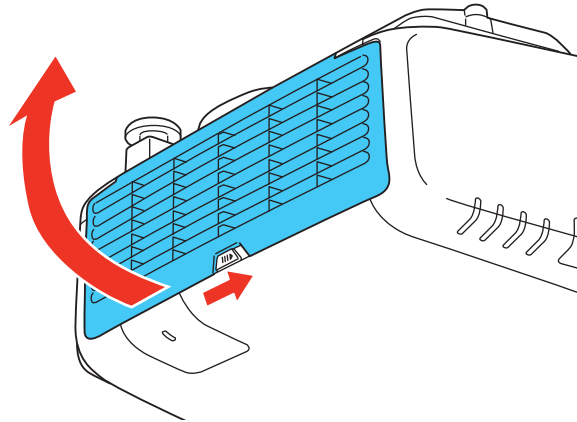
Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Limpeza do filtro de ar

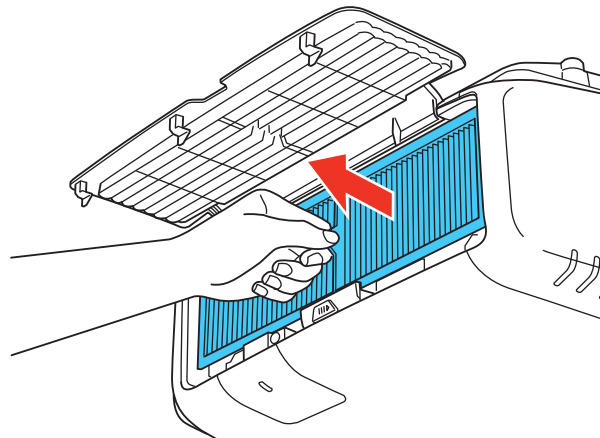
É necessário limpar o filtro de ar do projetor nestas situações:

- Caso o filtro ou as aberturas de exaustão fiquem empoeirados.
- Caso veja uma mensagem pedindo que faça a limpeza.
- Caso a luz do filtro de ar do projetor pisque verde.

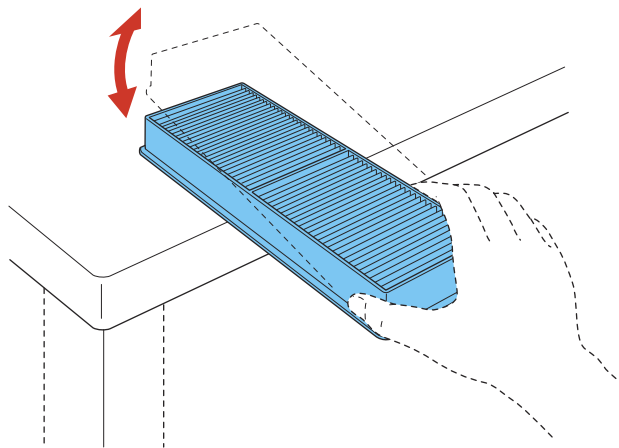
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Deslize a trava da tampa do compartimento do filtro de ar e abra a tampa.



3. Remova o filtro de ar do projetor.

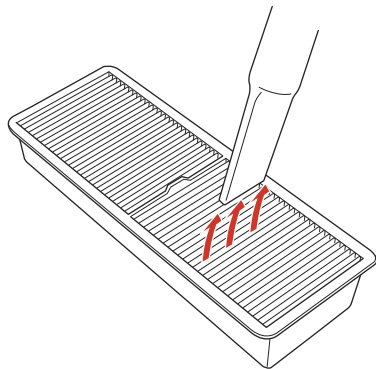


4. Bata cada lado do filtro de ar 4 ou 5 vezes para tirar o excesso de poeira.



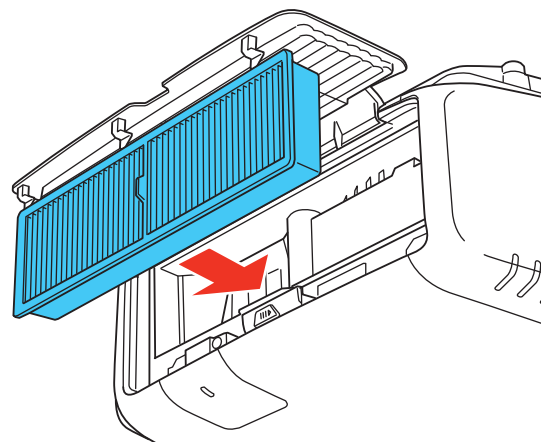
Cuidado: Não use força em excesso quando bater o filtro ou ele pode rachar e se tornar inutilizável. Não lave o filtro de ar com água ou use qualquer detergente ou solvente para limpá-lo. Não use ar comprimido; os gases podem deixar resíduos ou empurrar poeira e detritos para as peças ópticas do projetor e outras áreas sensíveis.

5. Aspire a frente do filtro de ar (o lado com as linguetas) para remover qualquer poeira restante.



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

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



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

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

Referências relacionadas

[Luzes de estado do projetor](#)

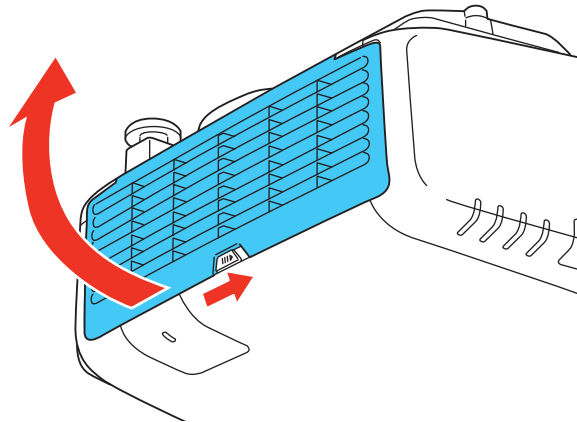
Substituição do filtro de ar

É necessário substituir o filtro de ar nestas situações:

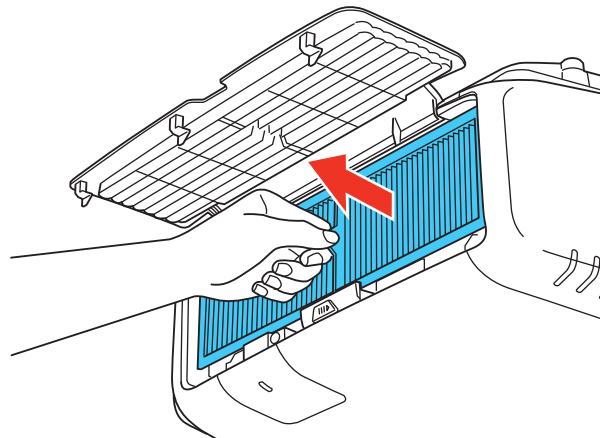
- Se depois de limpar o filtro de ar aparecer uma mensagem pedindo que o limpe ou substitua.
- Se o filtro de ar estiver danificado ou rasgado.

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. Deslize a trava da tampa do compartimento do filtro de ar e abra a tampa.

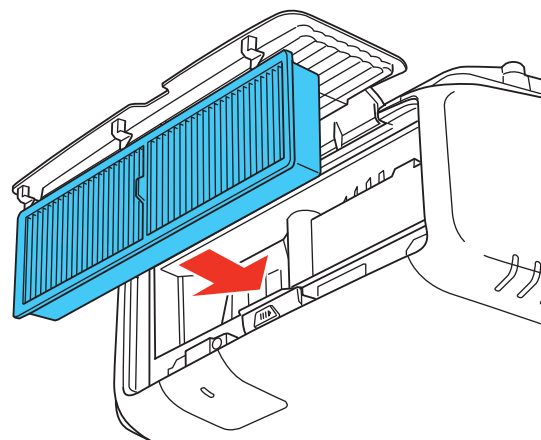


3. Remova o filtro de ar do projetor.



Observação: Os filtros de ar contêm polipropileno. 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](#)

Referências relacionadas

[Luzes de estado do projetor](#)

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

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

[Luzes de estado do projetor](#)

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

Substituição da lâmpada

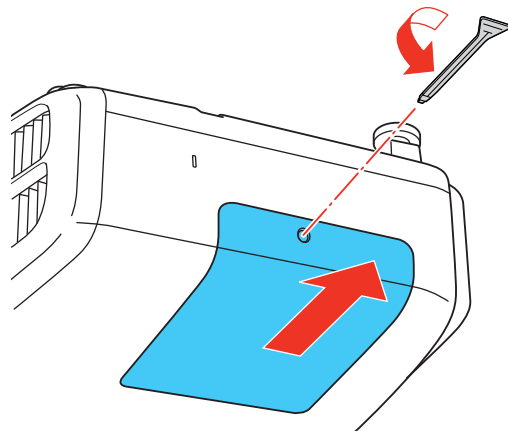
Antes de substituir a lâmpada, deixe o projetor esfriar por pelo menos uma hora para que a lâmpada não esteja quente.

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.

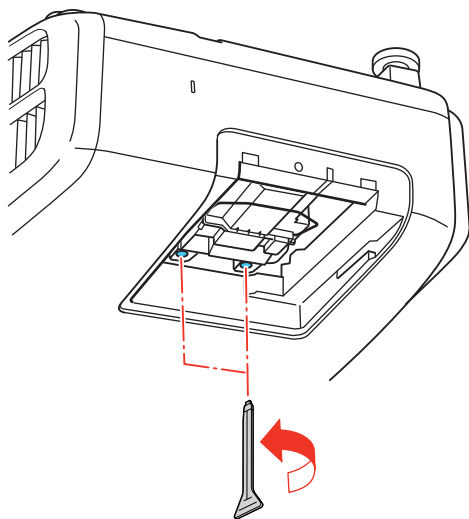
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Permita que a lâmpada do projetor esfrie por pelo menos uma hora.

3. Use a chave de fenda incluída com a lâmpada de substituição para soltar o parafuso que segura a tampa da lâmpada no lugar e remova a tampa da lâmpada.

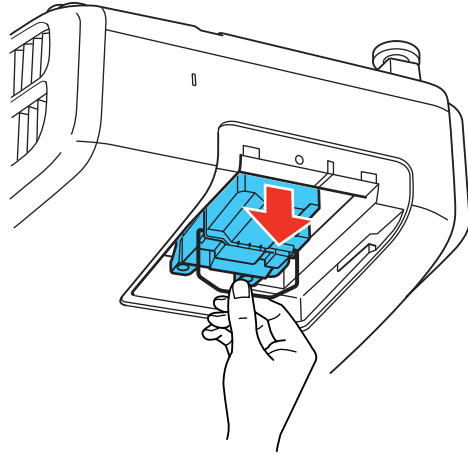


Aviso: Se a lâmpada estiver quebrada, fragmentos de vidro podem estar soltos dentro do compartimento da lâmpada. Tenha cuidado ao remover vidro quebrado para evitar ferimentos.

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

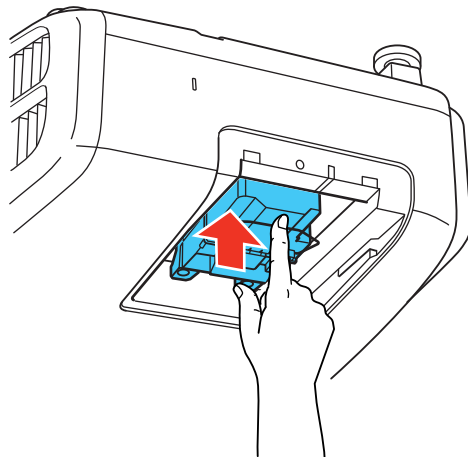


5. Segure a lâmpada pela alça e remova-a com cuidado para fora do projetor.



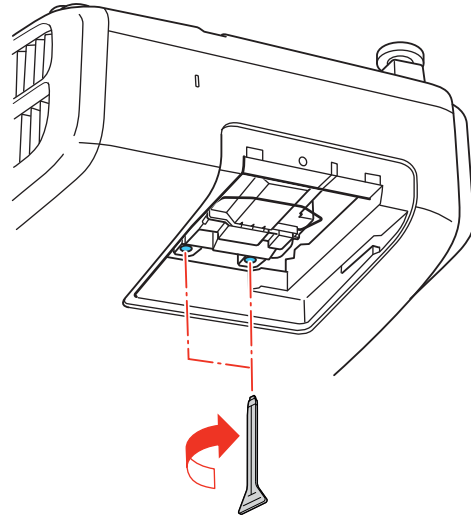
Observação: (Hg) A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não a jogue no lixo comum.

6. Insira a nova lâmpada no projetor cuidadosamente. Caso não se encaixe com facilidade, verifique se está na posição certa.

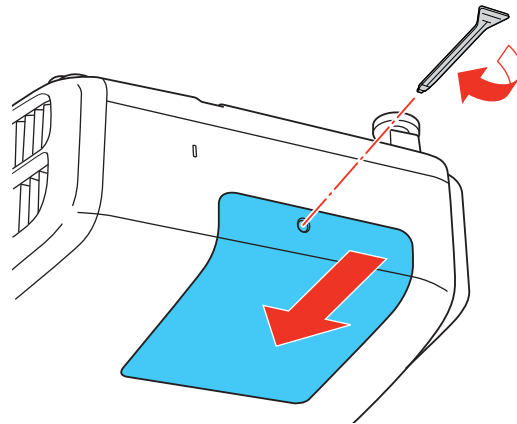


Cuidado: Não toque em nenhuma parte de vidro para evitar que a lâmpada falhe prematuramente.

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



8. 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](#)

Referências relacionadas

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

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

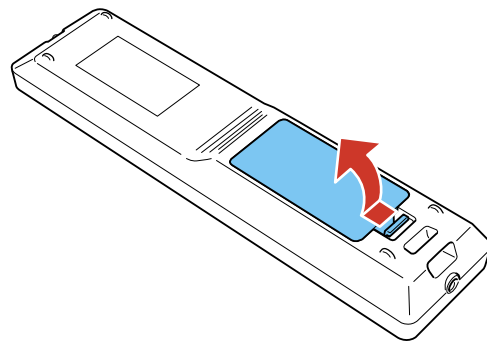
[Substituição da lâmpada](#)

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 pilha especificado neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes ou misture pilhas novas e velhas.

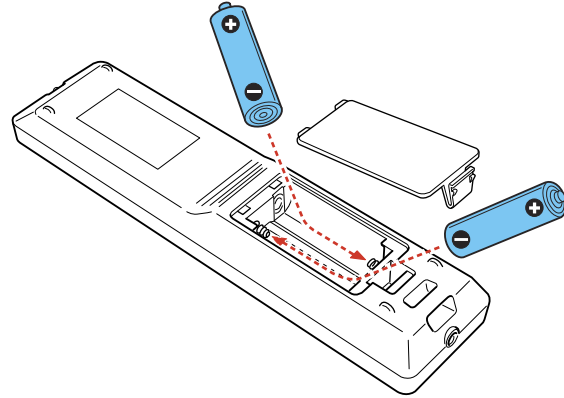
1. Abra a tampa do compartimento de pilhas conforme mostrado.



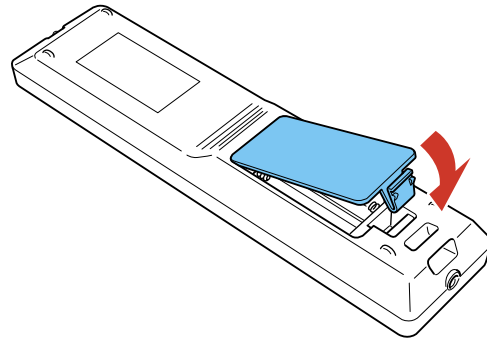
2. Remova as pilhas velhas.

Aviso: Se a 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 asfixia e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

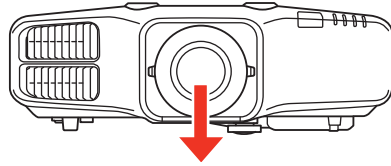
Referências relacionadas

[Operação do controle remoto](#)

Transporte do projetor

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

- Remova os equipamentos conectados ao projetor.
- Coloque o botão de deslocamento vertical da lente na posição mais baixa.



- Prenda a almofada de proteção da lente que veio incluída com o projetor.
- Ao transportar o projetor por uma longa distância ou como bagagem despachada, embale-o em uma caixa firme, com amortecimento ao redor, e marque a caixa 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](#)

[Soluções para quando os alertas de rede por email não são recebidos](#)

[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:

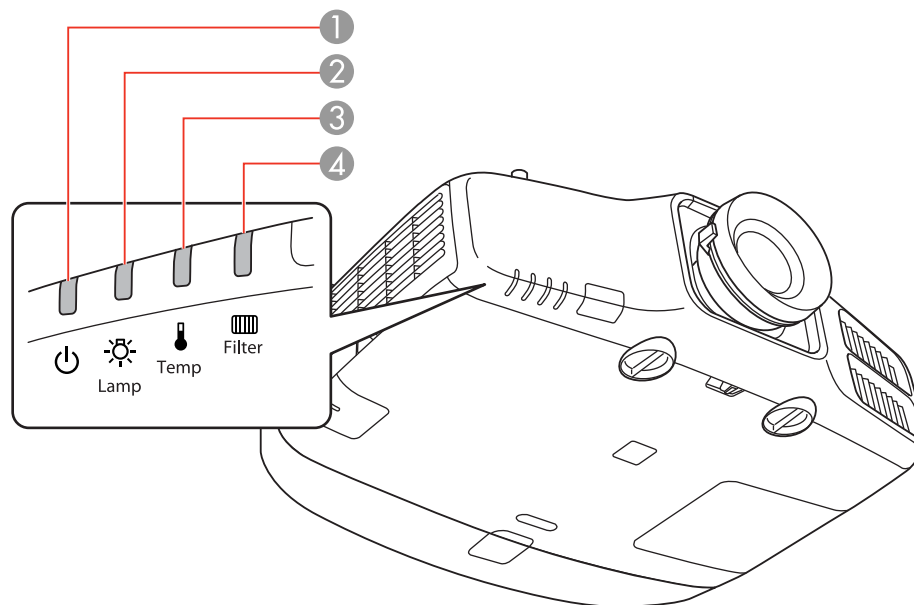
- As luzes no projetor podem indicar o problema.
- O sistema de ajuda do projetor pode exibir informação sobre problemas comuns, se o projetor estiver em uso.
- As soluções neste manual podem ajudá-lo a resolver muitos problemas.

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

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Luzes de estado do projetor

As luzes que se encontram no painel de controle 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 Temp (temperatura)
- 4 Luz do filtro

Luz de energia	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Luz do filtro	Estado e solução
Verde	Apagada	Apagada	Apagada	Operação normal.
Piscando verde	Apagada	Apagada	Apagada	Aquecendo. Espere a imagem aparecer.
Laranja	Apagada	Apagada	Apagada	Em modo de espera ou repouso.

Luz de energia	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Luz do filtro	Estado e solução
Piscando laranja	Apagada	Apagada	Apagada	Preparando para monitoramento em rede ou desligando. (Aguarde até que a luz fique laranja antes de desconectar o projetor.)
Piscando vermelha	Apagada	Piscando laranja	Apagada	<p>O projetor está muito quente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estão 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.
Vermelha	Apagada	Vermelha	Apagada	<p>O projetor sobreaqueceu e desligou. Deixe-o desligado para esfriar durante cinco minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estão 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.

Luz de energia	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Luz do filtro	Estado e solução
Vermelha	Piscando vermelha	Apagada	Apagada	<p>Há um problema com a lâmpada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifique se a lâmpada está queimada, quebrada ou instalada incorretamente. Reinstale ou substitua a lâmpada, se necessário. • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruídos por objetos. • 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.
Acesa	Apagada	Apagada	Piscando verde	Está na hora de limpar o filtro de ar.
Acesa	Apagada	Apagada	Piscando laranja	<p>Baixo fluxo de ar pelo projetor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Acesa	Apagada	Apagada	Laranja	Sem filtro de ar. Verifique se o filtro de ar está instalado corretamente.

Luz de energia	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Luz do filtro	Estado e solução
Vermelha	Apagada	Apagada	Vermelha	Baixo fluxo de ar pelo filtro de ar. <ul style="list-style-type: none"> • 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 o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Acesa	Piscando laranja	Apagada	Apagada	A lâmpada passou do seu período de substituição e precisa ser trocada para evitar danos. Não continue a usar o projetor.
Vermelha	Apagada	Piscando vermelha	Apagada	Há um problema com um ventilador ou sensor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha ou piscando vermelha	Piscando vermelha	Piscando vermelha	Apagada	Erro interno do projetor ou erro do exaustor de ar. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha	Apagada	Apagada	Piscando vermelha	O sensor de fluxo de ar está com problema. Desligue e desconecte o projetor, 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](#)

[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. Pressione o botão **Help** 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 aparecer](#)

[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 problemas de som](#)

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Soluções para quando a imagem não aparecer

Se nenhuma imagem aparecer, tente o seguinte:

- 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.
- 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.
- Pressione o botão **Menu**. Se o menu do projetor não for exibido, pode haver um problema com a fonte de vídeo conectada, com a conexão do cabo ou com a porta.
- 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.
- Para fontes conectadas à **DisplayPort**, modifique a **Configuração DisplayPort EQ** no menu Sinal.

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](#)

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 **Espelhar** ou **Duplicar**.

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. Clique na guia **Organização**.
3. 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.)
- Como teste, tente configurar a resolução de exibição de computador na opção mais baixa e depois tente aumentá-la aos poucos conforme necessário.

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

Referências relacionadas

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

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.
- Certifique-se de que selecionou a configuração correta de **Tipo de Tela** para a tela sendo usada.
- Tente ajustar a posição da imagem usando a configuração de menu **Posição da tela**.
- 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.
- Ajuste o formato da imagem usando as configurações do menu **Correção Geométrica**.

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 usando H/V Keystone](#)

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

[Correção do formato da imagem usando a Correção de Arcos](#)

[Correção do formato da imagem usando a Correção de Pontos](#)

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:
 - Estar separados do cabo de eletricidade para prevenir interferência
 - Estar conectados firmemente nas extremidades
 - Não estar conectados a um cabo de extensão
 - Ter um comprimento não maior do que 3 metros para cabos VGA/computador ou de 7,3 metros para cabos HDMI
- 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 funções de alinhamento e sincronização. Se o problema continuar, exiba uma imagem uniforme na tela e ajuste manualmente as configurações de **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.
- Para fontes conectadas à **DisplayPort**, modifique a **Configuração DisplayPort EQ** no menu Sinal.

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

Referências relacionadas

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

Tarefas relacionadas

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

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.
- Posicione o projetor próximo da tela e diretamente em frente a ela.
- Posicione o projetor de modo que o ângulo de ajuste do efeito trapézio não seja tão grande que distorça a imagem.
- 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 estiver projetando de um computador, use uma resolução menor.
- Desligue qualquer correção de keystone (efeito trapézio) e desative a configuração de **Quick Corner**.

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

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.
- 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

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

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

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

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 **AV 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 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 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](#)

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 se ele desligar repentinamente, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o cabo de alimentação 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.
- Se a lâmpada do projetor apagar repentinamente, ele pode ter entrado em modo de espera depois de um período de inatividade. Aperte o botão de energia para despertar o projetor e ajuste o **Temporizador de desligamento** para mudar o intervalo de repouso.
- 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** está ativada no menu do projetor, se disponível.
- O cabo de alimentação pode estar com defeito. Desconecte o cabo e entre em contato com a Epson.

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

Referências relacionadas

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

[Luzes de estado do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Desbloqueio dos botões do projetor](#)

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).
- Certifique-se de que a configuração **Tipo Contr. Remoto** no menu Avançado está definida como **Normal** se estiver usando o controle remoto que veio com o projetor.
- 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

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

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

[Operação 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. Não tente digitar a senha novamente. 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](#)

Soluções para quando os alertas de rede por email não são recebidos

Se você não receber um e-mail alertando-o de problemas com o projetor em rede, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o projetor está ligado e conectado à rede corretamente. (Se um erro desativar o projetor, ele não poderá enviar um e-mail.)
- Certifique-se de que configurou o alerta por e-mail corretamente no menu Correio ou no software de rede.
- Configure o **Modo de espera** como **Comunic. activada** para que o software de rede possa monitorar o projetor em modo de espera.

Tema principal: [Solução de problemas](#)

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
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](#)

Especificações gerais do projetor

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício
Resolução	PowerLite 4650: 1024 x 768 pixels (XGA) PowerLite 4750W/4770W: 1280 x 800 pixels (WXGA) PowerLite 4855WU: 1920 x 1200 pixels (WUXGA)
Lente	PowerLite 4650/4750W: F=1.50 a 2.15 Distância focal: 16,72 a 33,47 mm PowerLite 4770W/4855WU: F=1.65 a 2.55 Distância focal: 21,28 a 37,94 mm
Reprodução de cores	Full color, até 1 bilhão de cores

Brilho

PowerLite 4650:

Modo de consumo de energia Normal ou Intertrava de Temp:

Emissão de luz branca: 5200 lúmens (padrão ISO 21118)

Emissão de luz colorida: 5200 lúmens

Modo de consumo de energia ECO:

Emissão de luz branca: 3700 lúmens (padrão ISO 21118)

PowerLite 4750W:

Modo de consumo de energia Normal ou Intertrava de Temp:

Emissão de luz branca: 4200 lúmens (padrão ISO 21118)

Emissão de luz colorida: 4200 lúmens

Modo de consumo de energia ECO:

Emissão de luz branca: 3000 lúmens (padrão ISO 21118)

PowerLite 4770W:

Modo de consumo de energia Normal ou Intertrava de Temp:

Emissão de luz branca: 5000 lúmens (padrão ISO 21118)

Emissão de luz colorida: 5000 lúmens

Modo de consumo de energia ECO:

Emissão de luz branca: 3500 lúmens (padrão ISO 21118)

PowerLite 4855WU:

Modo de consumo de energia Normal ou Intertrava de Temp:

Emissão de luz branca: 4000 lúmens (padrão ISO 21118)

Emissão de luz colorida: 4000 lúmens

Modo de consumo de energia ECO:

Emissão de luz branca: 3200 lúmens (padrão ISO 21118)

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.

Relação de contraste	5000:1 com o ajuste Íris Automática ativado e o ajuste Consumo de energia configurado como Normal
Tamanho da imagem	PowerLite 4650/4750W: 0,76 a 7,62 metros PowerLite 4770W/4855WU: 1,27 a 7,62 metros
Distância de projeção	PowerLite 4650: 0,74 a 15,9 metros PowerLite 4750W: 0,79 a 16,85 metros PowerLite 4770W/4855WU: 1,35 a 15,01 metros
Métodos de projeção	Frontal, traseira, montada no teto
Relação de aspecto ótico (largura-altura)	PowerLite 4650: 4:3 PowerLite 4750W/4770W/4855WU: 16:10
Ajuste de foco	Manual
Ajuste de zoom	Manual
Relação de zoom (Tele-a-Wide)	PowerLite 4650/4750W: 1:2.0 PowerLite 4770W/4855WU: 1:1.8
Sistema de som interno	10 W monoaural
Nível de ruído	38 dB (Modo de consumo de energia normal) 30 dB (Modo de consumo de energia ECO)
Ângulo de correção de efeito trapézio	Vertical: $\pm 30^\circ$ (com lente padrão) Horizontal: $\pm 30^\circ$ (com lente padrão)

Intervalo de deslocamento da lente (aprox.)	PowerLite 4650:
	Vertical: $\pm 58\%$ (Manual)
	Horizontal: $\pm 38\%$ (Manual)
	PowerLite 4750W:
	Vertical: $\pm 70\%$ (Manual)
	Horizontal: $\pm 38\%$ (Manual)
	PowerLite 4770W/4855WU:
	Vertical: $\pm 50\%$ (Manual)
	Horizontal: $\pm 10\%$ (Manual)

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações da lâmpada do projetor

Tipo	UHE (Eficiência Ultra-Alta)
Consumo de energia	PowerLite 4650/4750W/4770W: 280W
	PowerLite 4855WU: 260W
Vida útil da lâmpada	Modo de consumo de energia normal: Até cerca de 4000 horas
	Modo de consumo de energia ECO: Até cerca de 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 o tempo.

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações do controle remoto

Faixa de recepção	15 metros
Pilhas	Duas pilhas alcalinas ou duas pilhas de manganês tamanho AA

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações da dimensão do projetor

Altura (excluindo pés)	134 mm
Largura	472 mm
Profundidade	320 mm
Peso	PowerLite 4650/4750W/4770W:
(sem a cobertura do cabo)	6,5 kg
	PowerLite 4855WU:
	6,6 kg

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações elétricas do projetor

Frequência nominal	50/60 Hz
Fonte de alimentação	100 a 240 VCA $\pm 10\%$
	PowerLite 4650/4750W/4770W:
	4.1 a 1.8 A
	PowerLite 4855WU:
	3.9 a 1.7 A

Consumo de energia

(100 a 120 V)

Funcionando:

PowerLite 4650/4750W/4770W:

Modo de consumo de energia normal: 409 W

Modo de consumo de energia ECO: 311 W

PowerLite 4855WU:

Modo de consumo de energia normal: 387 W

Modo de consumo de energia ECO: 311 W

Em espera:

PowerLite 4650/4750W/4770W:

0,31 W

PowerLite 4855WU:

0,38 W

Consumo de energia

(220 a 240 V)

Funcionando:

PowerLite 4650/4750W/4770W:

Modo de consumo de energia normal: 388 W

Modo de consumo de energia ECO: 298 W

PowerLite 4855WU:

Modo de consumo de energia normal: 368 W

Modo de consumo de energia ECO: 298 W

Em espera:

PowerLite 4650/4750W/4770W:

0,39 W

PowerLite 4855WU:

0,47 W

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações ambientais do projetor

Temperatura	Funcionando: 0 a 45 °C Armazenado: -10 a 60 °C
Umidade (relativa, sem condensação)	Funcionando: 20 a 80% Armazenado: 10 a 90%
Altitude de funcionamento	Até 1500 metros com Modo Alta Altitude ativado

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações de aprovações e de segurança do projetor

Estados Unidos	FCC Parte 15 Classe B (DoC) UL60950-1 2a edição (cTUVus Mark)
Canadá	ICES-003 Classe B CSA C22.2 No. 60950-1

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.)

Esta tabela lista as taxas de atualização e resolução compatíveis para cada formato de vídeo compatível.

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
Sinais de computador (RGB analógico)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 1024
	60/75/85	1280 × 960
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+ ¹	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA ^{2, 3}	60	1920 × 1200
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vídeo composto		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (PAL)	50/60	720 × 576
TV (SECAM)	50	720 × 576
Vídeo componente		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p) ²	50/60	1920 × 1080
Sinais de entrada de HDMI e DisplayPort (PowerLite 4650/4750W/4770W)		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1280 × 768 ⁴
	60	1366 × 768 ⁵
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i ⁵ /480p)	60	720 × 480
SDTV (576i ⁵ /576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24 ⁵ /30 ⁵ /50/60	1920 × 1080
Sinais de entrada de HDMI e DisplayPort (PowerLite 4855WU)		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
XGA	60	1024 x 768
WXGA	60	1280 x 768 ⁴
	60	1280 x 800
	60	1366 x 768
WXGA+	60	1440 x 900
WXGA++	60	1600 x 900
WSXGA+	60	1680 x 1050
SXGA	60	1280 x 960
	60	1280 x 1024
SXGA+	60	1400 x 1050
UXGA	60	1600 x 1200
WUXGA ^{2, 3}	60	1920 x 1200
SDTV (480i ⁵ /480p)	60	720 x 480
SDTV (576i ⁵ /576p)	50	720 x 576
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)	24 ⁵ /30 ⁵ /50/60	1920 x 1080

¹ Só é compatível quando **Wide** está selecionado como a configuração de **Resolução** (não disponível para o PowerLite 4650)

² PowerLite Pro 4855WU somente

³ Só é compatível com sinal de entrada VESA CVT-RB (Reduced Blanking)

⁴ Entrada DisplayPort somente

⁵ Entrada HDMI somente

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 asfixia, 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 50 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 podem 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 limite de temperatura requerido de 0 a 45 °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. 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, consulte um médico imediatamente.
- Se o projetor estiver suspenso e a lâmpada se quebrar, tome cuidado para evitar que pedaços de vidro caiam nos 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.
- Sempre coloque a tampa da lente na lente quando não for usar o projetor para prevenir que a lente fique suja ou seja danificada.

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 contém 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).

[Restrição de uso](#)

Tema principal: [Avisos](#)

Restrição de uso

Quando este produto é utilizado para aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como dispositivos de transporte relacionados com a área de 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®, Instant Off®, PowerLite® e Quick Corner® são marcas registradas e EPSON Exceed Your Vision é uma logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

SizeWise e Duet 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

Mac e Mac OS são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos E.U.A. e em outros países.

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 ©) 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, contact Epson as described in the *User's Guide*.

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 ©) 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 programs

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.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2012 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright © 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

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 version 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 ©) 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@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.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aessrc-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

MMM MMM aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09" are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester , UK . All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

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 ©) 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 Hökolan (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.

/*

MIT License

This projector product includes the open source software program which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "MIT License". The "MIT License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of MIT License programs

jquery-1.7.2.min.js

jquery-ui-1.8.20.custom.zip

jquery.ui.touch-punch.js

jquery.upload-1.0.2.min.js

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "MIT License" are as follows.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS

OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

TOPPERS/JSP

This projector product includes the open source software program "TOPPERS/JSP" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TOPPERS/JSP". The "TOPPERS/JSP" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TOPPERS/JSP programs

jsp-1.4.3

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "TOPPERS/JSP" are as follows.

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/

Just Standard Profile Kernel

Copyright (C) 2000-2003 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Toyohashi Univ. of Technology, JAPAN

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory

Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., one of the following conditions shall be satisfied.

- (a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).
- (b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.
- (4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Note: The TOPPERS License has been revised several times; what is shown above is the latest version that is to be applied to software made public hereafter.

TINET

This projector product includes the open source software program "TINET" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TINET". The "TINET" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TINET programs

tinnet-1.4.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "TINET" are as follows.

(1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

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:

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. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. 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.

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

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.

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.

© 2015 Epson America, Inc.

5/15

CPD-39105R1

Tema principal: [Avisos sobre direitos autorais](#)