



PowerLite[®] Pro Z8050WNL

Manual de Rede

Introdução

Utilizar o projetor de uma forma eficaz	5
Diversos ecrãs de transferências através de uma ligação de rede (EasyMP Network Projection)	5
Utilizar a função Projecção de Rede do Windows Vista e Windows 7.....	5
Monitorizar, configurar e controlar o projetor a partir de um local remoto.	6
Instalar o Software	7
Software Fornecido	7
Instalar.....	7

Ligação ao EasyMP Network Projection

Resumo do EasyMP Network Projection	10
Funções principais do EasyMP Network Projection	10
Dois modos de ligação	10
Etapas da ligação.....	11
Preparar para ligar	12
Preparar o computador.....	12
Ligar a um projetor numa rede e projectar	13
Utilizar o projetor	13
Utilizar o computador	13
Utilizar o ecrã de ligação.	15
Utilizar a barra de ferramentas	17

Funções Úteis do EasyMP Network Projection

Projectar apenas uma Apresentação de PowerPoint (Modo de apresentação)	21
Projectar filmes a partir de um computador (Modo Enviar filme)	22
Tipos de ficheiros suportados.....	22
Reproduzir um filme.....	22
Utilizar a apresentação de Tela Múltipla	24
Exemplo de ajuste do visor virtual	25
Procedimento antes de utilizar a função de apresentação de Tela Múltipla	26
Configurar o Visor virtual	26
Atribuir a imagem a projectar.....	31
Projectar as imagens atribuídas.....	31

Ligar a um Projetor numa Sub-rede Diferente

Ligar a um projetor numa sub-rede diferente	34
Pesquisar especificando o Endereço IP e o Nome do projetor (Ligação avançada)	35
Realizar uma pesquisa com um Perfil	36
Criar um Perfil.....	36
Pesquisar especificando um Perfil.....	38
Gerir um Perfil.....	38

Configurar o Funcionamento do EasyMP Network Projection

Utilizar a função Definir opções	42
Definir cada opção	42

Utilizar a Função Projetor de Rede para Projectar Imagens

Utilizar o Projetor de Rede	46
--	-----------

Utilizar um Computador para Configurar, Monitorizar e Controlar Projetores

Alterar definições utilizando um Web Browser (Controlo Web) .	48
Visualizar o Controlo Web	48
Configurar o Projetor	48
Utilizar a Função Aviso de E-mail para Comunicar Problemas ...	50
Gerir Utilizando o SNMP	51

Anexo

Limitações de ligação	53
Resoluções suportadas	53
Cor do visor	53
Número de ligações	53
Outros	53
Quando utilizar o Windows Vista e Windows 7	54
Solução de problemas	55
Problemas relativos a funções de rede	56
Problemas relativos à monitorização e controlo	62
Glossário	63
Notas Gerais	64
Direitos Autorais	64
Marcas comerciais.....	64

Introdução

Este capítulo fornece informações sobre as funções que permitem utilizar o projetor de uma forma mais eficaz através de uma rede.

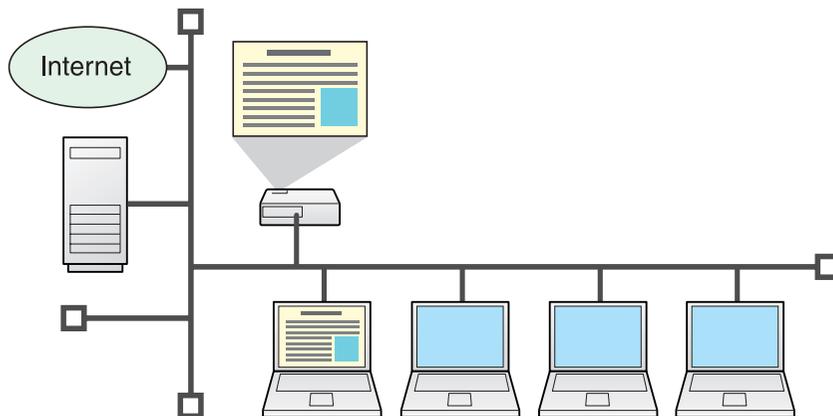
Utilizar o projetor de uma forma eficaz

As funções do EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) apresentadas em seguida dão uma preciosa ajuda na criação de reuniões e apresentações variadas e eficazes.

Diversos ecrãs de transferências através de uma ligação de rede (EasyMP Network Projection)

Pode realizar reuniões e apresentações eficazes ligando o projetor a uma rede utilizando EasyMP Network Projection.

Instale o software a partir do CD-ROM fornecido "EPSON Projetor Software for Meeting & Monitoring" antes de executar o EasyMP Network Projection.  [p.7](#)



• Fácil administração da segurança de informações/preparação

Visto que pode projectar materiais guardados num servidor de ficheiros partilhados ou no seu ambiente de trabalho a partir de um computador na sala de conferências ligada a uma rede, não é necessário copiar os dados antecipadamente.

Para além disso, como não precisa de copiar os dados para uma memória USB ou PC portátil e transportá-los, as suas informações estão protegidas de forma segura.

• Progresso sem problemas

Se o projetor estiver ligado a uma rede, pode partilhá-lo a partir de computadores nessa rede. Pode proteger dados de diferentes computadores durante uma reunião ou apresentação sem mudar o cabo de sinal entre computadores. Mesmo uma grande distância entre o projetor e o computador não causa quaisquer problemas.

• Várias funções de transferência de ecrã

- Função de distribuição  [p.10](#)
- Função de alternância  [p.10](#)
- Modo de apresentação  [p.21](#)
- Apresentação de tela múltipla  [p.24](#)

Utilizar a função Projeção de Rede do Windows Vista e Windows 7

Pode utilizar a função Projetor de Rede do Windows Vista e Windows 7 para ligar o videoprojetor e um computador através de uma rede e projectar imagens. Isto permite-lhe fazer apresentações através de uma rede utilizando simplesmente uma função padrão do sistema operativo, sem instalar qualquer software.  [p.42](#)

Monitorizar, configurar e controlar o projetor a partir de um local remoto

As funções úteis apresentadas em seguida gerem colectivamente os projetores existentes em várias salas de conferências.

- Receber um aviso de e-mail caso ocorra algum problema 🖱️ [p.50](#)
- Monitorizar e detectar problemas a partir do programa de gestão SNMP na rede 🖱️ [p.51](#)
- Configurar e controlar o projetor utilizando um Web browser padrão 🖱️ [p.48](#)

Instalar o Software

Pode encontrar o software para utilizar eficazmente o projetor no CD-ROM "EPSON Projetor Software for Meeting & Monitoring" fornecido. Instale o software no computador que está a utilizar.

Software Fornecido

Pode encontrar o seguinte software no CD-ROM "EPSON Projetor Software for Meeting & Monitoring".

- **EasyMP Network Projection**
Software utilizado para enviar imagens do ecrã do computador para um projetor ligado através de uma rede.
- **EasyMP Monitor**
Software que indica o estado atual dos projetores Epson ligados à rede e que também monitoriza e controla esses projetores. Pode gerir colectivamente vários projetores utilizando o EasyMP Monitor. Para mais detalhes sobre a utilização do EasyMP Monitor, consulte o *Guia de funcionamento EasyMP Monitor*.

Verifique os requisitos do sistema para cada aplicação do software na secção "Requisitos do software" no *Manual do Usuário* fornecido com o projetor.

Instalar

Certifique-se de que verifica os seguintes pontos antes de iniciar a instalação.

- Quando utiliza os seguintes SO, tem de ter autorização de administrador para instalar o EasyMP Network Projection.
 - Windows 2000
 - Windows XP
 - Windows Vista
 - Windows 7
- Quando utiliza os seguintes SO, tem de ter autorização de administrador para instalar o EasyMP Monitor.
 - Windows 2000
 - Windows NT4.0
 - Windows 7
 - Windows XP
 - Windows Vista
- Certifique-se de que fecha todas as aplicações antes de iniciar a instalação.
- Consulte o administrador de rede acerca da administração da rede e computadores ou se as aplicações podem ou não ser instaladas no computador.



- **Para atuais usuários do software EMP NS Connection**
O software *EasyMP Network Projection* que acompanha o seu novo projetor no CD-ROM fornece recursos de rede atualizados com redes já existentes rodando projetores Epson. Para usar seu novo projetor em rede, você precisa desinstalar o EMP NS Connection e instalar o EasyMP Network Projection assim como descrito neste manual.
- **Para atuais usuários do software EMP Monitor**
O software *Easy Management® EasyMP Monitor* que acompanha o seu novo projetor no CD-ROM fornece recursos de monitoramento de rede atualizados. Para monitorar o seu novo projetor na rede, você precisa desinstalar o EMP Monitor e instalar EasyMP Monitor. Primeiro salve uma cópia do arquivo de dados de informações de configuração atual, *EMPMonitor.dat*, em uma pasta diferente. Isso manterá as atuais configurações do projetor registradas. Depois desinstale o EMP Monitor e instale o EasyMP Monitor assim como descrito no Guia do EasyMP Monitor. Depois da instalação, substitua o novo arquivo *EMPMonitor.dat* pela cópia salva.

Procedimento

Para Windows

- 1 Ligue o computador.**
- 2 Insira o CD-ROM "EPSON Projetor Software for Meeting & Monitoring" no computador.**

O programa de instalação inicia-se automaticamente.
- 3 Clique em "Instalação fácil".**

Para seleccionar software e instalá-lo individualmente, seleccione **Instalação personalizada**. Para alterar o idioma de apresentação do software, clique em **Língua**.
- 4 Selecciona as aplicações que pretende instalar e, em seguida, clique em "Instalar".**
- 5 Quando aparecer o ecrã do Contrato de Licença, clique em "Sim".**
- 6 Quando aparecer o ecrã Adicionar-Remover EPSON Virtual Display, clique em "OK".**

Para utilizar a apresentação de Tela Múltipla, tem de configurar o EPSON Virtual Display. Se não pretender configurá-lo agora, pode fazê-lo mais tarde.  [p.25](#)
- 7 Clique em "Sair" para concluir a instalação.**

Para Macintosh

O EasyMP Monitor não é compatível com computadores Macintosh.

- 1 Ligue o computador.**
 - 2 Insira o CD-ROM "EPSON Projetor Software for Meeting & Monitoring" no computador.**
 - 3 Faça duplo clique no ícone "Programa de instalação_ENPvx.xx" na janela EPSON.**

A instalação inicia-se.
 - 4 Clique em "Sair" para concluir a instalação.**
-  Se a instalação não se iniciar automaticamente (apenas no Windows) Selecciona **Iniciar - Executar** e, na caixa de diálogo **Executar**, escreva a letra correspondente à sua unidade de CD-ROM seguida de `:\EPsetup.exe` e clique em **OK**.
 - Desinstalar**

Para Windows

Selecione **Painel de controle - Adicionar/Remover programas** ou **Adicionar ou remover programas** e remova o **EasyMP Network Projection**.

Para Macintosh

A partir de **Aplicações**, elimine a pasta **EasyMP Network Projection**.

Ligação ao EasyMP Network Projection

Esta secção explica como ligar o computador e o projetor através de uma rede e o procedimento para projectar imagens a partir do ecrã do computador com o projetor.

Resumo do EasyMP Network Projection

Pode realizar reuniões e apresentações utilizando as funções úteis apresentadas em seguida.

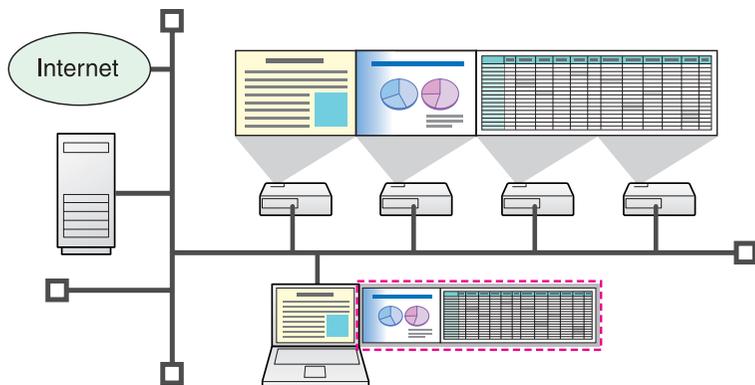
Funções principais do EasyMP Network Projection

- Modo de apresentação  p.21

Esta função permite projectar uma Apresentação de PowerPoint executada num computador. Uma tela preta é projectada quando o show de slides não estiver sendo exibido.

- Apresentação de tela múltipla  p.24

Pode projectar diferentes imagens a partir de um computador para um máximo de quatro projetores, o que lhe permite projectar imagens horizontais, como folhas de cálculo como se fossem uma imagem contínua.



- Função de distribuição

O ecrã que está a ser apresentado por um computador remoto pode ser simultaneamente apresentado por um máximo de quatro projetores na mesma rede.

- Função de alternância

Os oradores podem alternadamente projectar as suas próprias imagens sem mudar os cabos.

O EasyMP Network Projection deve ser instalado em cada computador para utilizar esta função.

Dois modos de ligação

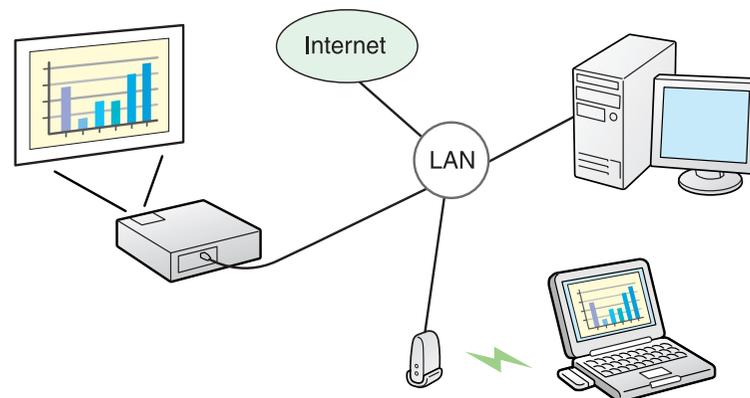
Existem dois métodos para ligar um Computador e o projetor através de uma rede utilizando o EasyMP Network Projection.

Ligação avançada

A Ligação avançada é uma ligação de infra-estrutura que liga a um sistema de rede existente.

Ao ligar a uma rede através de Rede com fios, ligue o projetor ao hub da rede usando um cabo LAN disponível no mercado.

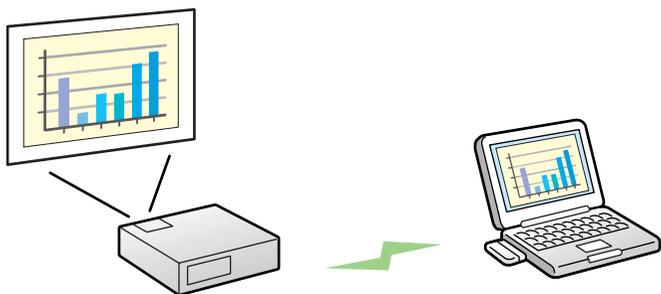
Se instalar o Módulo de rede sem fios 80.11 a/b/g opcional no projetor, pode ligar à rede através de um ponto de acesso LAN sem fios.



Ligação rápida (apenas quando a Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional está instalado)

A Ligação rápida só é executada quando instalar o Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional no projetor.

A Ligação rápida atribui temporariamente o SSID do projetor a um computador, criando uma ligação **Ad hoc**, e restaura as definições de rede do Computador depois de desligar.  [p.11](#)



- Pode facilmente ligar a um computador e projectar imagens a partir do computador sem efectuar definições de rede.
- Isto permite-lhe ligar facilmente sem um cabo, mesmo que o projetor e o computador estejam em locais remotos.

Etapas da ligação

Utilize os seguintes passos para ligar o videoprojetor a um computador e projectar imagens utilizando o EasyMP Network Projection.

Só é necessário realizar os passos 1 a 4 na primeira ligação.

1. Instale o EasyMP Network Projection no computador que pretende ligar.  [p.7](#)



2. Certifique-se de que o seu computador está conectado à rede.  [p.12](#)



3. Para utilizar a "Ligação rápida": Instale o Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional no videoprojetor. (Se já estiver instalada, avance para o passo 5.)

Para utilizar a "Ligação avançada": Ative o adaptador de LAN com o sem fios nas "Configurações de Porta".*² Consulte o manual do computador.



4. Faça configurações de rede no projetor e coloque-o em estado de conexão de rede. Consulte o *Manual do Usuário* para mais informação.



5. Inicie o EasyMP Network Projection no computador e ligue-o ao projetor.  [p.13](#)

Selecione as definições do ponto de acesso e do router, se necessário.

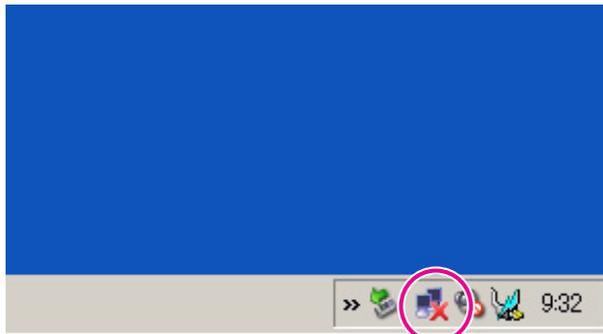
Preparar para ligar

Preparar o computador

Para Windows

Efectue as definições de rede no computador utilizando o software fornecido com a placa de rede. Para obter mais informações sobre o software, consulte o Manual do Utilizador fornecido com a placa de rede ou computador.

Por exemplo, como pode ser visto na figura que se segue, quando uma cruz vermelha (X) é apresentada sobre o ícone da rede na barra de tarefas, não é possível ligar o projetor.



Para Macintosh

Defina a porta de rede e o estado da comunicação. Para obter mais pormenores sobre a definição do estado da comunicação, consulte o Manual do Utilizador do computador ou da placa AirPort.

Ligar a um projetor numa rede e projectar

Utilizar o projetor

Antes de estabelecer a ligação, coloque o projetor no estado de espera de ligação.

Certifique-se de que as definições de rede do projetor estão concluídas e que o projetor está ligado ao equipamento de rede, como um hub de rede, através de um cabo de rede disponível no mercado.

Procedimento

1 Prima o botão [⏻] do controle remoto para ligar o projetor.

2 Prima o botão LAN do controle remoto.

É apresentado o seguinte ecrã de espera da LAN.



Utilizar o computador

Nas explicações que se seguem, salvo indicação em contrário, são utilizadas capturas de ecrãs do Windows. Aparecem os mesmos ecrãs quando está a utilizar um Macintosh.

Procedimento

1 Inicie o EasyMP Network Projection.

Para Windows

Selecione **Iniciar - Programas (ou Todos os programas) - EPSON Projetor - EasyMP Network Projection**.

Para Macintosh

Faça duplo clique na pasta Aplicações do volume de disco rígido onde está instalado o EasyMP Network Projection e, em seguida, faça duplo clique no ícone do EasyMP Network Projection.

2 O ecrã Modo de ligação abre-se, seleccione "Modo de Ligação" ou "Modo Ligação Rápida" (só disponível quando o módulo opcional sem fio 802.11a/b/g estiver instalado). Em seguida, clique em "OK".

São apresentados os resultados de pesquisa de projetores.

Para ligar sempre utilizando o modo que seleccionou, seleccione **Defina o modo de ligação seleccionado como modo predefinido para futuras ligações**. no ecrã Modo de ligação.

3 **Selecione o projetor a que pretende ligar e, em seguida, clique em "Ligar".**

Pode seleccionar até quatro videoprojetores ligados à mesma rede e projectar as mesmas imagens em simultâneo.

Se o projetor a que pretende ligar não aparecer nos resultados de pesquisa, clique no botão **Pesquisa automática**. A pesquisa demora cerca de 30 segundos.

Para obter pormenores sobre o ecrã de ligação, consulte "Utilizar o ecrã de ligação".  p.15

4 **Quando a Palavra-chave do projetor é definida para "Ativado" a partir do projetor, é apresentado o ecrã de introdução de palavra-chave. Introduza a palavra-chave apresentada no ecrã de espera da LAN e clique em "OK".**

Quando a ligação está concluída, é projectado o ecrã do computador. É apresentada a seguinte barra de ferramentas do EasyMP Network Projection no ecrã do computador. Pode utilizar esta barra de ferramentas para controlar o projetor, efectuar definições e desligar a ligação de rede. Para obter pormenores sobre como utilizar a barra de ferramentas, consulte "Utilizar a barra de ferramentas".  p.17

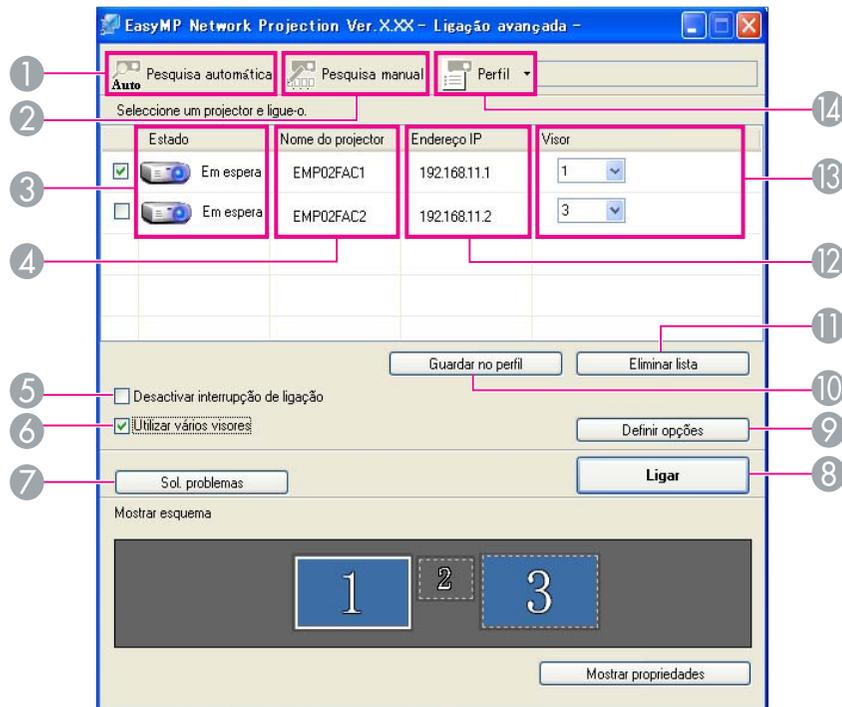


Quando ligar a partir de outro computador, por exemplo, quando muda de apresentador, inicie o EasyMP Network Projection no computador que deseja ligar. O computador atualmente ligado desliga-se e o projetor fica ligado ao computador que está a tentar ligar nesta altura.

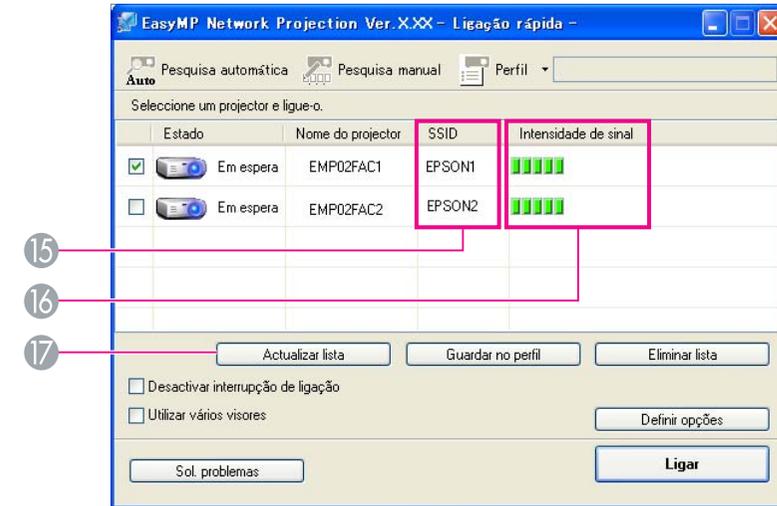
Utilizar o ecrã de ligação

Clique em EasyMP Network Projection para visualizar o ecrã que se segue. A tabela que se segue descreve o funcionamento de cada botão ou opção.

Quando o sistema se inicia em Ligação avançada



Quando o sistema se inicia em Ligação rápida



- 1  **Pesquisa automática**
Na Ligação avançada, pode procurar os projetores disponíveis no sistema de rede a que o computador está ligado.
Na Ligação rápida, pode procurar o projetor com base no SSID.
- 2  **Pesquisa manual**
Na Ligação avançada, pode procurar um projetor com base num Endereço IP ou num Nome do projetor especificado.
Na Ligação rápida, pode procurar o projetor com base no SSID seleccionado numa lista.

3 Estado

Os seis ícones que se seguem indicam o estado dos projetores detectados.



Em espera

Selecione para ligar.



Ocupado

Selecione para ligar. Quando clica em **Ligar**, o computador atualmente ligado é desligado e o seu computador é ligado.



Ocupado (Desativar interrupção de ligação)

Não é possível selecionar. **Desativar interrupção de ligação** está definido noutro computador que já se encontra ligado.



A ser utilizado por outra aplicação

O menu de Configuração do projetor está aberto. Pode seleccioná-lo depois de fechar o menu de Configuração e executar novamente a pesquisa.



A pesquisar

Aparece durante a execução da Pesquisa manual ou de Perfil.



Não encontrado.

Aparece quando não é possível encontrar um projetor como resultado da Pesquisa manual ou de Perfil. Na Ligação rápida, só pode selecionar vários projetores com o mesmo SSID.

4 Nome do projetor

É apresentado o nome do projetor.

5 Desativar interrupção de ligação

Selecione esta caixa para impedir uma interrupção de ligação por parte de outros computadores durante a ligação ao projetor selecionado.

6 Utilizar vários visores

Selecione a caixa para utilizar a função de apresentação de Tela Múltipla. Quando esta opção está seleccionada, Mostrar esquema e Mostrar propriedades aparecem na parte inferior do ecrã.  [p.24](#)

7 Sol. problemas

Se houver um problema e não conseguir uma ligação, prima este botão para abrir o ecrã de solução de problemas do EasyMP Network Projection.

8 Ligar

Permite ligar ao projetor seleccionado na lista de resultados de pesquisa. Quando é estabelecida uma ligação com um projetor, aparece uma barra de ferramentas.

9 Definir opções

Pode fazer opções de definições gerais, como o método de processamento, quando inicia o EasyMP Network Projection. Para mais detalhes, consulte Definir opções  [p.42](#)

10 Guardar no perfil

Guarda os resultados de uma pesquisa de projetores na rede como Perfil.  [p.36](#)

11 Eliminar lista

Elimina todos os resultados de pesquisa.

12 Endereço IP (apenas na Ligação avançada)

É apresentado o endereço IP do projetor.

13 Visor

Selecione o número apresentado (quando a opção **Utilizar vários visores** é seleccionada).  [p.31](#)

14 Perfil



Pode pesquisar um projetor na rede utilizando um Perfil guardado utilizando a opção **Guardar no perfil**.  [p.36](#)

- 15 **SSID** (apenas Ligação rápida)
É apresentado o SSID do projetor.
- 16 **Intensidade de sinal** (apenas Ligação rápida)
À medida que aumenta a Intensidade de sinal, aumenta também o número de indicadores acesos.
- 17 **Atualizar lista** (apenas Ligação rápida)
Atualiza o Estado e a Intensidade de sinal.

Utilizar a barra de ferramentas

A barra de ferramentas é apresentada no ecrã do computador depois de iniciar o EasyMP Network Projection e estabelecer uma ligação com o projetor. Pode utilizar esta barra de ferramentas para controlar e efectuar definições para o projetor.



Selecione projetor alvo

Clique para limitar os projetores controlados a partir da barra de ferramentas quando projectar a partir de vários projetores utilizando a função de distribuição ou a apresentação de Tela Múltipla. A indicação por baixo do ícone mostra os projetores que é possível controlar.

TUDO indica que é possível controlar todos os projetores ligados.

Por exemplo, quando aparece "1, 3", é possível controlar os projetores nº 1 e 3.

Clique em  para visualizar o ecrã que se segue.

No.	Nome do projector	Visor
<input checked="" type="checkbox"/>	1: EMP02FAC1	1
<input checked="" type="checkbox"/>	2: EMP02FAC2	1
<input checked="" type="checkbox"/>	3: EMP02FAC3	1

- 1 Seleccione o projetor que pretende controlar.

- 2 Indica o N° de um projetor atribuído. Este N° indica o N° do projetor que pode controlar a partir da barra de ferramentas.
- 3 Indica o estado do projetor.



Parar

Interrompe a projeção enquanto está ligado ao projetor.



Mostrar

Desactiva a opção Parar ou Pausa.



Pausa

Põe em pausa as imagens projectadas durante a ligação ao projetor.



Modo de apresentação

Sempre que clica nesta opção, o Modo de apresentação alterna entre ativado/desativado.  [p.21](#)



Controle do projetor

Enquanto o projetor está ligado à rede, é possível controlar as funções Mute A/V, Mudar origem PC e Mudar origem vídeo do projetor tanto a partir da barra de ferramentas.

Clique em  para visualizar a barra de ferramentas que se segue.



4



5

4 Mute A/V

A mesma função que o botão [Shutter] do controle remoto. Consulte o *Manual do Usuário*.



5 Mudar origem PC

A Fonte alterna entre Computador, BNC, DVI-D e LAN cada vez que clicar.



6 Mudar origem vídeo

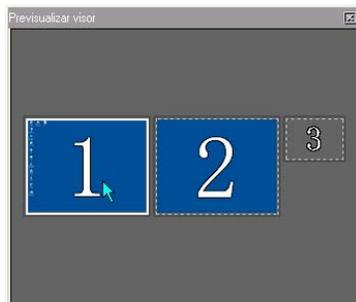
Cada vez que clica, a fonte alterna entre S-Vídeo, Vídeo e HDMI. O projetor não mudará para modo de entrada S-Video se não houver um cabo conectado à porta.



Previsualizar visor

Apresenta o ecrã de pré-visualização de tela múltipla.

Clique em  para apresentar uma pré-visualização com as definições efectuadas. Clique nos visores para ampliar cada visualização de Previsualizar visor para ecrã total.



Definir opções

É possível ajustar o desempenho da transmissão durante a transferência de imagens do computador.  [p.42](#)



Modo Enviar filme

Utilizado para reproduzir imediatamente um ficheiro de filme.



Desligar

Desliga a ligação com o projetor.



Intensidade de sinal

Aparece quando a ligação é feita em Ligação rápida. À medida que aumenta a Intensidade de sinal, aumenta também o número de indicadores acesos.



Alternar apresentação da barra de ferramentas

A apresentação da barra de ferramentas é alternada da forma apresentada em seguida. A apresentação da barra de ferramentas permanece inalterada até ser novamente mudada.

Total



Normal



Simple



Funções Úteis do EasyMP Network Projection

Este capítulo explica funções que podem ser úteis numa reunião ou apresentação, como a função que permite enviar imagens para vários projetores a partir de um único computador (Apresentação de Tela Múltipla).

Projectar apenas uma Apresentação de PowerPoint (Modo de apresentação)

No Modo de apresentação, as imagens só são apresentadas quando fizer uma Apresentação de PowerPoint num computador. Quando pára a Apresentação, o projetor apresenta um ecrã preto. Isto é útil quando pretende mostrar apenas a Apresentação.

Para além do PowerPoint, o Keynote é compatível com o Modo de apresentação para Macintosh.

Procedimento

1 Se necessário, seleccione o projetor que deseja controlar.
☞ p.17

2 Clique no botão  da barra de ferramentas.
O Modo de apresentação inicia-se.

3 Clique novamente no botão  para sair do Modo de apresentação.



Quando o botão [▼] é pressionado ao projectar uma apresentação de PowerPoint, é exibido o diapositivo seguinte. Pressione o botão [▲] para visualizar o diapositivo anterior.

Projectar filmes a partir de um computador (Modo Enviar filme)

No Modo Enviar filme, é possível enviar ficheiros de filme directamente para um projector. Assim, é possível projectar um filme de uma forma muito mais suave do que quando é enviado a partir de uma aplicação executada num PC.



- O Modo Enviar filme é válido apenas para um projector.
Não é possível aplicar o Modo Enviar filme a mais do que um projector.
- Consoante o modo de comunicação e a recepção disponível, a imagem pode saltar ou parar.

Tipos de ficheiros suportados

Os tipos de ficheiros suportados pelo Modo Enviar filme são apresentados na tabela que se segue.

Tipo de ficheiro (Extensão)	Codec de vídeo	Qualidade da gravação
.mpg .mpeg	MPEG-2	Velocidade de fotogramas mais elevada: 30 fps
.wmv	WMV8 WMV9	Resolução máxima: 720x576

Não é possível projectar ficheiros com DRM (Digital Rights Management).

Reproduzir um filme

Procedimento



Clique no botão  da barra de ferramentas.

É apresentado o ecrã de selecção do projector.

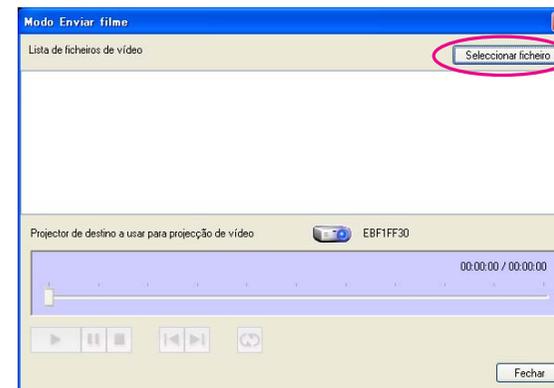


Selecione o projector que pretende utilizar para reproduzir o filme e clique em "OK".

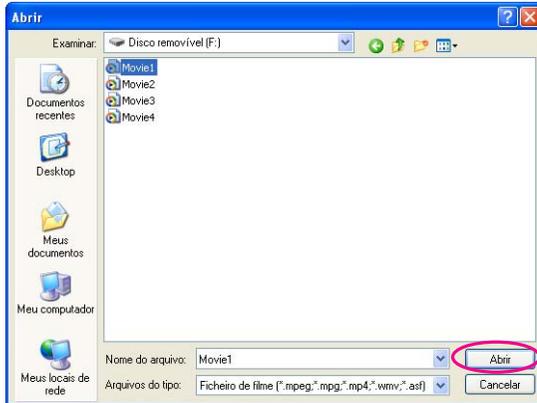
Aparece o ecrã Modo Enviar filme.



Clique em "Seleccionar ficheiro".



- 4 **Selecione o ficheiro de filme que pretende reproduzir e clique em "Abrir".**



Volta a aparecer o ecrã Modo Enviar filme. Os ficheiros seleccionados são apresentados na Lista de ficheiros de vídeo. Se voltar a efectuar a opção de **Selecionar ficheiro**, a Lista de ficheiros de vídeo muda depois de efectuar a selecção.

- 5 **Reproduza e pare os ficheiros de filme a partir do ecrã Modo Enviar filme.**



Cursor de reprodução

Arraste e largue no ponto do ficheiro em que pretende iniciar a reprodução.



Reproduzir

Reproduz o ficheiro.



Pausa

Faz uma pausa na reprodução.



Parar

Pára a reprodução.



Voltar

Reproduz a partir do início do ficheiro que está a ser lido.



Seguinte

Reproduz a partir do início do ficheiro seguinte.



Repetir

Reproduz repetidamente a lista de ficheiros por ordem. Se existirem vários ficheiros na lista, não é possível reproduzir repetidamente apenas alguns desses ficheiros.

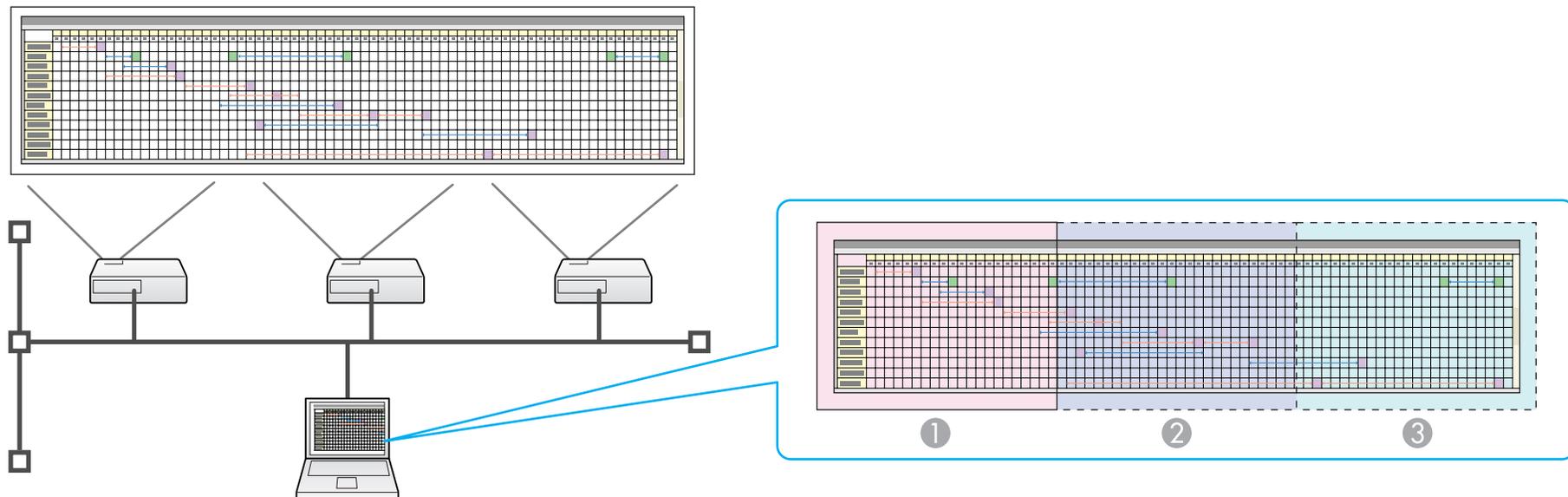


- 6 **Clique em "Fechar" para terminar o Modo Enviar filme.**

Utilizar a apresentação de Tela Múltipla

O modo de apresentação de Tela Múltipla permite-lhe projectar imagens diferentes a partir de vários projetores ligados a um único computador. No Windows, é possível definir vários controladores de **Visor Virtual** no computador e projectar cada imagem num projetor. Esta função não está disponível no Windows Vista ou Windows 7 devido a restrições das especificações.

No Macintosh, é necessário ligar um monitor externo ao computador para ativar a função. Embora a explicação abaixo se refira a visor virtual, no caso do Macintosh, a operação refere-se aos ecrãs apresentados no monitor que está fisicamente ligado ao computador.

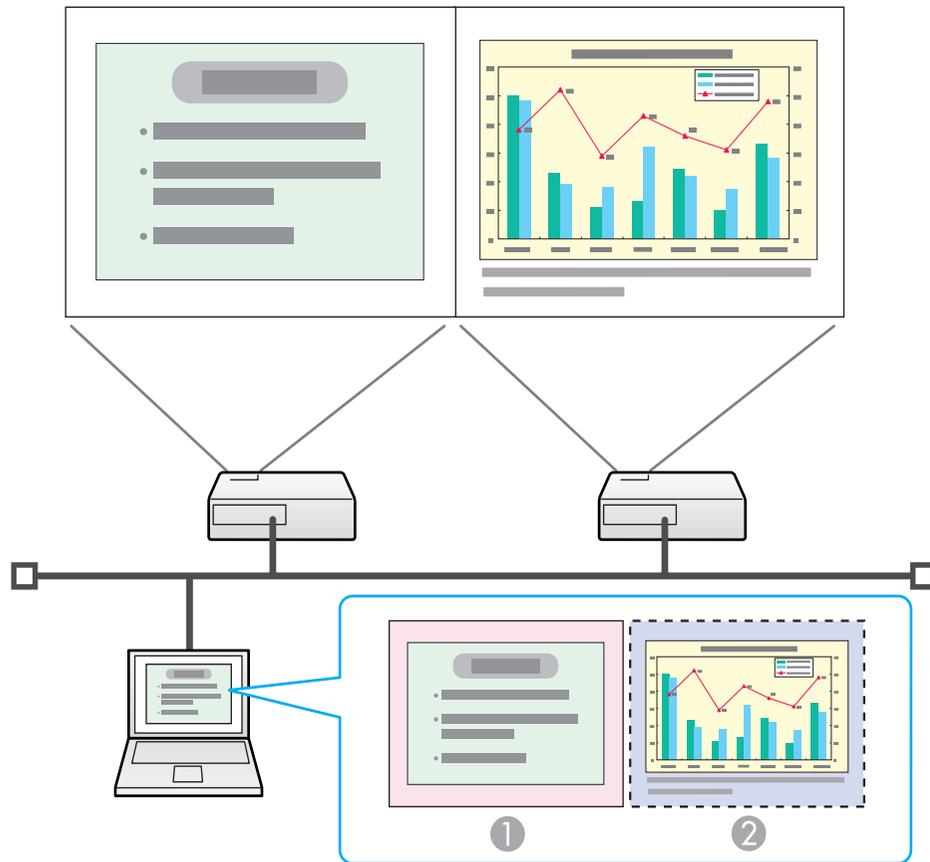


- 1 Imagem do monitor real
- 2 Imagem do visor virtual 1
- 3 Imagem do visor virtual 2

Exemplo de ajuste do visor virtual

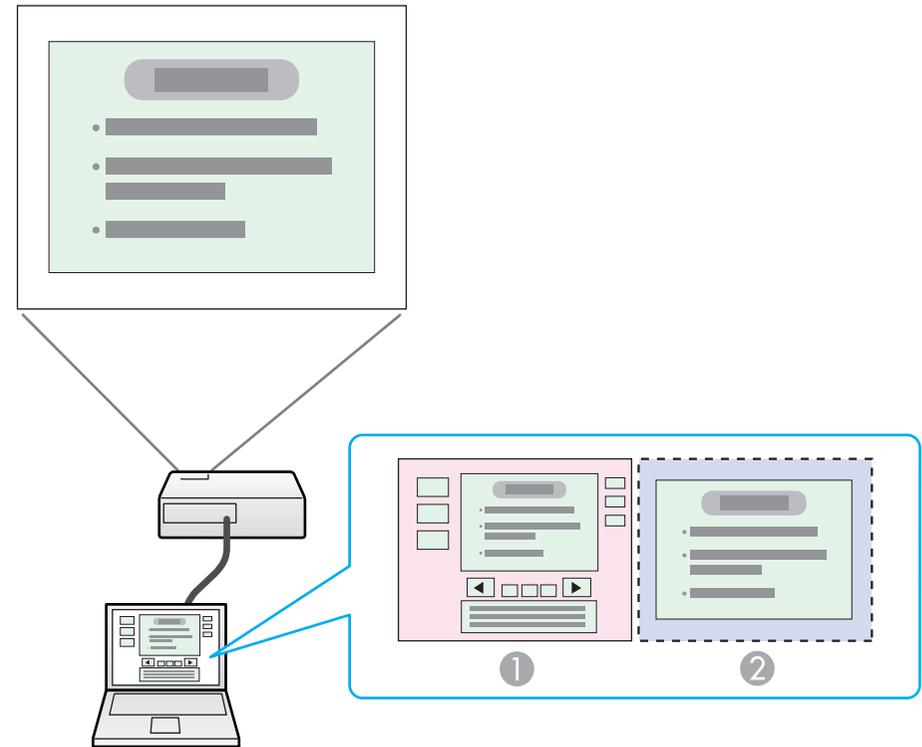
Se organizar a atribuição do **Visor Virtual**, pode projectar apenas a imagem que quer mostrar ou projectar imagens diferentes da esquerda para a direita numa apresentação.

Exemplo de organização 1



- 1 **Imagem do monitor real** Ficheiro PowerPoint
- 2 **Imagem do visor virtual** Ficheiro Excel

Exemplo de organização 2



- 1 **Imagem do monitor real** Ferramentas de apresentação do ficheiro PowerPoint
- 2 **Imagem do visor virtual** Apresentação utilizando um ficheiro PowerPoint

Procedimento antes de utilizar a função de apresentação de Tela Múltipla

1. Configurar o Visor virtual p.26

Num ambiente Windows, ative o controlador do [Visor Virtual](#), se necessário. Para Windows e Macintosh, configure a organização do visor virtual.

2. Atribuir a imagem a projectar p.31

Abra o ficheiro que pretende projectar e, em seguida, mova o ecrã para o visor virtual, de acordo com a organização da projeção efectiva.

3. Projectar as imagens atribuídas p.31

Atribua um número de visor virtual a um projetor que esteja ligado através da rede e, em seguida, inicie a projeção.

Configurar o Visor virtual

Esta secção explica o exemplo de organização 1 do visor virtual.  p.26

Ative o controlador do visor virtual (apenas Windows)

Ative o controlador do [Visor Virtual](#). Os utilizadores indicados em seguida não têm de realizar esta operação. Vá para o procedimento  "Configurar o Visor virtual" p.26.

- Utilizadores que tenham ativado visores virtuais instalando o EasyMP Network Projection.
- Para utilizadores Macintosh.

Procedimento

- 1 **Inicie o Windows no computador e seleccione "Iniciar" - "Programas" (ou "Todos os programas") - "EPSON Projetor" - "Adicionar-Remover EPSON Virtual Display".**

É apresentado o ecrã Adicionar-Remover EPSON Virtual Display.

- 2 **Seleccione o visor virtual que pretende utilizar.**

É possível adicionar até quatro monitores. Neste exemplo, será utilizado apenas um visor virtual. Quando definir vários visores virtuais, seleccione o número de visores necessários.

É possível seleccionar qualquer um dos visores.

- 3 **Clique em "OK".**



Quando clica em **OK**, os controladores dos visores virtuais são ativados. Nesta altura, é normal que o visor cintile. Aguarde até que o ecrã Adicionar-Remover EPSON Virtual Display se feche.

Ajustar o Visor virtual

Depois de iniciar o EasyMP Network Projection, a configuração dos visores virtuais varia entre Windows e Macintosh. Os procedimentos são explicados separadamente em seguida.



Verifique os pontos que se seguem antes de iniciar o EasyMP Network Projection através de uma ligação de rede sem fios. Se os pontos não forem definidos corretamente, não é possível usar a visualização de Tela Múltipla.

- Quando usa o Modo Ligação Rápida, a SSID do computador e o projetor tem de ser a mesma.
- O sistema LAN sem fios do computador e de cada projetor tem de ser o mesmo.

Pode alterar o SSID e o sistema de rede sem fios do projetor no menu Rede no menu Configuração do projetor. Consulte o Manual do Usuário.

Procedimento

Para Windows

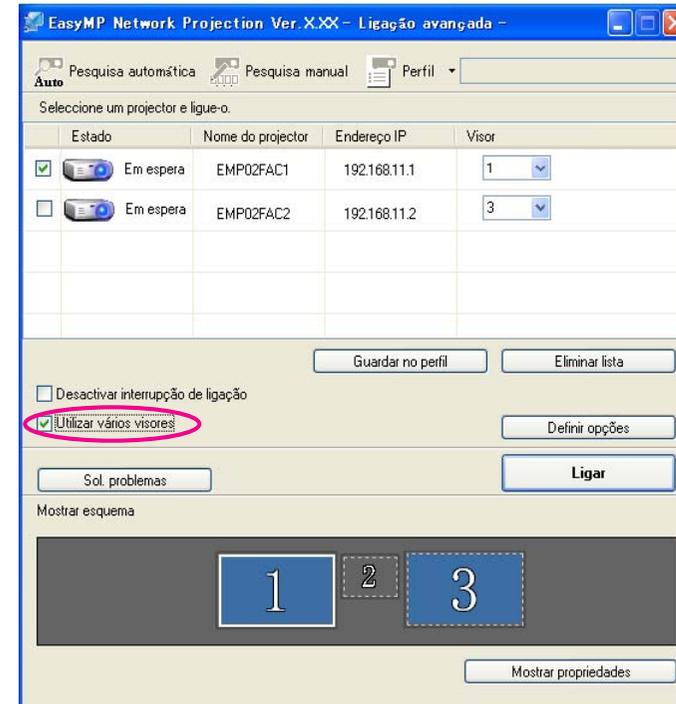
- 1 **Selecione "Iniciar" - "Programas" (ou "Todos os programas") - "EPSON Projetor" - "EasyMP Network Projection" para iniciar o EasyMP Network Projection.**
- 2 **Se o ecrã Modo de ligação abre-se, selecione "Modo de Ligação" ou "Modo Ligação Rápida" (só disponível quando o módulo opcional sem fio 802.11a/b/g estiver instalado). Em seguida, clique em "OK".**

O resultado da busca do projetor é exibido.

Para sempre conectar usando o modo selecionado, selecionet **Set the selected Connection Mode as the default mode for future connections.** na tela de modo de conexão.



Selecione a caixa de verificação "Utilizar vários visores".



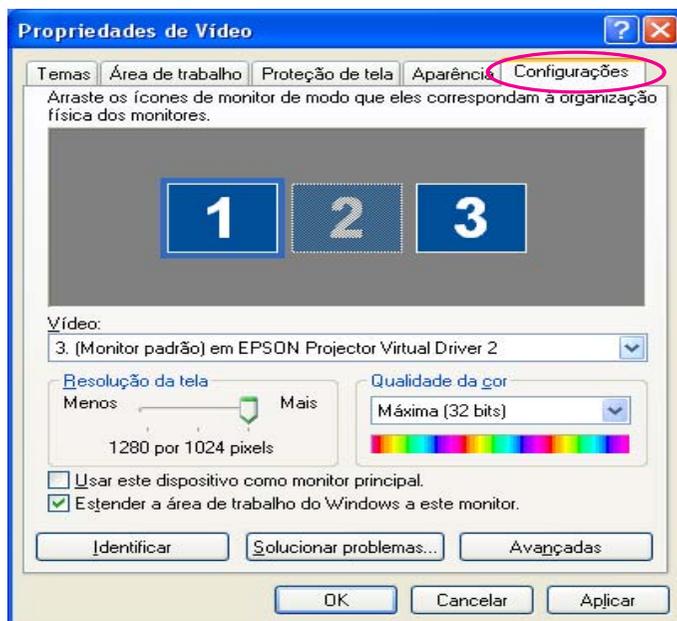
Mostrar esquema e **Mostrar propriedades** aparecem na parte inferior do ecrã.

4 Clique em "Mostrar propriedades".



É apresentado o ecrã "Mostrar propriedades".

5 Clique no separador "Configurações".



6 Arraste o ícone de monitor apresentado e coloque-o no local pretendido.

Aqui, o monitor real (1) encontra-se à esquerda, enquanto o monitor virtual (3) está à direita.

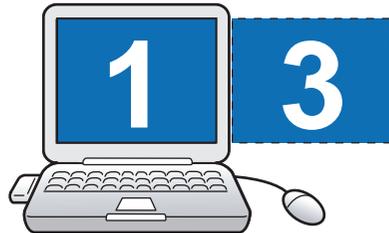
Se o computador tiver vários terminais de saída, os números atribuídos aos terminais virtuais será sequencial relativamente ao número dos terminais físicos.



- Se estiver um monitor externo ligado como monitor secundário, não é possível projectar a imagem desse ecrã.
- Dependendo do equipamento, o número do monitor secundário poderá ser diferente de "2". Quando o ícone de monitor aparecer no ecrã, clique no ícone e confirme que o tipo de monitor apresentado em "Visor" não é "secundário".

- Para obter informações sobre as definições de Resolução do ecrã, consulte o seguinte. 🖱️ p.53

Quando o ícone de monitor estiver no local pretendido, o visor virtual é ligado e aparece conforme a imagem que se segue.



- 7 **Clique no botão "OK". O ecrã Propriedades de visualização fecha-se.**

Em seguida, selecione as imagens que deseja projetar. 🖱️ p.31

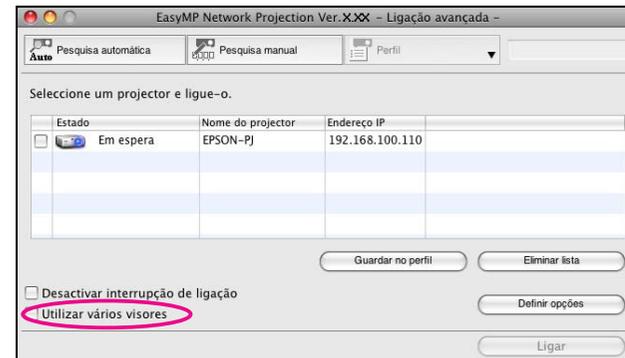
Para Macintosh

- 1 **Inicie o EasyMP Network Projection. Faça duplo clique na pasta Aplicações do volume de disco rígido onde está instalado o EasyMP Network Projection e em seguida faça duplo clique no ícone EasyMP Network Projection.**
- 2 **Se o ecrã Modo de ligação abre-se, selecione "Modo de Ligação" ou "Modo Ligação Rápida" (só disponível quando o módulo opcional sem fio 802.11a/b/g estiver instalado). Em seguida, clique em "OK".**

O resultado da busca do projetor é exibido.

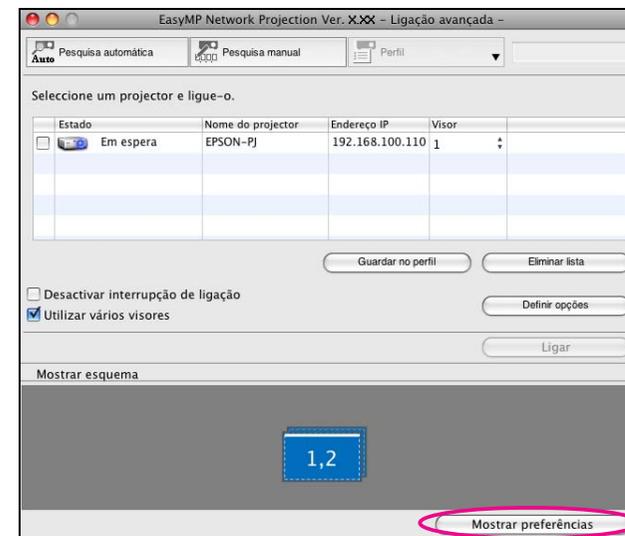
Para sempre conectar usando o modo selecionado, selecionet **Set the selected Connection Mode as the default mode for future connections.** na tela de modo de conexão.

- 3 **Selecione a caixa de verificação "Utilizar vários visores".**



Mostrar esquema e **Mostrar preferências** aparecem na parte inferior do ecrã.

- 4 **Clique em "Mostrar preferências".**

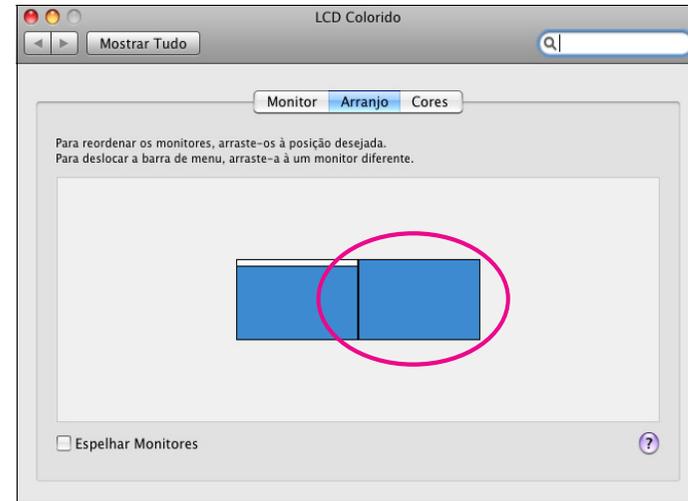


É apresentado o ecrã de definições de apresentação.

5 Clique em "Arranjo".



7 Arraste o ícone de monitor apresentado e coloque-o no local pretendido.



6 Retire a selecção de "Espelhar Monitores".



8 Feche o ecrã de definições de apresentação.

Atribuir a imagem a projectar

Esta secção explica o exemplo de organização 1 do visor virtual.  p.25

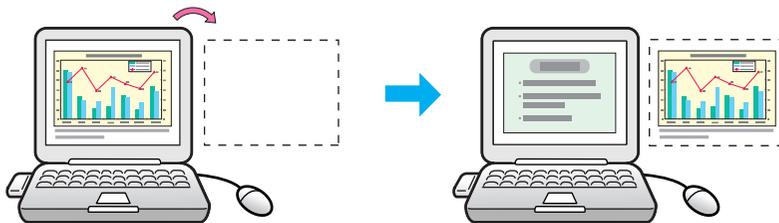
Procedimento

- 1 **Abra o ficheiro que pretende projectar.**

Abra os ficheiros PowerPoint e Excel.

- 2 **Arraste a janela para o **Visor Virtual** pretendido e atribua-a ao local onde pretende projectar a imagem.**

Arraste a janela do Excel para a direita até deixar de vê-la. Consequentemente, a janela do PowerPoint aparece no monitor real, enquanto a janela do Excel aparece no visor virtual, à direita.

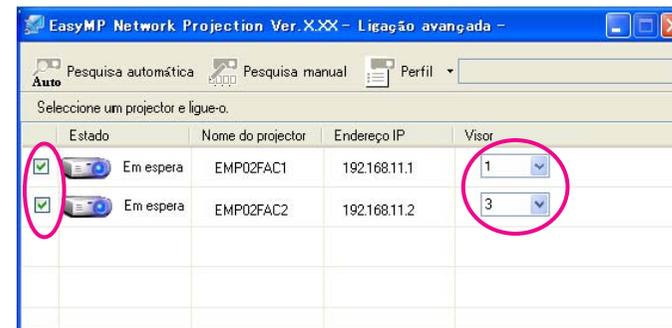


Projectar as imagens atribuídas

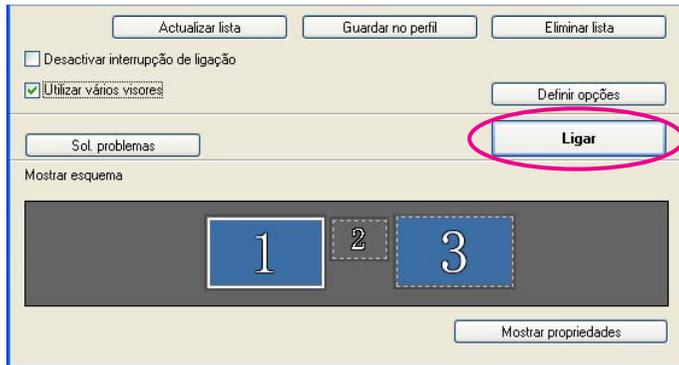
Esta secção explica o exemplo de organização 1 do visor virtual.  p.25

Procedimento

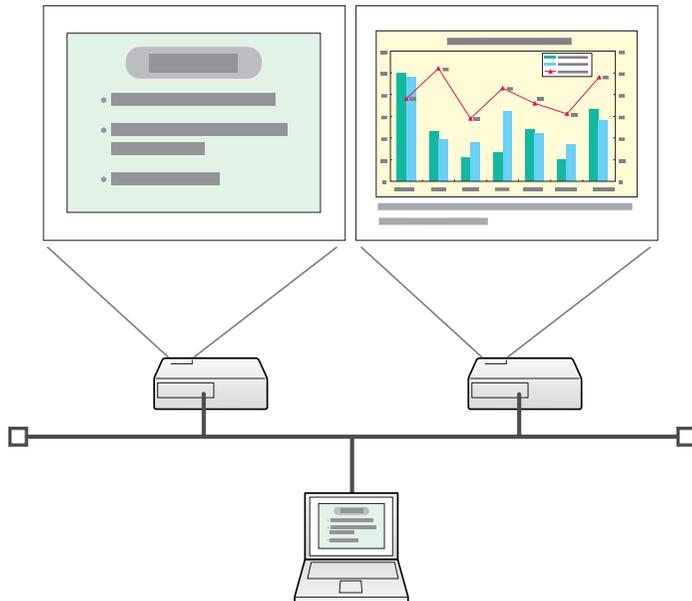
- 1 **Selecione o número do **Visor Virtual** que pretende atribuir em "Visor" e defina que imagem será projectada e a partir de que projetor.**



2 Clique em "Ligar".



É projectada a imagem atribuída a cada projetor.



Num ambiente Windows, não é possível visualizar no computador a imagem que está a ser enviada para um visor virtual. Para ajustar a imagem do visor virtual, tem de fazê-lo enquanto visualiza a imagem projectada.

Para realizar operações com o mouse no visor virtual, mova o ponteiro do mouse na direção do visor virtual, de forma a que o ponteiro apareça no visor virtual.

3 Para terminar a apresentação de tela múltipla, clique em "Desligar" na barra de ferramentas.



- Num ambiente Windows, se o controlador do visor virtual tiver sido ativado de modo a que o ponteiro do mouse possa ser movido fora dos limites do ecrã, poderá haver ocasiões em que não saiba onde se encontra o ponteiro. Quando não estiver a utilizar um visor virtual, retire a selecção do visor virtual em Adicionar-Remover EPSON Virtual Display, de modo a que o ponteiro do mouse não possa ser movido fora dos limites do ecrã. Para, posteriormente, voltar a utilizar a apresentação de tela múltipla, volte a seleccionar o visor pretendido em Adicionar-Remover EPSON Virtual Display. Para retirar a selecção, consulte o seguinte: [p.26](#)
- É possível ajustar o tom de cor de cada projetor. Consulte o Manual do Usuário.

Ligar a um Projetor numa Sub-rede Diferente

Este capítulo explica como ligar um computador a um projetor numa sub-rede diferente através de uma rede local com fios ou de um ponto de acesso de rede sem fios num sistema de rede existente.

Ligar a um projetor numa sub-rede diferente

Por predefinição, esta aplicação pesquisa apenas projetores na mesma sub-rede que o computador. Assim, mesmo que realize uma pesquisa de projetores na rede, não será encontrado um que esteja numa sub-rede diferente.

Contudo, pode identificar e efectuar a ligação a um projetor numa sub-rede diferente da forma apresentada em seguida:

- No Modo Ligação Avançada, especifique um Endereço IP ou um Nome projetor e realize a pesquisa.

Pode introduzir o Endereço IP directamente. Além disso, desde que o Nome do projetor tenha sido registado no servidor DNS (primário) para realizar uma pesquisa, basta introduzir esse Nome projetor.

 [p.35](#)

- Em Modo Ligação Rápda, clique em "Pesquisa Manual" na tela de seleção do projetor EasyMP Network Projection. Você pode especificar o SSID. Quando houver muitos projetores, você pode facilitar a busca se usar o SSID.

- Realizar uma pesquisa com base num Perfil

Depois de realizar uma pesquisa de um projetor numa sub-rede diferente pode guardar a pesquisa como um Perfil com um nome fácil de memorizar e, posteriormente, utilizar esse Perfil sempre que quiser pesquisar um projetor numa sub-rede diferente.  [p.36](#)



Se a pesquisa não encontrar um projetor, as causas mais prováveis são as apresentadas em seguida. Proceda da forma adequada, consoante a causa da falha.

- Para Windows e Macintosh

O sinal da rede sem fios está fora de alcance ou fraco.

Se não houver um sinal LAN ou se o sinal estiver fraco, verifique se alguma coisa pode estar interferindo com o sinal.

- Quando a Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional está instalada no projetor e o Macintosh está ligado a uma Rede sem fios

Verifique se a opção AirPort está definida para On. Ou verifique se foi seleccionado um ponto de acesso adequado.

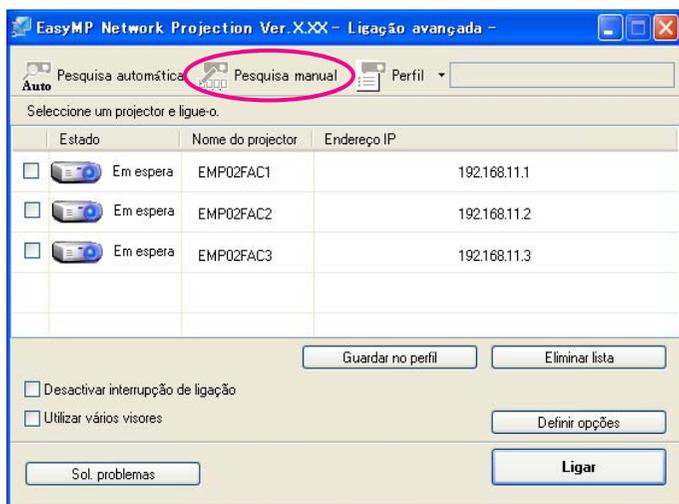
Pesquisar especificando o Endereço IP e o Nome do projetor (Ligação avançada)

Nas explicações que se seguem, salvo indicação em contrário, são utilizadas capturas de ecrãs do Windows.

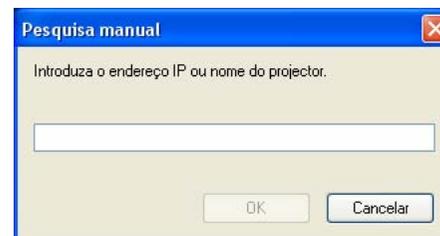
Aparece um ecrã idêntico mesmo quando está a utilizar um Macintosh.

Procedimento

- 1 **Clique em "Pesquisa manual" no ecrã de selecção do projetor do EasyMP Network Projection.**



- 2 **Introduza o Endereço IP ou o Nome do projetor para o projetor a que pretende ligar e clique em "OK".**



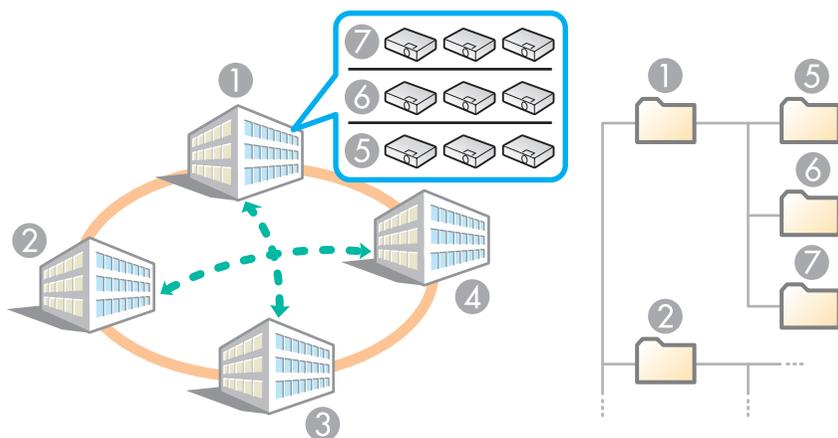
Os resultados da pesquisa são apresentados no ecrã de selecção do projetor do EasyMP Network Projection.

Depois de identificado o projetor pretendido, seleccione-o e clique em **Ligar** para estabelecer uma ligação.

Se pretender utilizar sempre esse projetor, guarde a pesquisa como Perfil, de forma a que não tenha de especificar os mesmos dados necessários sempre que realizar uma pesquisa. [p.36](#)

Realizar uma pesquisa com um Perfil

Pode guardar uma pesquisa como Perfil para um projetor que utilize frequentemente. Um Perfil é um ficheiro que contém todas as informações relativas a determinado projetor, como o Nome do projetor, o respectivo endereço IP e o SSID. Se especificar o perfil de cada vez que realizar uma pesquisa, não é necessário introduzir o Endereço IP ou o Nome do projetor. Por exemplo, se criar um grupo de Perfil para cada local onde esteja instalado um projetor e os gerir com pastas, pode encontrar rapidamente o projetor pretendido.



- | | | | |
|---|------------|---|----------|
| 1 | Edifício A | 5 | 1º andar |
| 2 | Edifício B | 6 | 2º andar |
| 3 | Edifício C | 7 | 3º andar |
| 4 | Edifício D | | |

Esta secção explica como criar e editar um Perfil.

Criar um Perfil

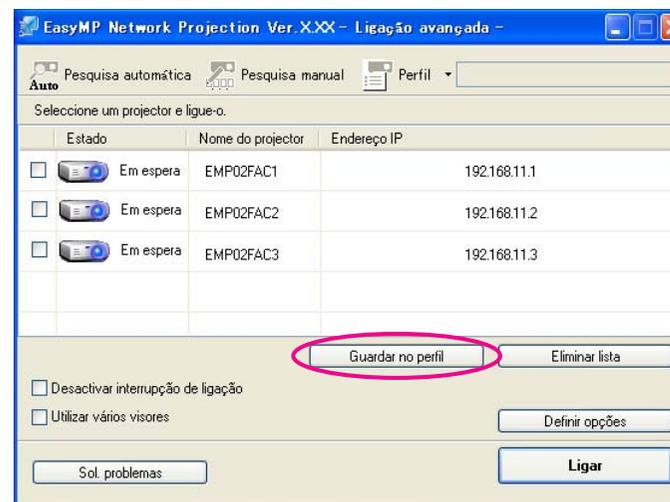
Os Perfil são criados guardando os resultados da pesquisa.

Para obter pormenores sobre como editar um Perfil anteriormente guardado, consulte a próxima secção. [p.38](#)

Procedimento

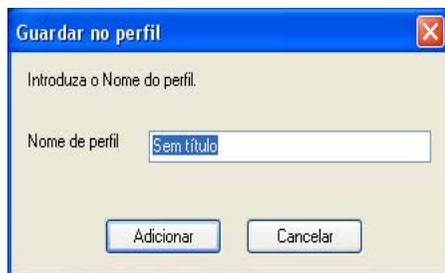


Quando o projetor aparecer no ecrã de selecção do projetor do EasyMP Network Projection, clique em "Guardar no perfil".



É apresentado o ecrã Guardar no perfil.

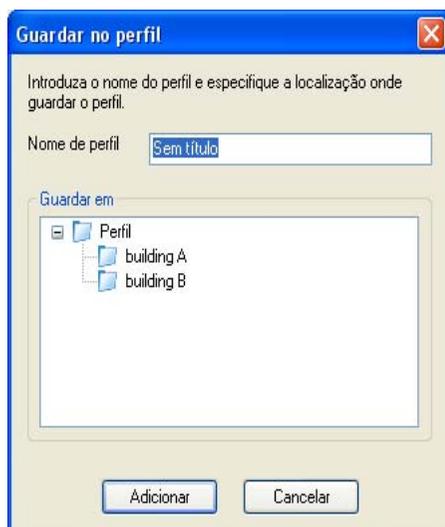
- 2 Introduza um Nome de perfil e, em seguida, clique em "Adicionar".



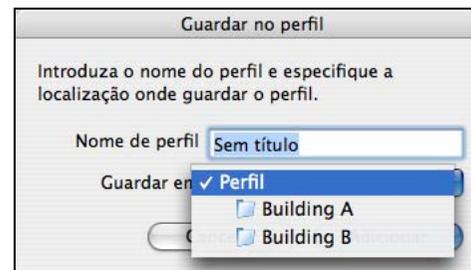
As informações do projetor são registadas no Perfil.

Se tiver guardado um Perfil anteriormente, terá de confirmar se esse Perfil pode ser substituído. Para guardar um Perfil com um nome diferente, seleccione **Guardar como**. Se tiver criado uma pasta para um Perfil, são apresentados os ecrãs que se seguem. Depois de introduzir o Nome de perfil e seleccionar o destino em **Guardar em**, clique em **Adicionar**.

Para Windows



Para Macintosh



Para obter pormenores sobre como criar uma pasta para um Perfil consulte a próxima secção. ➡ p.38

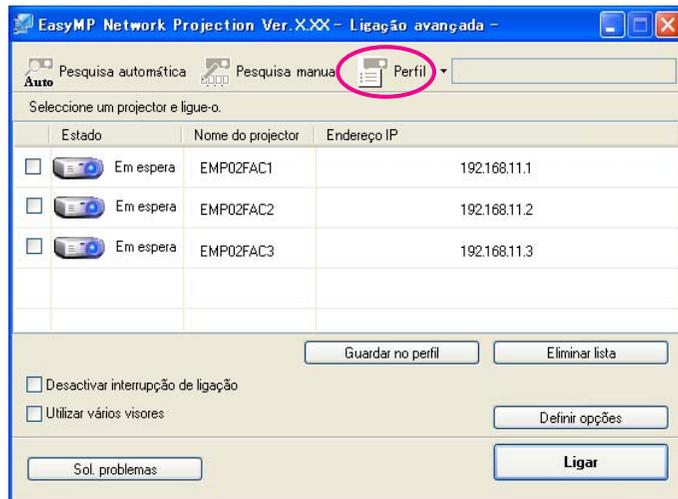
Pesquisar especificando um Perfil

É possível pesquisar especificando o Perfil que criou.

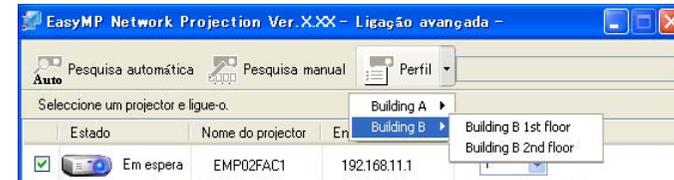
Procedimento

- 1 **Clique em "Perfil" no ecrã de selecção do projetor do EasyMP Network Projection.**

Se não estiver registado qualquer Perfil, não pode seleccionar **Perfil**.



- 2 **No menu apresentado, seleccione o projetor a que pretende ligar.**



Os resultados da pesquisa são apresentados no ecrã de selecção do projetor do EasyMP Network Projection.

Depois de identificado o projetor pretendido, seleccione-o e clique em **Ligar** para estabelecer uma ligação.

Gerir um Perfil

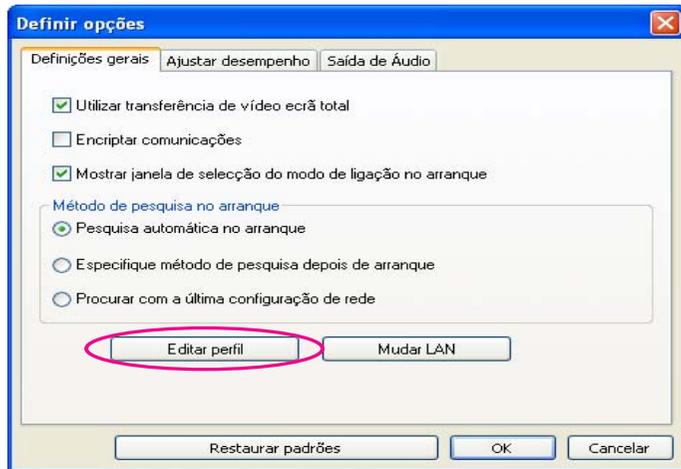
É possível alterar o nome e a estrutura hierárquica do Perfil.

Procedimento

- 1 **Clique em "Definir opções" no ecrã principal do EasyMP Network Projection.**

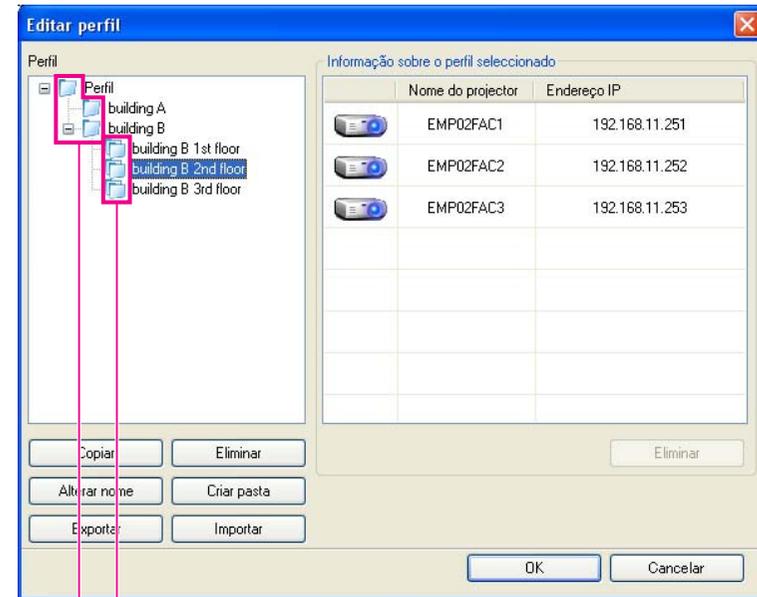
É apresentado o ecrã Definir opções.

2 Clique em "Editar perfil".



É apresentado o ecrã Editar perfil.

3 Edite os conteúdos registados no Perfil.



1 :indica uma pasta.

2 :Indica um Perfil.

Perfil	
Opção	Função
Perfil	Pode visualizar o Perfil registado. Pode geri-lo criando uma pasta. Pode alterar a ordem do Perfil ou da pasta arrastando e largando.
Copiar	Pode copiar o Perfil. O Perfil copiado é guardado na mesma pasta do que o original com o mesmo nome.
Eliminar	Pode eliminar o Perfil e a pasta.
Alterar nome	Pode visualizar a caixa de diálogo Alterar nome e alterar o nome do Perfil. Pode introduzir até 32 caracteres na caixa de diálogo Alterar nome.
Criar pasta	Pode criar uma pasta nova.
Exportar	Pode Exportar um Perfil, assim como Importar e utilizar um Perfil.
Importar	Serve para ler e utilizar um Perfil exportado.

Informação sobre o perfil seleccionado	
Item	Função
Nome do projetor, Endereço IP	Pode visualizar as informações do projetor registadas no Perfil.
Eliminar	Pode eliminar as informações do projetor seleccionado. Se eliminar todas as informações do projetor, o perfil também é eliminado.



Clique em "OK".

Guarda as edições efectuadas e fecha o ecrã Editar perfil.

Configurar o Funcionamento do EasyMP Network Projection

Pode fazer opções de definições, como o método de processamento, quando o EasyMP Network Projection se inicia.

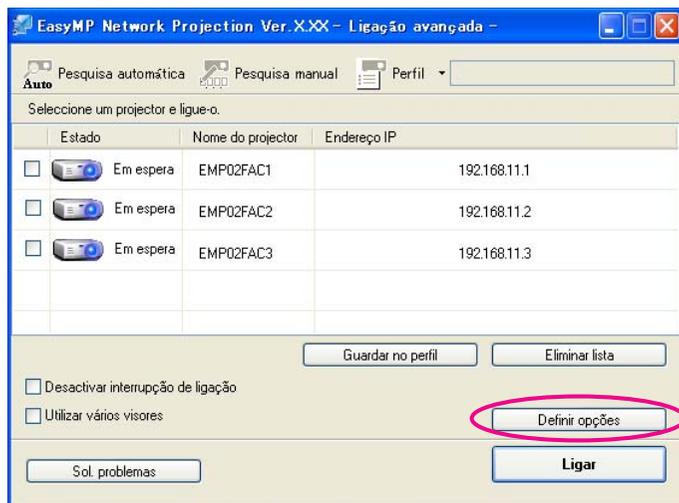
Utilizar a função Definir opções

Pode fazer opções de definições, como o método de processamento, quando o EasyMP Network Projection se inicia.

Importe Definir opções a partir do ecrã principal do EasyMP Network Projection.

Procedimento

- 1 **Clique em "Definir opções" no ecrã principal do EasyMP Network Projection.**



É apresentado o ecrã Definir opções.

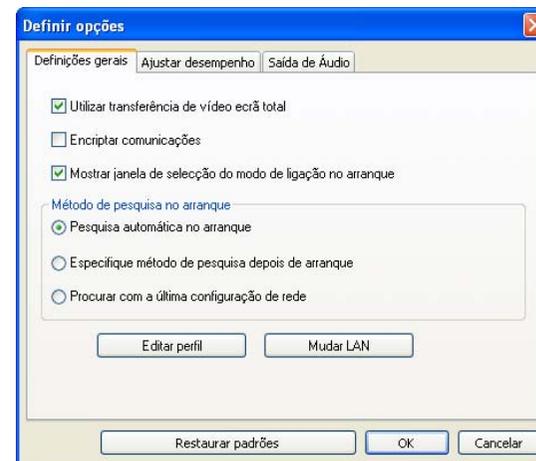
- 2 **Defina cada uma das opções.**

Confirme os pormenores das opções definidas na etapa seguinte. Depois de efectuar todas as definições necessárias, clique em **OK** para fechar o ecrã Definir opções.

Definir cada opção

Defina cada opção a partir do separador Definições gerais e do separador Ajustar desempenho.

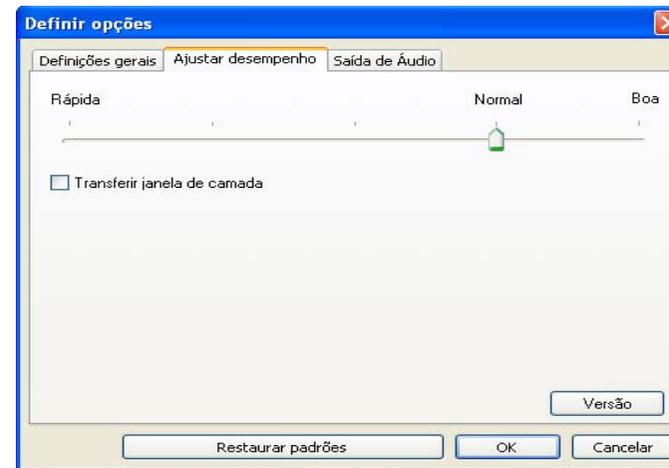
Separador Definições gerais



Utilizar transferência de vídeo ecrã total	Apenas Windows (excluindo Windows Vista e Windows 7) Selecione esta caixa de verificação quando pretender visualizar o Windows Media Player em ecrã total. Contudo, retire a selecção desta caixa de verificação se o filme não for correctamente reproduzido.
Encriptar comunicações	Selecione a opção para Encriptar e transmitir dados. Mesmo que os dados sejam interceptados, não poderão ser decifrados. Quando utilizar Ligação rápida, certifique-se de que selecciona sempre esta caixa de verificação.

Mostrar janela de selecção do modo de ligação no arranque	<p>Defina se o ecrã Ligação rápida/Ligação avançada é ou não apresentado quando o EasyMP Network Projection se inicia.</p> <p>Desmarque esta caixa de verificação quando já tiver estipulado um método de arranque regular.</p>
Método de pesquisa no arranque	<p>Selecione a partir dos seguintes métodos de pesquisa de projetores executados quando o EasyMP Network Projection se inicia.</p> <p>Pesquisa automática no arranque</p> <p>Especifique método de pesquisa depois de arranque</p> <p>Procurar com a última configuração de rede</p>
Editar perfil	<p>É apresentada a caixa de diálogo Editar perfil.  p.38</p>
Mudar LAN	<p>Apenas Windows</p> <p>É apresentada a caixa de diálogo Switch Network Adapter. Esta função é utilizada quando é necessário comutar a placa de rede a utilizar para uma pesquisa quando um computador tem várias placas.</p> <p>Por predefinição, todas as placas de rede são utilizadas para efectuar uma pesquisa. Se utilizar sempre uma rede com fios como método de ligação, selecione uma placa de rede com fios.</p>
Restaurar padrões	<p>Pode repor todos os valores ajustados no separador Definições gerais para os valores predefinidos, excepto para Editar perfil e Mudar LAN.</p>

Separador Ajustar desempenho



Barra de ajuste do desempenho	<p>A qualidade de desempenho pode ser definida para Rápida, Normal e Boa.</p> <p>Defina para Rápida quando ocorrerem interrupções nas projecções de filmes.</p>
Transferir janela de camada	<p>Apenas Windows (excluindo Windows Vista e Windows 7)</p> <p>Defina se pretende ou não transferir uma janela de camada.</p> <p>A janela de camada é utilizada quando os conteúdos, como mensagens apresentadas no computador, não são projectados pelo projetor. Selecione esta caixa de verificação para projectar conteúdos, como mensagens que utilizam a Janela de camada.</p> <p>Desmarque esta caixa de verificação se não quiser que o apontador do mouse cintile no ecrã.</p>

Restaurar padrões	Permite repor todos os valores das funções do separador Ajustar desempenho nas definições originais.
--------------------------	--



Quando clica em  na barra de ferramentas, é apresentado apenas o separador Ajustar desempenho.

Separador Saída de áudio

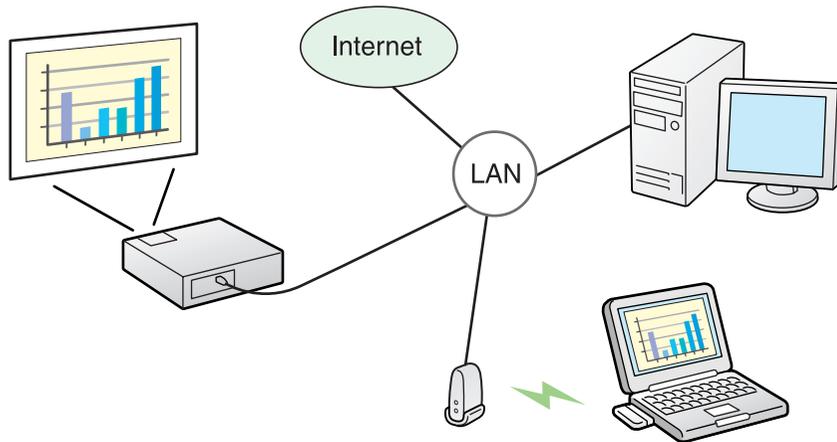
Uma vez que o projetor não suporta a função de envio de áudio, essas definições no separador Saída de Áudio estão desactivadas.

Utilizar a Função Projetor de Rede para Projectar Imagens

Este capítulo explica como projectar as imagens a partir de um computador utilizando o Projetor de Rede que é uma aplicação de série fornecida com o Windows Vista e Windows 7.

Utilizar o Projetor de Rede

"O "Projetor de Rede" é uma função de série do Windows Vista e Windows 7. Pode projectar imagens a partir do computador detectando o videoprojetor na rede, somente se utilizar uma função do SO (sem ter de instalar qualquer software especial).



Através de uma rede, pode projectar fazendo a ligação de um computador a um videoprojetor.

SO Compatível
Windows Vista: Home Premium/Business/Enterprise/Ultimate
Windows 7: Professional/Ultimate

Esta secção fornece uma explicação simples do Projetor de Rede. Verifique se o videoprojetor e o computador estão ligados à rede e execute as operações seguidamente indicadas.

Procedimento

- 1** Ligue o videoprojetor e, em seguida, prima o botão LAN no controle remoto.
- 2** No computador, inicie o Windows e clique em "Iniciar" - "Todos os programas" - "Acessórios" - "Ligar a um projetor de rede".
Surge o ecrã de definição de ligação.
O videoprojetor é identificado através da introdução do respectivo endereço IP ou permitindo que o SO identifique automaticamente todos os videoprojetores ligados.
- 3** Após o SO ter identificado todos os videoprojetores ligados, seleccione o que pretende utilizar e clique em "Ligar".
Quando o ecrã da palavra-passe do videoprojetor for exibido, introduza a palavra-chave do projetor apresentada no ecrã de espera da LAN.  p.13



Ao utilizar o "Projetor de Rede" a partir de "Opções" na Área de Reunião do Windows, defina as cores do ecrã de computador que está a utilizar para o nível mais elevado (32 bits). Se este não for capaz de uma apresentação a 32 bits, é apresentada uma mensagem e não é possível estabelecer a ligação.

Utilizar um Computador para Configurar, Monitorizar e Controlar Projetores

Este capítulo explica como utilizar um computador ligado à rede para alterar definições do projetor e controlá-lo.

Alterar definições utilizando um Web Browser (Controlo Web)

É possível configurar e controlar o projetor a partir de um computador utilizando o Web browser de um computador que esteja ligado ao projetor através de uma rede. Se utilizar esta função, pode efectuar remotamente as operações de configuração e controle. Além disso, uma vez que pode utilizar o teclado do computador, é mais fácil introduzir os caracteres necessários para a configuração.

Utilize o Web browser Microsoft Internet Explorer 6.0 ou posterior. Se utilizar um Macintosh, também pode utilizar o Safari. No entanto, se estiver a utilizar o Safari com o Mac OS X 10.2.8, alguns botões de opção do controlo Web podem não ser corretamente apresentados.



Se a opção Comunicação Activada estiver configurada como **Modo de espera** no menu Alargado do projetor, a configuração e controle com um Web browser são possíveis mesmo que este esteja no Modo de espera (com a alimentação desligada).

Visualizar o Controlo Web

Efectue o procedimento que se segue para visualizar o controlo Web.



Se o seu Web browser estiver configurado para ligar através de um servidor proxy, não é possível visualizar o controlo Web. Para utilizar o Controlo Web, tem de efectuar as definições de ligação de rede com outro dispositivo que não o servidor proxy.

Introduzir o endereço IP do projetor

Pode abrir o Controlo Web especificando o endereço IP do projetor da forma apresentada em seguida quando utilizar a Ligação avançada.

Procedimento



Inicie o Web browser no computador.



Introduza o endereço IP do projetor na caixa de endereço do Web browser e prima a tecla [Enter] do teclado do computador.

É apresentado o Controlo Web.

Quando a opção Palavra-passe/Co.Web for definida no menu Rede a partir do menu Configuração do projetor, introduza a palavra-passe.

Configurar o Projetor

É possível definir opções que são geralmente definidas no menu de Configuração do projetor. As definições efectuadas reflectem-se no menu de Configuração. Também há opções que só podem ser definidas no Web browser.

Opções do menu de Configuração que não é possível definir através do Web browser

É possível definir todas as opções do menu de Configuração, excepto as que se seguem.

- Menu Sinal - LimiteVídeoDVI/HDMI
- Menu Definição - Keystone - Quick Corner
- Menu Definição - Forma do ponteiro
- Menu Definição - Testar modelo
- Menu Definição - Botão Usuário

- Menu Avançado - registar Logótipo utilizador
- Menu Avançado - Operação - Terminador BNC Sync
- Menu Avançado - Língua
- Menu Avançado - Operação - Modo Alta Altitude
- Menu Avançado - Operação - Temporiz. Obturador
- Menu Reiniciar - Reiniciar tudo

Opções que só podem ser definidas no Web browser

As opções que se seguem só podem ser definidas no Web browser.

- Nome comunitário SNMP
- Senha Monitor

Utilizar a Função Aviso de E-mail para Comunicar Problemas

Se definir a função Aviso de E-mail a partir do menu Configuração do projetor, serão enviadas mensagens de aviso para os endereços de E-mail predefinidos quando surgir um aviso ou problema com o projetor. Isto permitirá ao operador ser avisado de problemas existentes com os projetores, mesmo estando afastado dos mesmos. Consulte o *Manual do Usuário*.



- *É possível registrar um máximo de três destinos (endereços) para aviso e as mensagens de aviso podem ser enviadas para os três destinos em simultâneo.*
- *Se um projetor tiver um problema grave e subitamente deixar de funcionar, poderá não conseguir enviar uma mensagem para avisar o operador acerca do problema.*
- *Se a opção Comunicação Ligada estiver configurada como **Modo de espera** no menu Alargado do projetor, a configuração e controle com um Web browser são possíveis mesmo que este esteja no Modo de espera (com a alimentação desligada).*

Gerir Utilizando o SNMP

Se definir o SNMP a partir do menu de Configuração do projetor, são enviadas mensagens de aviso para os endereços IP predefinidos quando surgir um aviso ou problema com um projetor. Isto é útil quando controlar projetores colectivamente num local distante dos mesmos.

Consulte o *Manual do Usuário*.



- *O SNMP deve ser gerido por um administrador de rede ou por alguém que conheça bem a rede.*
- *Para usar a função SNMP para controlar o projetor, deverá instalar o programa de gestão SNMP no seu computador.*
- *A função de gestão com o SNMP não pode ser utilizada através de uma rede sem fios em Ligação rápida.*
- *É possível guardar até dois endereços IP de destino.*

Anexo

Limitações de ligação

Ao projectar imagens do computador enquanto o EasyMP Network Projection é executado, aplicam-se as seguintes restrições.

Resoluções suportadas

É possível projectar as seguintes resoluções de ecrã do computador. Não é possível ligar a um computador com uma resolução superior a **UXGA**.

- **VGA**(640x480)
- **SVGA**(800x600)*
- **XGA**(1024x768)*
- **SXGA**(1 280x960)
- **SXGA** (1280x1024)*
- **SXGA+** (1400x1050)*
- **WXGA** (1 280x768)
- **WXGA** (1 280x800)
- **WXGA+** (1 440x900)
- **UXGA** (1 600x1 200)

* Resoluções suportadas quando a função de apresentação de tela múltipla está activada.

Se utilizar um computador com um ecrã de tamanho especial em que a relação entre a altura e a largura não seja representada, é seleccionada na lista de 10 opções acima apresentada uma resolução de ecrã o mais próxima possível da largura.

Neste caso, em ecrã panorâmico, são projectadas as margens horizontais; em ecrã estreito, as margens verticais vazias aparecem a preto.

Cor do visor

Número de cores dos ecrãs de computador que é possível projectar.

Windows	Macintosh
cor de 16 bits	Cerca de 32 000 cores (16 bits)
cor de 32 bits	Cerca de 16,7 milhões de cores (32 bits)

A garantia de funcionamento para apresentação de tela múltipla é cor de 16 bits e de 32 bits.

Número de ligações

Pode ligar até quatro projetores a um computador e projectar simultaneamente.

Não é possível ligar vários computadores a um projetor simultaneamente.

Outros

- Se a velocidade de transmissão da Rede sem fios for baixa, pode haver interrupções inesperadas na rede.
- A reprodução de vídeos tem uma qualidade inferior à visualização dos mesmos no computador.
- As aplicações que utilizam parte das funções DirectX podem não ser apresentadas corretamente. (Apenas Windows)
- Não é possível projectar linhas de comandos do MS-DOS em ecrã inteiro. (Apenas Windows)

- Em determinados momentos, a imagem no ecrã do computador e a imagem projectada pelo projetor podem não corresponder exactamente.

Quando utilizar o Windows Vista e Windows 7

Tenha em atenção os pontos que se seguem quando utilizar o EasyMP Network Projection num computador que tenha o Windows Vista e Windows 7.

Limitações ao projectar a partir da Galeria de Fotos do Windows

Tenha em atenção as duas limitações que se seguem quando iniciar a Galeria de Fotos do Windows ao executar o EasyMP Network Projection.

- As Apresentações são reproduzidas no modo simples ao projectar a partir da Galeria de Fotos do Windows.

Uma vez que a barra de ferramentas não é apresentada, não pode efectuar alterações durante a reprodução de um Tema (efeitos), independentemente da classificação do Índice de Experiência Windows.

Depois de iniciar o modo simples, não pode mudar de modo enquanto a Galeria de fotografias do Windows estiver a ser executada, mesmo que feche o EasyMP Network Projection. Reinicie a Galeria de fotografias do Windows.

- Não é possível reproduzir filmes.

Limitações no Windows Aero

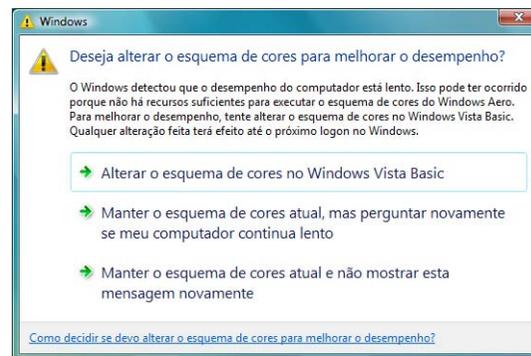
Tenha em atenção as duas limitações que se seguem quando o desenho das janelas do seu computador for o Windows Aero.

- A janela de camada é projectada independentemente da opção Transferir janela de camada em Definir opções no EasyMP Network Projection.

Por exemplo, quando a opção Transferir janela de camada da barra de ferramentas do EasyMP Network Projection está desactivada, não é projectada, mesmo que seja mostrada no ecrã do computador, embora a barra de ferramentas seja projectada.

- Alguns minutos depois de ligar um computador ao projetor através de uma rede com o EasyMP Network Projection, aparece a seguinte mensagem.

É aconselhável seleccionar **Manter o esquema de cores atual e não mostrar esta mensagem de novo**. Esta selecção mantém-se activada até reiniciar o computador.



Limitações ao projectar a partir do Windows Media Center

Não pode projectar imagens em ecrã total utilizando o Windows Media Center. Mude para o modo de visualização de janela para projectar as imagens.

Solução de problemas

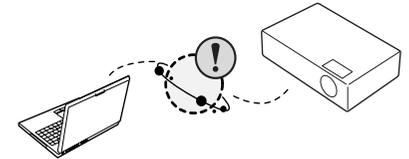
Se ocorrer algum dos problemas que se seguem, consulte as páginas indicadas para cada problema.

Problemas relativos a funções de rede

- "Não consegue estabelecer ligação utilizando o EasyMP Network Projection" ➡ p.56
- "Quando é estabelecida uma ligação utilizando o EasyMP Network Projection, a imagem projectada mantém-se como está e não é possível estabelecer uma ligação a partir de outro computador." ➡ p.56
- "O projetor não é encontrado quando inicia o EasyMP Network Projection." ➡ p.56
- "Não consegue ligar em Ligação avançada ou ligação de Rede com fios" ➡ p.58
- "Não é possível mostrar a Apresentação no visor pretendido quando está a executar a função de apresentação de tela múltipla." ➡ p.58
- "As aplicações já não são apresentadas a partir do ecrã do computador quando executa a função de apresentação de tela múltipla." ➡ p.58
- "O cursor do mouse não é apresentado no ecrã do computador." ➡ p.59
- "Ao ligar com o EasyMP Network Projection, a imagem não é apresentada ou demora a aparecer." ➡ p.59
- "Quando é estabelecida uma ligação com o EasyMP Network Projection, não é possível iniciar uma Apresentação em PowerPoint." ➡ p.59
- "Quando é estabelecida uma ligação utilizando o EasyMP Network Projection, o ecrã não é atualizado quando está a utilizar uma aplicação do Office." ➡ p.60
- "Mensagem de erro ao iniciar o EasyMP Network Projection" ➡ p.60
- "As definições de rede não são restauradas depois de interromper a ligação do computador ao EasyMP Network Projection." ➡ p.61

Problemas relativos à monitorização e controlo

"Não é enviado um e-mail mesmo que ocorra um problema no projetor." ➡ p.62



Problemas relativos a funções de rede

Não consegue estabelecer ligação utilizando o EasyMP Network Projection

Verifique a mensagem apresentada no ecrã e, em seguida, aplique as seguintes medidas correctivas.

Mensagens de erro	Solução
A versão usada do aplicativo não é suportada. Instale a última versão do aplicativo no computador.	Instale a versão atual do EasyMP Network Projection a partir do CD-ROM EPSON Projetor Software for Meeting & Monitoring fornecido com o projetor.

Quando é estabelecida uma ligação utilizando o EasyMP Network Projection, a imagem projectada mantém-se como está e não é possível estabelecer uma ligação a partir de outro computador.

Verificar	Solução
O orador saiu da sala de conferências sem fechar a ligação de rede?	Com o EasyMP Network Projection, a ligação ao computador que estava anteriormente ligado pode ser cortada quando outro computador tenta estabelecer ligação com o projetor, e liga ao computador que está a tentar estabelecer ligação. Assim, se não estiver definida uma Palavra-chave do projetor, ou se souber a Palavra-chave do projetor, pode interromper a ligação atual e, se efectuar uma operação de ligação, pode estabelecer ligação com o projetor. Se estiver definida uma Palavra-chave do projetor e não souber a Palavra-chave do projetor, reinicie o projetor e volte a estabelecer ligação.

O projetor não é encontrado quando inicia o EasyMP Network Projection.

Verificar	Solução
O Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional está ligado? Para rede sem fios	Verifique se o Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional está corretamente ligado.

Verificar	Solução
O ecrã de Configuração da rede do menu de Configuração é apresentado no projetor?	Quando o ecrã de Configuração de rede é apresentado no projetor, a ligação de rede para o EasyMP Network Projection é desactivada. Feche as definições de rede do projetor e volte ao ecrã de Espera de LAN.
A placa de rede do computador e a função de rede incorporada estão disponíveis?	Confirme se a LAN é válida verificando no Painel de controlo - Sistema - Hardware no gestor de dispositivos.
O SSID é o mesmo que o do ponto de acesso? Ligação rápida	Defina um SSID que seja diferente daquele do ponto de acesso. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> .
A função DHCP para rede com fios está activada? Ligação rápida	Selecione Desativado na definição DHCP para a Rede com fios no menu de Configuração.
A placa de rede utilizada foi corretamente seleccionada com o EasyMP Network Projection?	Se o computador tiver vários ambientes de rede, não consegue estabelecer a ligação a menos que a placa de rede seja corretamente seleccionada. Quando utilizar um computador com o Windows, inicie o EasyMP Network Projection e selecione a placa de rede que está a utilizar em Definir opções - Mudar LAN.  p.42
Para uma ligação de rede sem fios, a definição de rede sem fios fica activada quando o computador está no modo de poupança de energia?	Ative a rede sem fios.
Há algum obstáculo entre o ponto de acesso e o computador ou o projetor? Para rede sem fios	Por vezes, o Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional impede que o projetor seja encontrado numa pesquisa. Verifique se existe algum obstáculo entre o ponto de acesso e o computador ou o projetor e mude a posição dos mesmos para diminuir possíveis interferências.
A intensidade da onda electromagnética da rede sem fios do computador é demasiado baixa?	Defina a intensidade da onda electromagnética para o máximo.
A Rede sem fios está em conformidade com a norma 802.11g, 802.11b ou 802.11a?	O Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional é compatível apenas com as normas 802.11g, 802.11b e 802.11a, não sendo compatível com outras normas como a 802.11.
A firewall está desactivada ou foi registada como uma excepção?	Se não pretender desativar a firewall nem registá-la como uma excepção, efectue as definições necessárias para abrir as portas. As portas utilizadas pelo EasyMP Network Projection são "3620", "3621" e "3629".
O cabo de rede está corretamente ligado? Para rede com fios	Verifique se o cabo de rede está corretamente ligado. Volte a ligá-lo caso esteja desligado ou não esteja corretamente ligado.

Não consegue ligar em Ligação avançada ou ligação de Rede com fios

Verificar	Solução
As definições do SSID são diferentes para o ponto de acesso do computador e do projetor?	Defina o computador, o ponto de acesso e o projetor para o mesmo SSID. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> .
São definidas as mesmas chaves WEP?	Quando selecionar WEP em Segurança , defina o ponto de acesso, o computador e o projetor para a mesma chave WEP. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> .
As funções de negação da ligação, como restrições de Endereço MAC e restrições de porta, estão corretamente definidas no ponto de acesso?	Configure o projetor para permitir ligações a partir do ponto de acesso.
O endereço IP, a máscara de sub-rede e o endereço gateway do ponto de acesso e do projetor estão corretamente definidos?	Quando não estiver a utilizar um DHCP, ajuste cada definição. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> .
A sub-rede do ponto de acesso e do projetor são diferentes?	Selecione Pesquisa manual no EasyMP Network Projection, especifique o endereço IP e estabeleça a ligação.  p.35

Não é possível mostrar a Apresentação no visor pretendido quando está a executar a função de apresentação de tela múltipla.

Verificar	Solução
Está a utilizar o PowerPoint 2002 ou uma versão anterior? Para Windows	Para definir e utilizar dois ou mais Visor Virtual , utilize o PowerPoint 2003 ou posterior ou limite o número de visores virtuais a um antes de mostrar a Apresentação.

As aplicações já não são apresentadas a partir do ecrã do computador quando executa a função de apresentação de tela múltipla.

Verificar	Solução
O Visor Virtual está a executar outra aplicação? Para Windows	Quando está instalado o EPSON Virtual Display, por vezes é executada outra aplicação no visor virtual. Nesse caso, defina o EPSON Virtual Display para "Off" em "Screen Properties".

O cursor do mouse não é apresentado no ecrã do computador.

Verificar	Solução
O EPSON Virtual Display está instalado? Para Windows	O cursor do mouse moveu-se para o Visor Virtual . Quando desmarca a caixa de verificação do visor virtual no ecrã Adicionar-Remover EPSON Virtual Display, o ponteiro do mouse regressa à área de apresentação do ecrã.

Ao ligar com o EasyMP Network Projection, a imagem não é apresentada ou demora a aparecer.

Verificar	Solução
Tentou reproduzir filmes com o Media Player ou tentou pré-visualizar a protecção de ecrã?	Dependendo do computador o ecrã de reprodução do filme no Media Player poderá não ser apresentado e a pré-visualização da protecção de ecrã poderá não ser apresentada normalmente.
A encriptação WEP está activada ou estão vários projetores ligados?	A velocidade de apresentação diminui quando a encriptação WEP está activada ou quando estão ligados vários projetores.
Activou o DHCP?	Quando o DHCP está Activado na Ligação avançada, se não for encontrado um servidor DHCP disponível, demora a entrar no estado de espera da LAN.

Quando é estabelecida uma ligação com o EasyMP Network Projection, não é possível iniciar uma Apresentação em PowerPoint.

Verificar	Solução
Iniciou o EasyMP Network Projection enquanto o PowerPoint estava a funcionar? Para Windows	Quando ligar com o EasyMP Network Projection, certifique-se de que fecha primeiro o PowerPoint. A Apresentação poderá não ser executada se estabelecer a ligação enquanto o PowerPoint está a funcionar.

Quando é estabelecida uma ligação utilizando o EasyMP Network Projection, o ecrã não é atualizado quando está a utilizar uma aplicação do Office.

Verificar	Solução
O mouse é movido constantemente?	Quando pára de mover o cursor do mouse, o ecrã é atualizado. Se o ecrã não atualizar rapidamente, pare de mover o cursor do mouse.

Mensagem de erro ao iniciar o EasyMP Network Projection

Mensagens de erro	Solução
Falha na conexão com o projetor.	Tente ligar novamente. Se continuar a não estabelecer ligação, verifique as definições de rede no computador e as definições de rede para o projetor. Para obter pormenores sobre as definições de rede a efectuar no projetor. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> .
A palavra-chave não corresponde. Introduza a palavra-chave correta que aparece no ecrã do projetor.	Verifique a Palavra-chave do projetor apresentada no ecrã de espera da LAN e introduza a Palavra-chave do projetor.
O projetor seleccionado está ocupado. Deseja continuar o processo de ligação?	Tentou estabelecer ligação com um projetor que está ligado a outro computador. Quando clica no botão Sim , estabelece ligação com o projetor. A ligação entre o projetor e o outro computador é cortada. Quando clica no botão Não , não estabelece ligação com o projetor. A ligação entre o projetor e o outro computador mantém-se.
EasyMP Network Projection A inicialização falhou.	Reinicie o EasyMP Network Projection. Se a mensagem voltar a aparecer, desinstale e volte a instalar o EasyMP Network Projection.  p.7
A ligação falhou devido à não correspondência da palavra-chave.	Ao ligar a um projetor para o qual foi definida uma Palavra-chave do projetor, introduziu uma Palavra-chave do projetor errada. Verifique a Palavra-chave do projetor apresentada no ecrã de espera de ligação do projetor. Depois de a ligação ser interrompida e retomada, introduza a Palavra-chave do projetor no ecrã de introdução de palavra-chave que é apresentado.  p.13

Mensagens de erro	Solução
Não foi possível obter informações do adaptador de rede.	<p>Verifique o ponto que se segue:</p> <p>Está uma placa de rede instalada no computador?</p> <p>O controlador da placa de rede utilizada está instalado no computador?</p> <p>Depois de verificar, reinicie o computador e ligue novamente.</p> <p>Se continuar a não conseguir ligação, verifique o seguinte.</p> <p>Verifique as definições de rede no computador e as definições de rede no projetor.</p> <p>Para obter pormenores sobre as definições de rede a efectuar no projetor. Consulte o <i>Manual do Usuário</i>.</p>
Um ou mais projetores ligados não suportam resoluções superiores a SXGA. Reduza a resolução do ecrã e volte a ligar.	Está um projetor PowerLite 735c no destino de ligação. Altere a resolução do ecrã do computador para SXGA (1280x1024) ou inferior.
Um ou mais projetores não estão respondendo.	<p>Não pode estabelecer ligação com vários projetores ao mesmo tempo. Verifique as definições de rede no computador e as definições de rede no projetor.</p> <p>Para obter pormenores sobre as definições de rede a efectuar no projetor. Consulte o <i>Manual do Usuário</i>.</p>
Introduza a palavra-chave mostrada no ecrã do projetor.	Verifique a Palavra-chave do projetor apresentada no ecrã de espera da LAN e introduza a Palavra-chave do projetor.
Impossível conexão com o projetor usando esta versão do EasyMP Network Connection. Instale a última versão do EasyMP Network Projection.	Esta mensagem é mostrada quando liga o projetor ao EMP NS Connection. Para ligar, instale a versão atual do EasyMP Network Projection a partir do CD-ROM EPSON Projetor Software for Meeting & Monitoring fornecido com o projetor.

As definições de rede não são restauradas depois de interromper a ligação do computador ao EasyMP Network Projection.

Verificar	Solução
<p>Está a ligar manualmente a uma rede sem fios quando o computador arranca?</p> <p>Ligação rápida</p>	Tente ligar manualmente a uma rede sem fios.

Problemas relativos à monitorização e controlo

Não é enviado um e-mail mesmo que ocorra um problema no projetor.

Verificar	Solução
O Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional está ligado? Para rede sem fios	Verifique se o Módulo de rede sem fios 802.11 a/b/g opcional está corretamente ligado.
A definição de ligação de rede está correta?	Verifique as definições de rede do projetor. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> .
O Modo de espera está definido para Rede Ligada (Comunicação Ligada) ?	Para utilizar a função Aviso de E-mail quando o projetor está em espera, defina Rede Ligada (Comunicação Ligada) no Modo de espera a partir do menu de Configuração. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> .
Ocorreu uma anomalia fatal e o projetor parou subitamente?	Quando o projetor pára subitamente, não é possível enviar um e-mail. Se, depois de verificar o projetor, o estado de erro se mantiver, contacte a Epson. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> . Se, depois de verificar o projetor, o estado de erro se mantiver, contacte a Epson. Consulte o <i>Manual do Usuário</i> .
O projetor está a receber alimentação eléctrica?	Verifique se não ocorreu uma quebra de energia local ou se o disjuntor da tomada do projetor não foi desligado.
O cabo de rede está corretamente ligado? Para rede com fios	Verifique se o cabo de rede está corretamente ligado. Volte a ligá-lo caso esteja desligado ou não esteja corretamente ligado.

Glossário

Esta secção explica sucintamente os termos difíceis que não são explicados no texto deste manual. Para obter pormenores, consulte outras publicações disponíveis no mercado.

Endereço MAC	Sigla de Media Access Control. O endereço MAC é um número de identificação exclusivo de cada placa de rede. É atribuído um número exclusivo a cada placa de rede e os dados são transmitidos entre as placas de rede com base nesta identificação.
SVGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 800 (horizontal) × 600 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis com IBM PC/AT.
SXGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 1 280 (horizontal) × 1 024 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis com IBM PC/AT.
UXGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 1 600 (horizontal) × 1 200 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis com IBM PC/AT.
VGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 640 (horizontal) × 480 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis IBM PC/AT.
XGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 1 024 (horizontal) × 768 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis com IBM PC/AT.
Ad hoc	Método de ligação de rede sem fios que comunica com clientes de rede sem fios sem utilizar um ponto de acesso. Não é possível comunicar com dois ou mais dispositivos em simultâneo.
Visor Virtual	O ecrã de um computador é enviado para vários visores. É possível criar um ecrã virtual de grandes dimensões utilizando vários visores.

Direitos Autorais

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, arquivada ou transmitida por qualquer processo eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou outro, sem autorização prévia por escrito da Seiko Epson Corporation. Não é assumida nenhuma responsabilidade relacionada com patentes, no que diz respeito às informações contidas neste manual. Também não é assumida nenhuma responsabilidade por danos resultantes da utilização das informações contidas neste manual.

Nem a Seiko Epson Corporation, nem as suas filiais, se responsabilizam perante o comprador deste produto, ou perante terceiros, por danos, perdas, custos ou despesas incorridos pelo comprador ou por terceiros em resultado de: acidente, utilização indevida ou abuso deste produto, modificações, reparações ou alterações não autorizadas deste produto ou (excluindo os E.U.A.) falha de conformidade rigorosa com as instruções de utilização e manutenção da Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation não será responsável por quaisquer danos ou problemas decorrentes da utilização de quaisquer opções ou consumíveis que não sejam os designados como Produtos Epson Originais ou Produtos Aprovados Epson pela Seiko Epson Corporation.

Estas informações estão sujeitas a mudanças sem aviso.

Marcas comerciais

Epson e EasyMP são marcas registradas e Epson Exceed Your Vision é uma logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

PowerLite é uma marca registrada da Epson America, Inc.

Macintosh e Mac são marcas comerciais da Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint e o logótipo Windows são marcas comerciais ou marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países.

Este produto inclui software de Criptografia RSA® BSAFE™ da RSA Security Inc. RSA é uma marca registada da RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. é uma marca registada nos Estados Unidos e noutros países.

Este produto inclui o software de Criptografia NetNucleus® WPA da TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION. NetNucleus é uma marca registada da TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION no Japão.

WPA™, WPA2™ e Wi-Fi Protected Setup™ são marcas registadas da Wi-Fi Alliance.

Todos os outros nomes de produtos referidos neste documento têm uma finalidade meramente informativa, podendo ser marcas comerciais dos respectivos proprietários. A Epson não detém quaisquer direitos sobre essas marcas.

Direitos de autor do Software:

Este produto utiliza software gratuito bem como software cujos direitos são propriedade desta empresa.

As informações que se seguem são relativas ao software gratuito utilizado por este produto.

1. LGPL

- (1) Esta empresa utiliza software gratuito para este produto ao abrigo dos termos da GNU LESSER General Public License Versão 2, Junho de 1991 (doravante "LGPL") ou versões posteriores. Pode consultar o texto integral da LGPL no seguinte Web site. [LGPL] <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>

Esta empresa, em conformidade com os termos da LGPL, revela o código-fonte do software gratuito utilizado neste produto com base na LGPL. Caso pretenda reproduzir, modificar e/ou distribuir o referido software gratuito, contacte o pessoal de suporte técnico indicado na Lista de Contactos para Videoprojetores Epson. Respeite as condições da LGPL quando reproduzir, modificar e/ou distribuir o referido software gratuito. Além disso, o referido software gratuito é oferecido "tal qual", sem qualquer tipo de garantia. O termo de garantia inclui, sem limitações, a comercialização adequada, potencial comercial ou finalidade de utilização e não viola os direitos de terceiros (incluindo, entre outros, os direitos de patente, direitos de autor e segredos comerciais).

- (2) Ainda, conforme indicado em (1), não existe qualquer garantia para o software gratuito incluído neste produto e ao qual se aplica a LGPL devido às características do software gratuito já utilizado neste produto; quaisquer problemas neste produto (incluindo problemas provocados pelo referido software gratuito) não influenciam as condições da garantia (garantia escrita) emitida por esta empresa.
- (3) Em conformidade com os termos da LGPL, o código-fonte e a autoria do software gratuito utilizado neste produto são revelados de acordo com o indicado em (1).

2. Outro software gratuito

Tal como o software gratuito utilizado em conformidade com os termos da LGPL, esta empresa utiliza ainda o seguinte software gratuito para este produto.

A seguir, cada autor, as condições e outras informações são descritas no original. Para além disso, não existe qualquer garantia para o software gratuito devido às características do software gratuito já utilizado neste produto; quaisquer problemas neste produto (incluindo problemas provocados pelo referido software gratuito) não influenciam as condições da garantia (garantia escrita) emitida por esta empresa.

- (1) libpng
 Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson
 Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger
 Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.
- (2) zlib
 Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly e Mark Adler

©SEIKO EPSON CORPORATION 2009. All rights reserved.

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© <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!

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

Copyright© 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL

AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NONCOMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM)

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft. Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

CPD-27729R1