



Projeto interativo BrightLink™ 455Wi+

Manual do usuário

Informações importantes sobre segurança

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

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

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

Avisos sobre direitos autorais

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em sistemas de recuperação ou transmitida de alguma forma ou meio eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou qualquer outro sem a autorização prévia por escrito da Seiko Epson Corporation. As informações aqui contidas devem ser usadas apenas com este produto Epson. A Epson não se responsabiliza pela aplicação das informações aqui contidas a outros produtos.

Nem a Seiko Epson Corporation nem suas subsidiárias serão responsáveis perante o comprador do produto ou terceiros por danos, perdas, encargos ou despesas incorridos pelo comprador ou terceiros, em consequência de: acidentes, uso indevido ou abuso deste produto; consertos ou modificações e alterações não autorizadas ou (exceto nos EUA) o não-cumprimento das instruções de uso e manutenção da Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation isenta-se da responsabilidade por danos ou problemas decorrentes da utilização de qualquer produto opcional ou suprimentos que não possuam a designação “produtos originais” ou “produtos Epson aprovados” por parte da Seiko Epson Corporation.

Marcas comerciais

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

E-TORL é uma marcas registrada e BrightLink e SizeWise são marcas comerciais da Epson America, Inc.

Pixelworks, DNX e o logotipo da DNX são marcas comerciais da Pixelworks, Inc.

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

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

C

Conteúdo

<i>Bem-vindo</i>	9
Uso da documentação	10
Como obter mais informações	10
Garantia	11
Remoção do projetor da embalagem	11
Desembale o material de montagem	12
Partes do projetor	13
Base	14
Painel de conexão	14
Painel de controle do projetor	15
Caneta interativa	15
Controle remoto	16
Dimensões do projetor	17
Componentes adicionais	19
Acessórios opcionais	20
Mesa interativa	20

1 <i>Conexão a computadores, dispositivos USB e outros equipamentos</i>	21
Conexão do projetor ao computador	22
Conexão a uma porta VGA de computador	22
Conexão a uma porta USB	23
Conexão do cabo USB para a caneta interativa ou para usar o controle remoto como um mouse	25
Conexão a um monitor externo	26

Conexão a equipamento de vídeo	27
Conexão a fontes de vídeo composto	27
Conexão de fontes S-Video	28
Conexão de fontes de vídeo componente	29
Conexão de fontes de vídeo RGB.	30
Reprodução de sons pelo projetor	31
Reprodução de áudio do computador	31
Reprodução de som a partir do equipamento de vídeo	32
Conexão de um microfone	33
Conexão de alto-falantes externos	33
Conexão de uma câmera de documentos ou outro dispositivo USB	34

2 <i>Exibição e ajuste de imagens</i>	37
Ligar e desligar o projetor	38
Uso da função Direct Power On (Alimentação direta)	39
Desligamento do projetor	40
Seleção da fonte da imagem	41
Ajuste da imagem	42
Ajuste de foco da imagem	42
Seleção do modo de cor	43
Redimensionamento de imagens de vídeo	44

3 <i>Uso da caneta interativa</i>	45
Uso do software Easy Interactive Driver	46
Calibração da conexão	47
Uso da caneta	50
Usar as ferramentas Easy Interactive Tools	51
Uso das ferramentas para Windows	51
Uso das ferramentas para Mac OS X	64
Uso da função Tablet PC	74

4 <i>Apresentação com o controle remoto</i>	75
Uso do controle remoto	76

Controle de imagem e som	76
Desativação de imagem e som	76
Interrupção da ação	77
Ampliação da imagem	77
Controle do volume	78
Padrões de exibição	78
Designação de um padrão ao botão User	79
Criação de um padrão personalizado	79
Operação do computador com o controle remoto	80
Destacar a sua apresentação	81
Uso da ferramenta de ponteiro	81
Personalização da ferramenta de ponteiro	82
Apresentação de um show de slides	82
Inicialização de um show de slides	83
Seleção da opções de exibição no Slideshow	84

5 <i>Uso dos menus do projetor</i>	87
Uso do sistema de menus	88
Restauração das configurações padrão	89
Ajuste da imagem	90
Ajuste dos parâmetros do sinal	91
Personalização dos recursos do projetor	93
Personalização da fonte de alimentação e da operação do equipamento	96
Uso dos recursos de segurança do projetor	98
Ativação do recurso Protec. Palavra-Passe	99
Criação da tela inicial personalizada	101
Desativação dos botões do projetor	103
Uso do bloqueio de segurança	104

6 <i>Uso do projetor em rede</i>	105
Conexão a uma rede com fios	106
Instalação do Módulo de rede sem fio opcional	109
Uso do recurso Quick Wireless Connection	111
Definição de configurações básicas	112

Configuração da conexão sem fios	114
Configuração do projetor	114
Seleção das configurações da rede sem fio em Windows	117
Seleção das configurações da rede sem fio em Mac OS	117
Uso de opções de segurança sem fio	118
Ativação da criptografia WEP	118
Ativação da segurança WPA	120
Activação da encriptação de dados a partir do EasyMP Network Projection	121
Uso do software EasyMP	122
Uso de alertas do projetor por E-mail	122
Uso de SNMP para monitorar o projetor	124
Uso do navegador para controlar o projetor	125
Uso do Web Remote Control	127

7 <i>Manutenção do projetor</i>	129
Limpeza da janela de projeção	130
Limpeza do gabinete do projetor	130
Limpeza do filtro de ar	131
Substituição do filtro de ar	132
Troca da lâmpada	133
Reinicialização do temporizador da lâmpada	137
Verificação do uso da lâmpada	137
Substituição das pilhas da caneta	138
Substituição das pilhas do controle remoto	139
Transporte do projetor	140

8 <i>Solução de problemas</i>	141
Como usar a ajuda exibida na tela	142
Verificação do status do projetor	143
Como proceder quando os indicadores luminosos de estado se acendem	143
Resolução de problemas operacionais do projetor	145
Resolução de problemas de imagem ou de som	147
Resolução de problemas com a caneta interativa	156
Resolução de problemas com a senha	158
Resolução de problemas de rede	159

Resolução de problemas no controle remoto	161
Onde obter ajuda	163
Fale com um representante de suporte	163

A <i>Especificações técnicas</i>	165
---	-----

B <i>Avisos</i>	171
Instruções de segurança importantes	171
FCC Declaration of Conformity.	175
Avisos do software.	176
Certificado de garantia	205

<i>Índice</i>	211
-------------------------	-----

B Bem-vindo

O BrightLink™ 455Wi+ é um projetor fácil de usar com uma lente com focagem de alcance ultra-curto que transforma qualquer parede em um quadro interativo. O projetor pode ser montado na parede sobre um quadro branco ou outra superfície e projetar uma imagem de até 96 polegadas (243 cm) (diagonal) em formato nativo WXVGA. Você pode usar a caneta interativa para operar o computador ou para escrever e desenhar no quadro virtual.

Ele oferece até 2 500 lúmens de saída de luz branca e colorida (brilho). É possível realizar correções em uma ampla variedade de computadores, quadros interativos e fontes de vídeo. Você também pode projetar a partir de uma câmera de documentos, um dispositivo de armazenamento de dados USB ou em rede. Com o Módulo de rede sem fio opcional, você pode projetar em uma rede sem fio.

O projetor BrightLink 455Wi+ inclui estas funções adicionais:

- Placa de montagem na parede e placa lateral embutida para uma montagem de parede fácil e barata
- Caneta operada a pilhas e software que transforma a parede em um quadro interativo
- Iniciação rápida de 8,5 segundos e desativação automática Instant Off® para instalação e desativação rápidas
- Sub-títulos
- Alto-falantes de 12 watts e microfone
- Display USB para instalação fácil de computadores Windows® e Mac®

Uso da documentação

Este manual contém todas as informações necessárias para a instalação e uso do projetor. Siga estas orientações ao ler a documentação:

- As **advertências** devem ser obedecidas com cuidado para evitar danos pessoais.
- Os avisos de **cuidado** devem ser observados para evitar danos ao equipamento.
- As **observações** contêm informações importantes sobre o projetor.
- As **sugestões** contêm dicas de projeção adicionais.

Como obter mais informações

Dicas práticas para instalar o projetor? Aqui você encontra a ajuda de que necessita:

- **Manual de instalação**
Oferece informação detalhada sobre a instalação do projetor usando o material de montagem na parede incluído na caixa.
- **Guia de referência rápida**
Oferece toda a informação que precisa para instalar o software, usar a caneta interativa e resolver problemas básicos.
- **Guia do EasyMP Network Projection**
Oferece instruções detalhadas sobre o uso do projetor em um ambiente de rede (o manual em formato PDF é instalado juntamente com este manual a partir do CD do projetor).
- **Guia do EasyMP Monitor**
Oferece instruções sobre o uso do software do EasyMP® Monitor para gerenciar projetores em uma rede. Para baixar o software e o guia, visite o site de suporte técnico da Epson no endereço www.suporte-epson.com.br e selecione o seu produto.

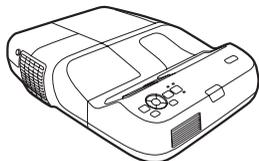
- **Sistema de ajuda interno**
Oferece assistência para problemas comuns. Disponível através do botão ? Help (Ajuda) no projetor ou no controle remoto. Consulte a página 142 para obter mais detalhes.
- **www.suporte-epson.com.br**
Faça o download das FAQs (perguntas frequentes) e envie mensagem de e-mail para o serviço de suporte da Epson.

Garantia

Seu projetor possui uma garantia básica de dois anos que lhe permite projetar confiança. Para instruções, consulte a página 205 .

Remoção do projetor da embalagem

Depois de desembalar o projetor e peças de montagem, confira se recebeu todos os itens indicados a seguir:



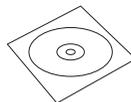
Projetor



CD BrightLink
455Wi+



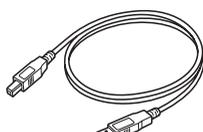
CD "Epson
Projector Software
for Easy Interactive
Function"



CD com o
software do
projetor
Epson



Cabo de alimentação



Cabo USB



2 pilhas AA (para
o controle remoto)



2 pilhas AAA (para a
caneta interativa)



Caneta
interativa



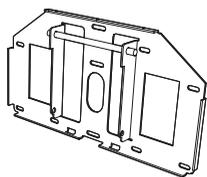
Controle remoto



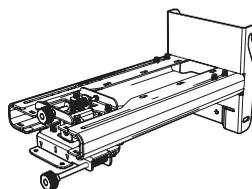
Etiqueta de
segurança

Desembale o material de montagem

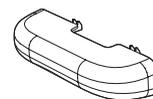
Depois de desembalar a placa e o material de montagem, certifique-se de que tem todas estas peças:



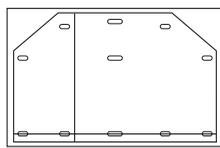
Placa de parede



Montagem de parede (placa)



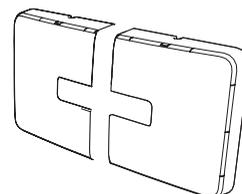
Tampa da extremidade



Modelo de instalação



Chaves sextavadas



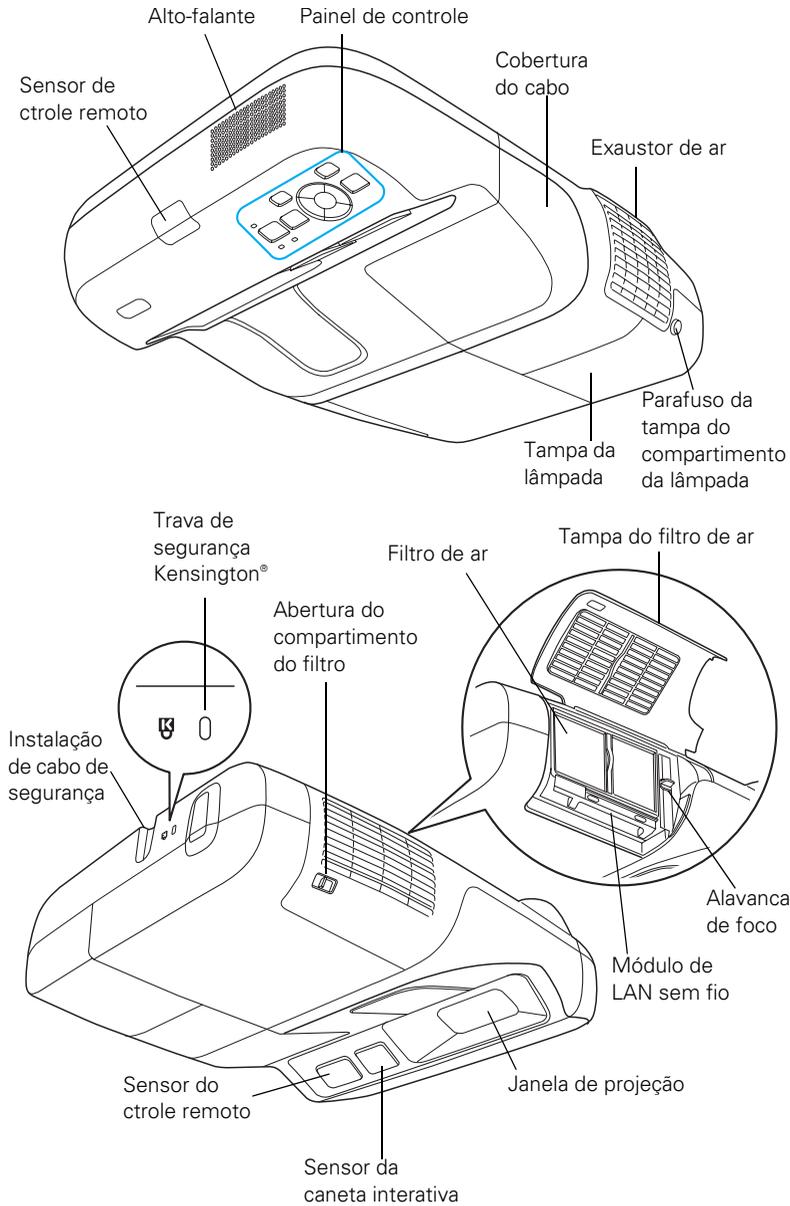
Cobertura da placa de parede



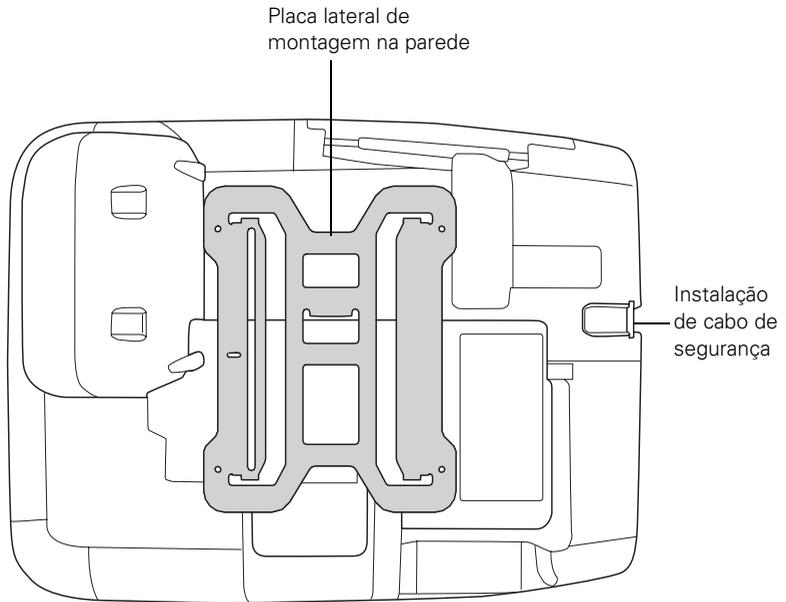
Parafusos

Veja o *Manual de instalação* para instruções sobre a montagem do projetor na parede. Guarde a embalagem para usá-la caso seja necessário transportar o projetor. Use sempre a embalagem original (ou equivalente) quando for necessário transportar o equipamento. Consulte a página 140 para obter instruções sobre transporte.

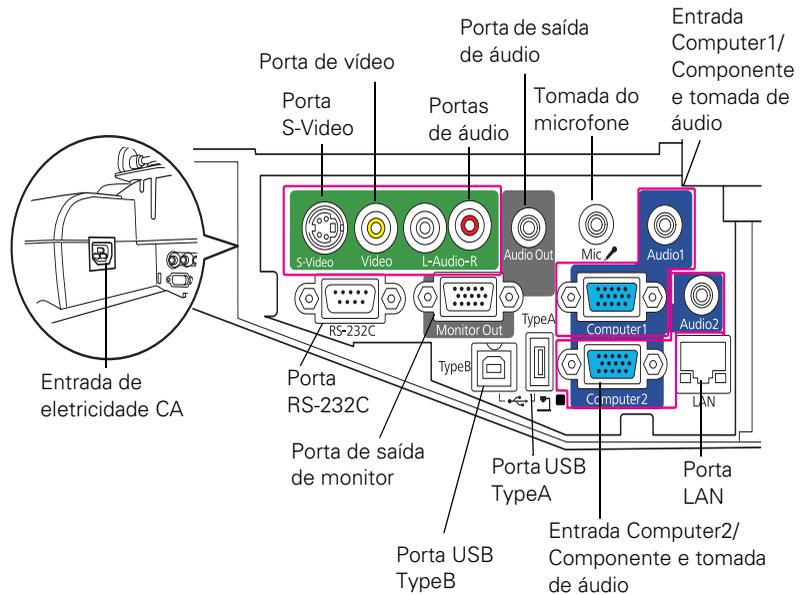
Partes do projetor



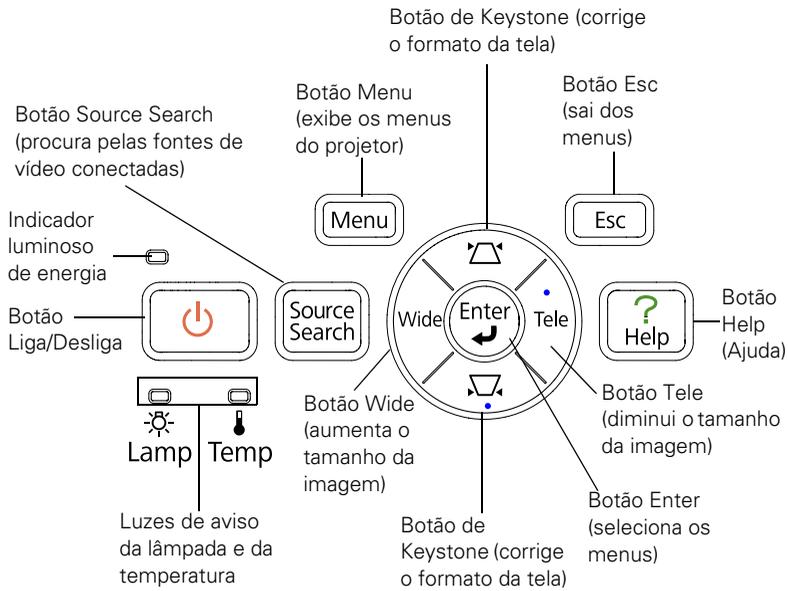
Base



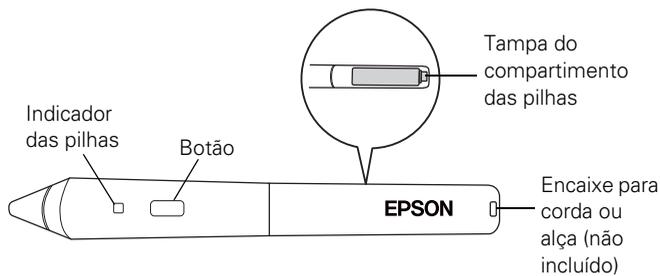
Painel de conexão



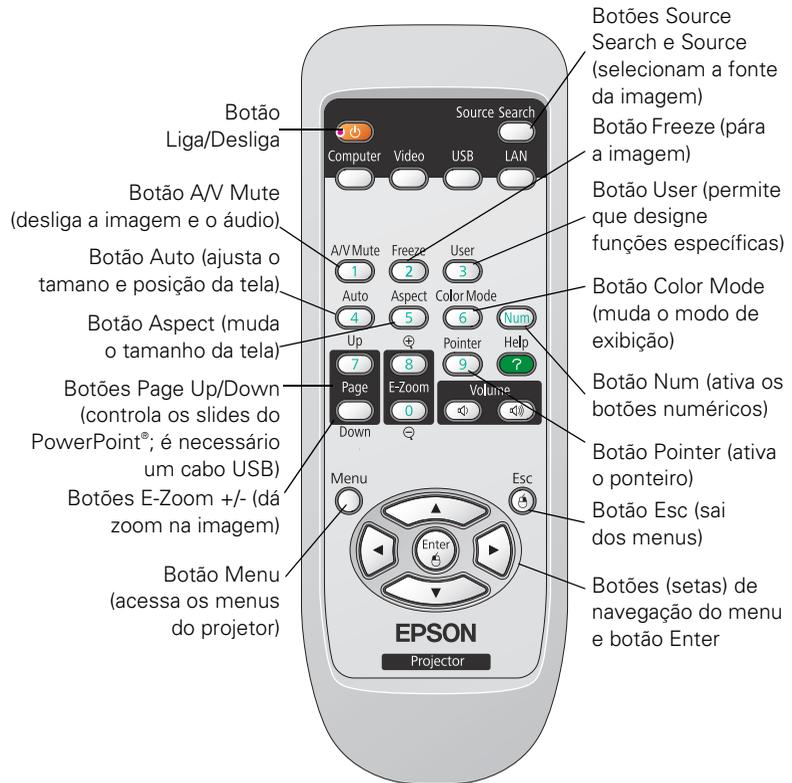
Painel de controle do projetor



Caneta interativa



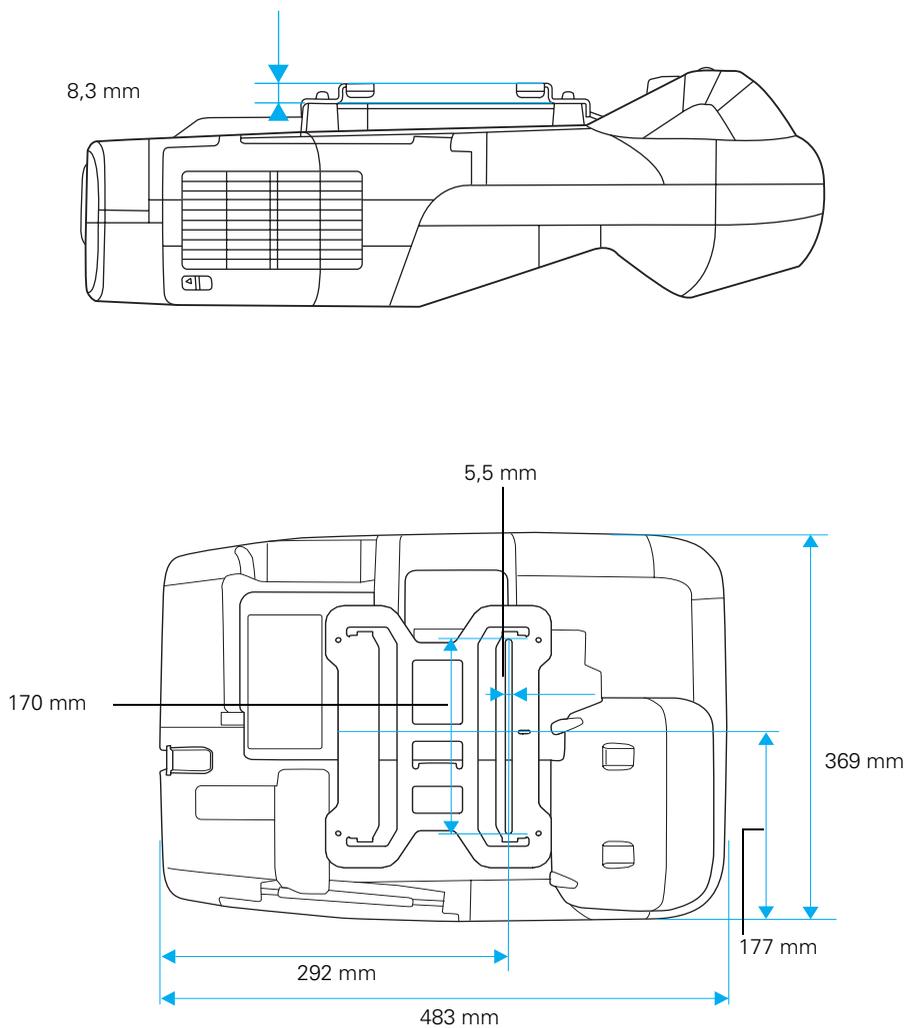
Controle remoto



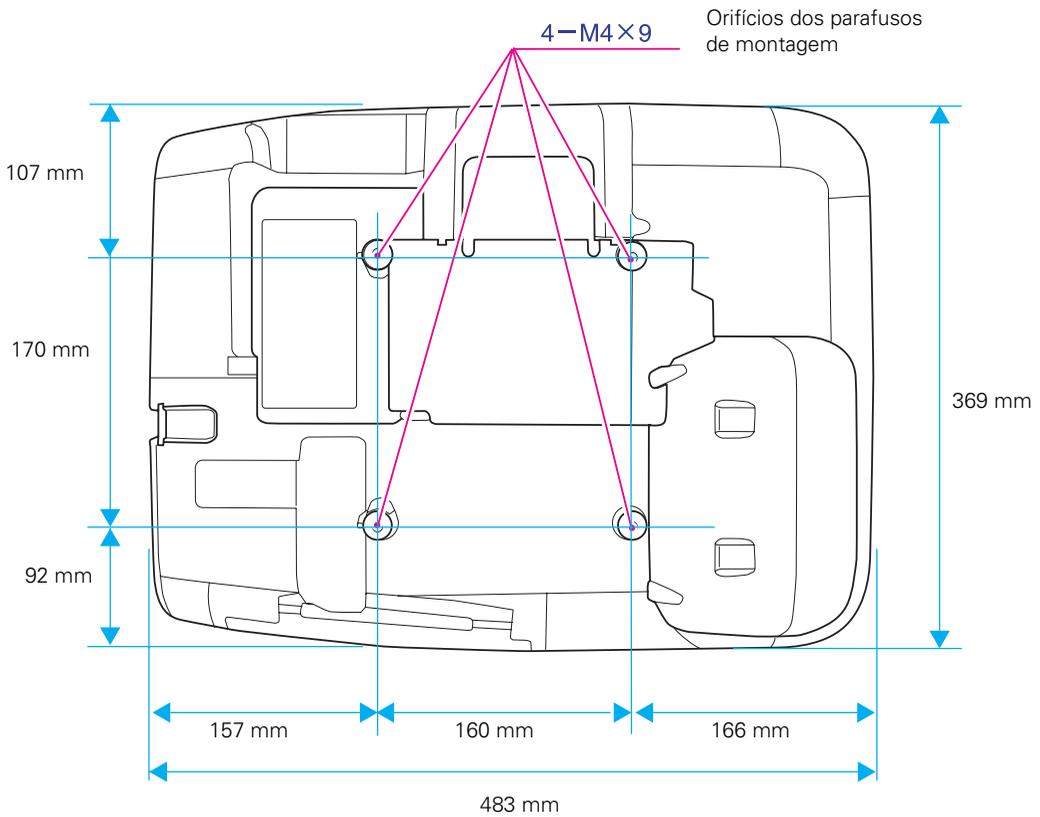
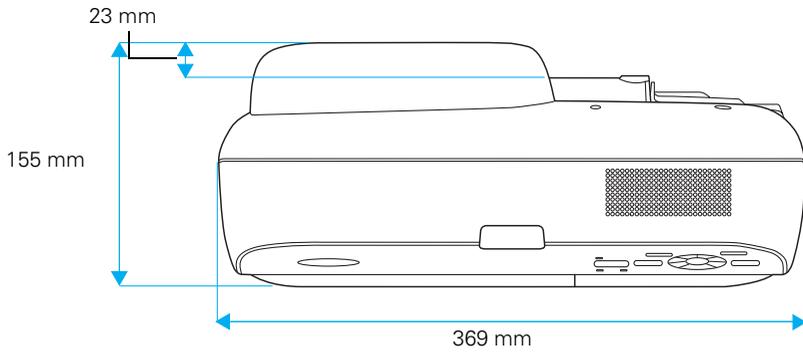
Dimensões do projetor

Use as dimensões a seguir para guiá-lo no posicionamento ou instalação do projetor.

Com placa lateral



Sem placa lateral



Componentes adicionais

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

- Para receber o sinal de vídeo componente de um aparelho de DVD ou outro dispositivo de vídeo, será necessário um cabo de vídeo componente para VGA. Você pode comprar o cabo ELPKC19 de um revendedor autorizado da Epson. Consulte a seção “Acessórios opcionais” na página 20.
- Para receber sinais de S-Video, será necessário um cabo S-video. É possível que seu equipamento de vídeo contenha um cabo apropriado, ou você pode comprar o cabo através de um revendedor de eletrônica.
- Para receber um sinal de áudio, será preciso um cabo de áudio tipo RCA com dois plugues machos, ou um cabo adaptador de áudio mini-jack estéreo (com entradas vermelha e branca em uma ponta).
- Para conectar um Macintosh® que tenha somente porta de Mini Display ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisa obter um adaptador que permita que conecte à porta de vídeo VGA. Entre em contato com a Apple para opções de adaptadores compatíveis.

observação

A disponibilidade dos acessórios depende do país.

Acessórios opcionais

Para ampliar as possibilidades de uso do projetor, a Epson oferece os seguintes acessórios opcionais:

Produto	Nº da peça
Caneta interativa adicional	V12H442001
Lâmpada de reposição	V13H010L57
Conjunto de filtro de ar de reposição	V13H134A34
Módulo de LAN sem fio*	V12H306P11
Unidade USB Quick Wireless Connection	V12H005M05
Trava de segurança Kensington	ELPSL01
Câmera de documentos DC-10s Câmera de documentos DC-11	ELPDC10S V12H377020
Cabo de vídeo componente-para-VGA	ELPKC19
Sistema de gerenciamento de cabos opcional	ELPCK01

* Cabo USB necessário para uso interativo.

É possível adquirir acessórios de uma revenda autorizada Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, contacte a Epson, como descrito na seção “Onde obter ajuda” na página 163.

Mesa interativa

O BrightLink 455Wi+ pode ser montado em um ângulo de 90 graus para baixo para criar um espaço de trabalho diretamente na superfície da mesa. Isso é ideal para lições ou projetos interativos em grupo. Para mais informações, visite um dos seguintes:

www.epson.com.br

1

Conexão a computadores, dispositivos USB e outros equipamentos

Este capítulo dá informações sobre como conectar o projetor a um notebook ou computador de mesa e/ou equipamento de vídeo, como aparelhos de DVD, videocassetes ou câmeras de vídeo.

Você também pode conectar o projetor a um dispositivo USB ou câmera de documentos.

Siga as instruções deste capítulo sobre como:

- Conectar ao computador
- Conectar o projetor a um monitor externo
- Conectar o projetor a equipamentos de vídeo
- Reproduzir sons pelo projetor
- Conectar a uma câmera de documentos ou outro dispositivo USB

Conexão do projetor ao computador

Você pode conectar o projetor a qualquer computador que tenha uma porta de saída de vídeo padrão (monitor). Essa conexão é recomendada para uso com a caneta interativa. Veja a próxima seção para instruções.

observação

Se você tiver um iBook com uma porta de saída de vídeo RCA, siga as instruções para conexão a um dispositivo de vídeo na página 27.

observação

Para conectar um Macintosh que tenha somente porta de Mini Display ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisa obter um adaptador que permita que conecte à porta de vídeo VGA. Entre em contato com a Apple para opções de adaptadores compatíveis.

Você também pode conectar o projetor a um computador usando a porta quadrada USB TypeB do projetor, incluindo modelos desktop, notebook PC, MacBook® e outros dispositivos.

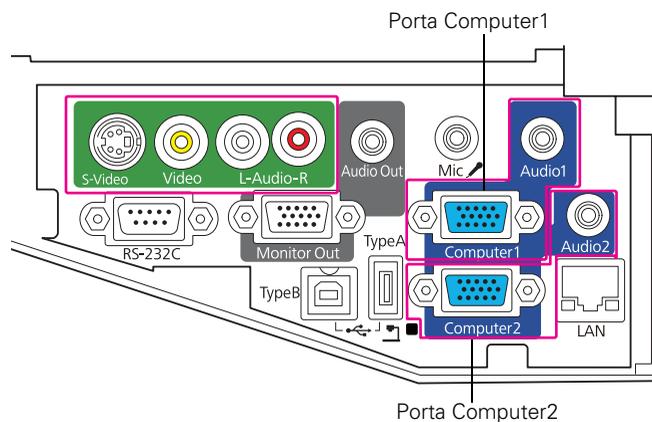
Para reproduzir sons pelo projetor, conecte um cabo de áudio (consulte a página 31).

É possível usar o controle remoto como mouse sem fio durante projeções a partir do computador (consulte a página 80).

Conexão a uma porta VGA de computador

É possível se conectar ao projetor usando um cabo VGA para computador que pode ser adquirido de um revendedor de computadores ou produtos eletrônicos. Esta é o melhor tipo de conexão quando estiver usando a caneta interativa.

1. Conecte uma das extremidades do cabo VGA do computador à porta **Computer1** ou **Computer2** do projetor e, a outra, à porta de monitor do computador.



cuidado

Não tente forçar o conector para encaixar na porta quando o formato ou o número de pinos for diferente. Isso poderá danificar a porta ou o conector, ou o equipamento que está tentando conectar.

2. Talvez tenha que alterar o parâmetro **Sinal entrada** no menu Sinal do projetor para **RGB** ou **Automático** (consulte a página 93).
3. Pode conectar um cabo de áudio de mini-tomada estéreo opcional para reproduzir som durante a projeção (consulte a página 31) ou conectar um microfone.
4. É possível usar o controle remoto como mouse sem fio (consulte a página 80).

Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 38 para obter instruções sobre como ligar o projetor e a página 41 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem. Consulte a página 45 para instruções sobre como usar a caneta interativa.

Conexão a uma porta USB

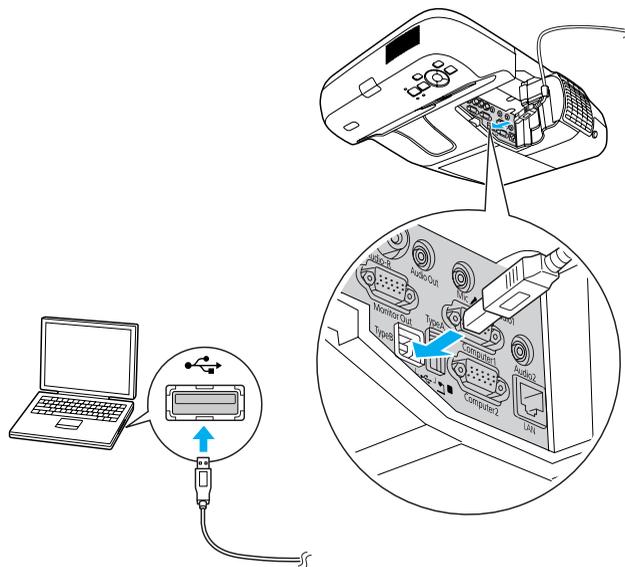
Você pode conectar um computador Windows ou Macintosh à porta USB TypeB (quadrada)  do projetor e projete no monitor do computador. Essa função é compatível com os seguintes sistemas operacionais: versões de 32-bit do Windows 7, Windows Vista,[®] Windows XP, Windows 2000 (SP4), ou Mac OS[®] 10.5.1 ou posterior.

A conexão recomendada USB 2.0 fornece melhor qualidade de imagem e resposta do que a conexão USB 1.1.

A primeira vez que conectar o computador à porta USB do projetor, o software do projetor se instalará no seu computador.

1. Siga as instruções que começam na página 38 para ligar o projetor.
2. Verifique se a configuração **USB Type B** no menu **Avançado** do projetor está configurada como **USB Display** (consulte a página 96).
3. Ligue o computador.

4. Conecte a extremidade quadrada do cabo USB à porta USB TypeB  do projetor.



5. Conecte a extremidade achatada do cabo a qualquer porta USB disponível no computador de mesa ou laptop.

As mensagens são exibidas na tela do computador conforme o projetor é reconhecido e o software é instalado automaticamente.

6. No Windows, se vir a janela de Execução automática, clique em Executar EMP_UDSe.exe.

No Mac OS X, clique duas vezes no ícone USB Display Installer para instalar o software.

7. Siga as instruções na tela para instalar o software Epson USB Display. Caso veja um alerta de assinatura digital, selecione Continuar. (Essas instruções só são exibidas a primeira vez que se conectar.)

Após a instalação do software, a área de trabalho do computador é exibida pelo projetor. É possível alternar para outras fontes de imagem usando o botão **Source Search** (Procurar Fonte) no controle remoto ou no projetor.

observação

Se o software não instalar automaticamente, você pode instalá-lo manualmente.

Consulte a página 146 para obter instruções.

8. Pode conectar um cabo de áudio opcional para reproduzir som durante a projeção (consulte a página 31).

Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 41 para saber como exibir e ajustar a imagem.

9. Quando terminar de projetar, siga um destes passos:

Windows: simplesmente desconecte o cabo USB.

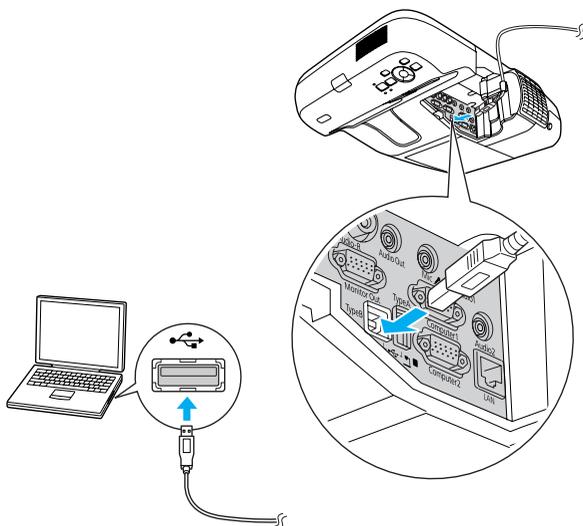
Mac OS: clique o ícone USBDisplay no Dock e arraste-o ao lixo, depois remova o cabo USB.

Conexão do cabo USB para a caneta interativa ou para usar o controle remoto como um mouse

Para usar a caneta interativa, você precisa conectar o cabo USB ao projetor e ao computador.

A conexão do cabo USB também permite que use o controle remoto do projetor como um mouse sem fio. Você pode controlar o computador e navegar apresentações em estilo de show de slides, como o PowerPoint por exemplo, de distâncias de até 6 metros (consulte a página 80 para obter mais informação).

1. Conecte a extremidade quadrada do cabo USB à porta quadrada USB TypeB  do projetor.



2. Conecte a extremidade achatada do cabo a qualquer porta USB disponível no computador de mesa ou laptop. Uma porta USB 2.0 é recomendada para um melhor desempenho.
3. Ajuste a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor como **Rato Sem Fios** (consulte a página 93).
4. Pressione o botão **Computer** no controle remoto para selecionar seu computador como fonte. (A função de mouse sem fio não funciona quando outras fontes são selecionadas.)
5. Se necessário, configure o computador para trabalhar com um mouse USB externo. Consulte a documentação do computador para obter informações detalhadas.

observação

É possível que alguns monitores LCD não exibam a imagem corretamente. Se tiver problemas para visualizar a imagem, conecte um monitor multiscan. Se estiver projetando imagens do computador, certifique-se de que a taxa de atualização do computador seja de 65 Hz ou superior.

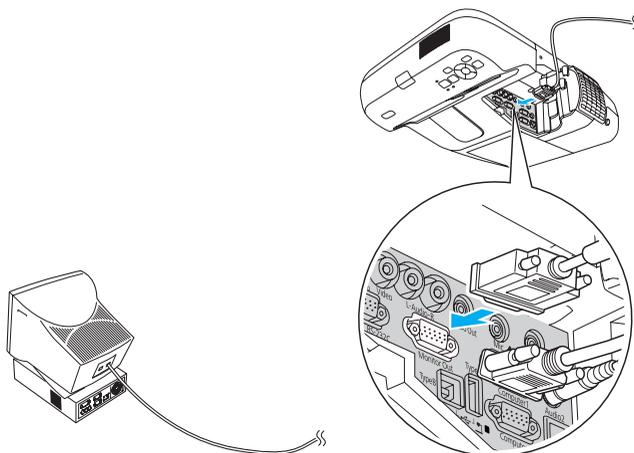
*O projetor deve ser ligado para que a porta **Monitor Out** envie sinal ao monitor (no entanto, pode estar em modo de espera).*

*Certifique-se de que o modo de espera esteja configurado como **Comunic.** Activada no menu **Avançado**. Consulte a página 96.*

Conexão a um monitor externo

Se quiser acompanhar a apresentação do computador de perto (em um monitor) e também na tela, é possível conectar um monitor externo ao projetor. Isso pode ser útil para verificar a apresentação mesmo que tenha pressionado o botão **A/V Mute** (Silenciar A/V) ou trocado para uma fonte de imagem diferente. Apenas imagens do computador serão exibidas no monitor externo, não imagens de vídeo.

Primeiro, verifique se o cabo VGA do computador está conectado à porta do **Computer1** (consulte a página 22). Em seguida, conecte o cabo do monitor à porta **Monitor Out** (Saída de Monitor) do projetor, como indicado:



Conexão a equipamento de vídeo

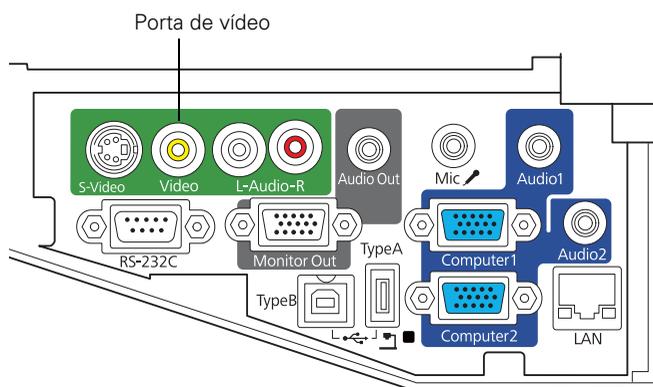
É possível conectar várias fontes de vídeo ao projetor simultaneamente. Antes de começar, examine o equipamento de vídeo para identificar as conexões de saída de vídeo disponíveis:

- Se seu aparelho de vídeo tiver um conector de saída de vídeo amarelo, tipo RCA, consulte a seção “Conexão a fontes de vídeo composto” abaixo.
- Se o seu equipamento tiver um conector S-Video, veja “Conexão de fontes S-Video” na página 28.
- Se seu reproduzidor de vídeo possui porta de vídeo componente (três conectores identificados como Y/Cb/Cr ou Y/Pb/Pr), consulte a seção “Conexão de fontes de vídeo componente” na página 29.
- Se o seu equipamento tiver uma porta de vídeo RGB, consulte a seção “Conexão de fontes de vídeo RGB” na página 30.

Depois de conectar os cabos de vídeo, poderá também conectar um cabo de áudio opcional para reproduzir sons através do projetor; consulte a página 31.

Conexão a fontes de vídeo composto

1. Se o cabo possui conector RCA, conecte-o à saída de vídeo amarela no reproduzidor no seu dispositivo e à porta amarela Video no projetor.



observação

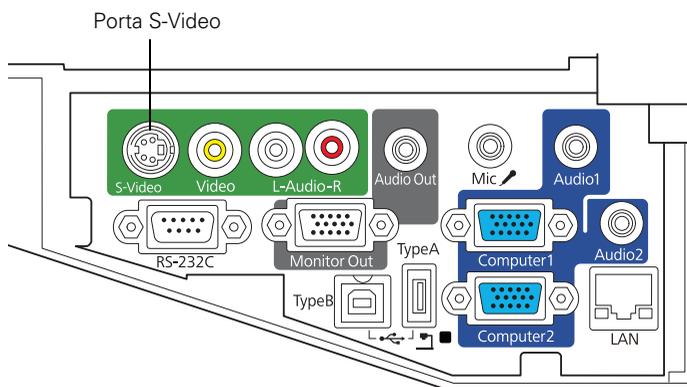
Se o cabo de vídeo não foi fornecido com o dispositivo de vídeo, é possível adquiri-lo da uma loja de produtos eletrônicos.

2. Se quiser reproduzir som através do projetor, veja a página 31 para instruções de conexão do cabo de áudio.
3. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 38 para obter instruções sobre como ligar o projetor e a página 41 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Assim que o projetor estiver ligado, selecione a fonte de imagem apertando o botão **Source Search** (Procurar Fonte) no projetor ou no controle remoto.

Conexão de fontes S-Video

1. Ligue o cabo S-Video ao conector S-Video no reproduutor e à porta S-Video do projetor.



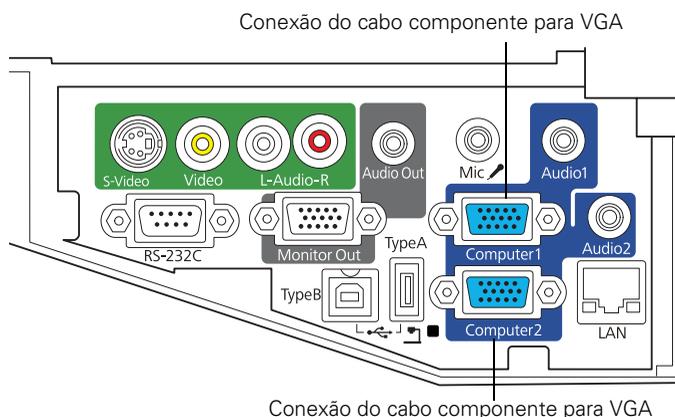
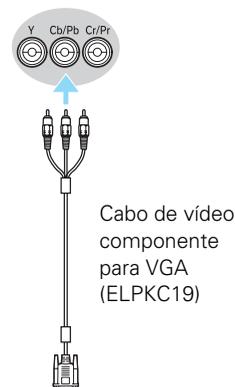
2. Se quiser reproduzir som através do projetor, veja a página 31 para instruções de conexão do cabo de áudio.
3. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 38 para obter instruções sobre como ligar o projetor e a página 41 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Assim que o projetor estiver ligado, selecione a fonte de imagem apertando o botão **Source Search** (Procurar Fonte) no projetor ou no controle remoto.

Conexão de fontes de vídeo componente

Se o seu equipamento de vídeo tiver conectores de vídeo componente (três conectores marcados como Y/Cb/Cr ou Y/Pb/Pr), você pode adquirir um cabo de vídeo componente para VGA ou um cabo e adaptador de vídeo componente. É possível adquirir o cabo componente para VGA (ELPKC19) de um revendedor autorizado da Epson (veja a página 163) ou em uma loja de produtos eletrônicos.

1. Ligue os a extremidade de vídeo componente (3 macho RCA) aos conectores coloridos Y/Cb/Cr (ou Y/Pb/Pr) do reprodutor.
2. Conecte a outra extremidade do cabo (HD15) à porta azul **Computer1** ou **Computer2** no projetor.



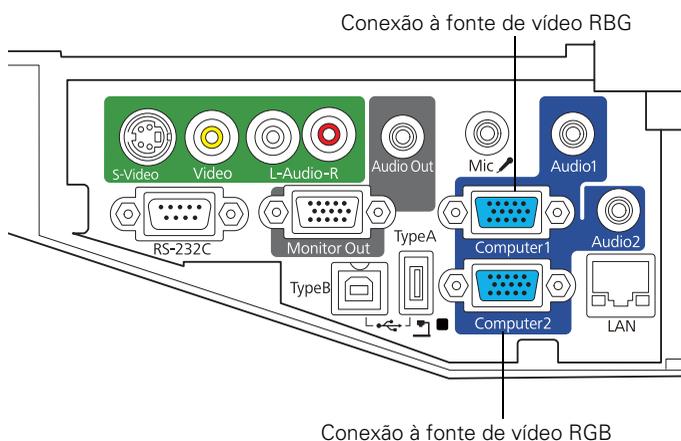
3. Talvez tenha que alterar o parâmetro **Sinal entrada** no menu **Sinal** do projetor para **Automático** (consulte a página 93).
4. Se quiser reproduzir som através do projetor, veja a página 31 para instruções de conexão do cabo de áudio.
5. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 38 para obter instruções sobre como ligar o projetor e a página 41 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Assim que o projetor estiver ligado, selecione a fonte de imagem apertando o botão **Source Search** (Procurar Fonte) no projetor ou no controle remoto.

Conexão de fontes de vídeo RGB

É possível conectar a uma fonte de vídeo RGB utilizando um cabo VGA para computador que pode ser adquirido de um revendedor de computadores ou produtos eletrônicos.

1. Conecte o cabo à porta de vídeo ao aparelho e à porta **Computer1** ou **Computer2** do projetor.



2. Talvez tenha que alterar o parâmetro **Sinal entrada** no menu **Sinal** do projetor para **RGB** (consulte a página 93).
3. Se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 31 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio.
4. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 38 para obter instruções sobre como ligar o projetor e a página 41 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Assim que o projetor estiver ligado, selecione a fonte de imagem apertando o botão **Source Search** (Procurar Fonte) no projetor ou no controle remoto.

Reprodução de sons pelo projetor

É possível reproduzir sons através do sistema de alto-falantes do projetor ou anexar um sistema externo. Você também pode conectar um microfone e reproduzir o som através do projetor.

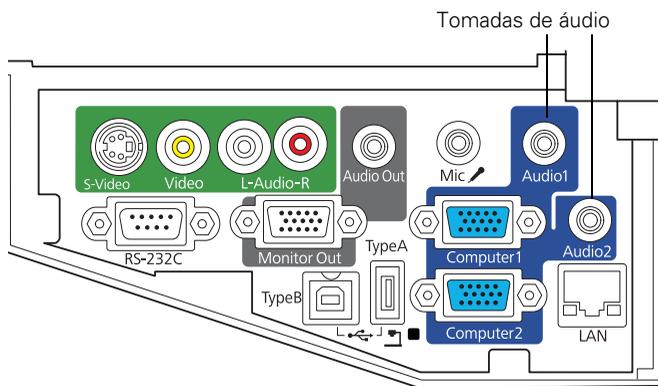
Você pode usar os botões  ou  de **Volume** no controle remoto para ajustar o volume.

Você pode usar o menu Avançado do projetor para selecionar uma fonte de entrada de áudio específica ou para ativar a saída de áudio quando o projetor estiver em modo de espera. Veja a página 97 para mais informações.

Reprodução de áudio do computador

Para laptops e a maioria dos computadores de mesa, use um cabo estéreo de mini-tomada de 3,5 mm que pode ser adquirido em uma loja de computadores ou de equipamentos eletrônicos.

1. Conecte uma das extremidades do cabo à tomada **Audio1** ou **Audio2** no projetor.



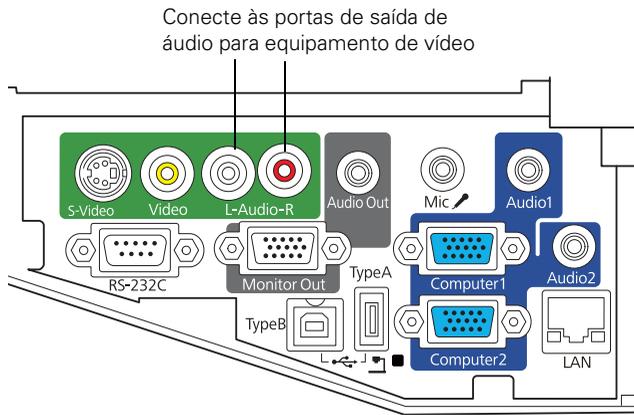
2. Conecte a outra extremidade à tomada de fones de ouvido  ou de saída de áudio  do laptop, ou à porta de alto-falantes ou de saída de áudio do computador.

Reprodução de som a partir do equipamento de vídeo

Para equipamento de vídeo, use um cabo do tipo RCA que pode ser adquirido em uma loja de aparelhos eletrônicos.

observação

Se estiver usando o cabo componente para VGA, você terá que conectar um adaptador de áudio para usar a porta Audio1 ou Audio2.

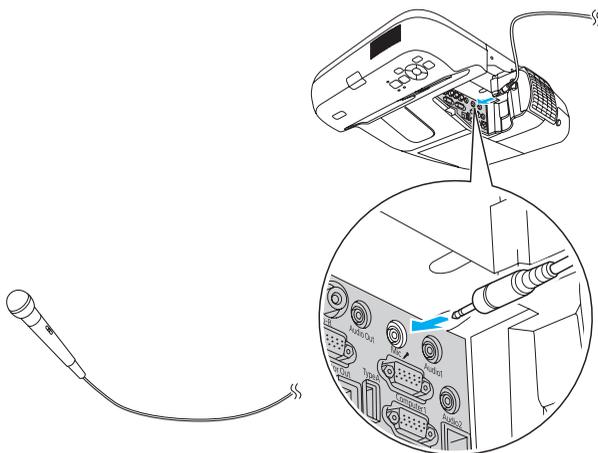


1. Conecte as extremidades vermelha e branca do cabo às tomadas L e R Audio do projetor.

2. Conecte as outras extremidades vermelha e branca às tomadas correspondentes com as mesmas cores na sua fonte de vídeo.

Conexão de um microfone

Você pode conectar um microfone dinâmico à porta Mic do projetor, usando um cabo mini-jack de 3,5 mm como mostrado abaixo.



Use a opção **Volume Entrada Mic** no menu **Definição** para ajustar o volume. Consulte a página 93 para obter mais informações.

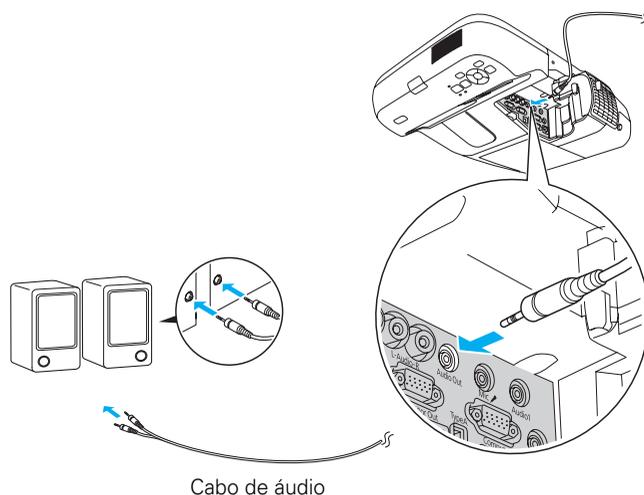
Conexão de alto-falantes externos

Você pode reproduzir som do projetor em alto-falantes externos com um amplificador embutido.

1. Localize o cabo correto para conectar os alto-falantes.

Dependendo dos alto-falantes, pode ser possível usar um cabo comum de áudio com um conector mini-tomada estéreo em uma extremidade e pinos na outra. Para alguns alto-falantes, pode ser necessário usar um cabo especial ou adaptador.

2. Conecte a extremidade do cabo com a mini-tomada estéreo à porta **Audio Out** (Saída de Áudio) do projetor.



3. Conecte a outra extremidade do cabo aos alto-falantes.

O sistema de alto-falantes interno do projetor permanece desativado quando o som é enviado a alto-falantes externos.

observação

Use um cabo de menos de 3 m de comprimento e conecte a câmera ou outro dispositivo diretamente ao projetor. O projetor pode não funcionar corretamente se usar um cabo mais longo ou se fizer a conexão a um hub USB.

Se conectar a um disco rígido USB, use um transformador de corrente alternada (CA) para proporcionar energia à unidade. Certifique-se de que o formato de arquivo seja FAT 16/32. Alguns discos rígidos USB podem não ser compatíveis.

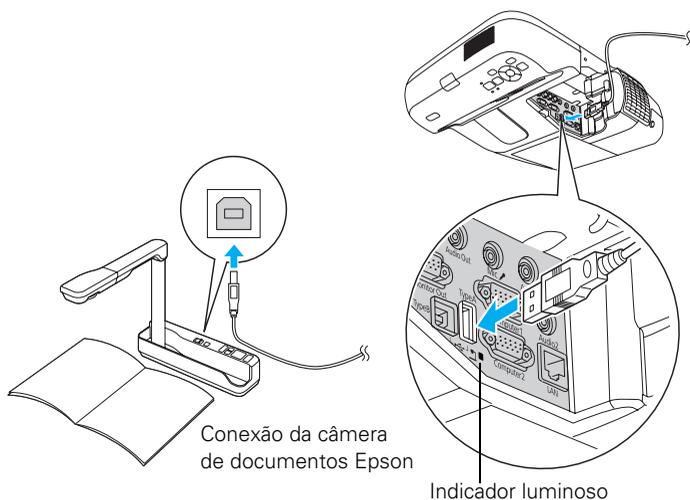
Conexão de uma câmera de documentos ou outro dispositivo USB

Você pode conectar um quadro interativo, câmera de documento, thumb drive USB (memória flash), disco rígido USB, ou visualizador de multimídia, como o Epson P-7000. Você pode usar a função de slideshow do projetor para exibir imagens JPEG ou uma apresentação. Consulte a página 82 para obter mais detalhes.

Use o cabo USB especificado para seu dispositivo.

1. Siga as instruções que começam na página 38 para ligar o projetor.

2. Conecte a extremidade plana do cabo USB à porta USB TypeA  no projetor, como indicado.



3. Conecte a outra extremidade do cabo a sua câmera ou outro dispositivo, se necessário.
A luz no projetor fica primeiro da cor laranja e depois verde quando um dispositivo USB é conectado.
4. Se o projetor estiver conectado a um dispositivo de armazenamento (e não conectado a outra fonte de imagem), o programa Slideshow aparece.
Se estiver conectado a outras fontes de imagem, aperte o botão **USB** no controle remoto para ir ao programa de slides Slideshow.
5. Veja a página 82 para instruções sobre o controle do show de slides.
6. Quando terminar, aperte **Esc** e selecione **Sair** para sair do show de slides antes de desativar ou remover o dispositivo USB.

Certifique-se de desativar o dispositivo USB (se necessário) antes de remover o dispositivo ou o cabo do projetor. Se não o fizer, pode danificar o dispositivo e/ou o projetor.

observação

Se a luz USB ficar vermelha, o dispositivo pode não ser compatível.

2

Exibição e ajuste de imagens

Quer esteja fazendo uma apresentação a partir de um computador ou de um equipamento de vídeo, proceda de acordo com as etapas básicas a seguir para exibir imagens na tela.

Siga as instruções neste capítulo para:

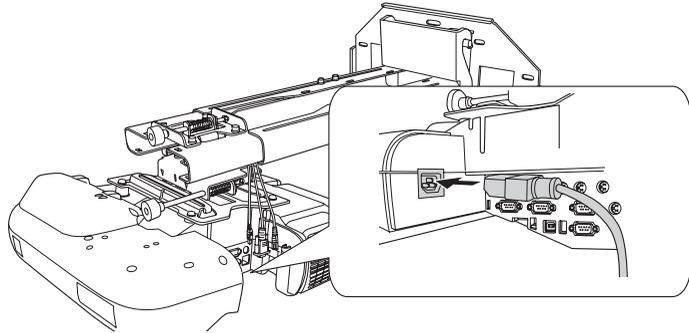
- Ligar e desligar o projetor
- Selecionar a fonte da imagem
- Ajustar a imagem

Ligar e desligar o projetor

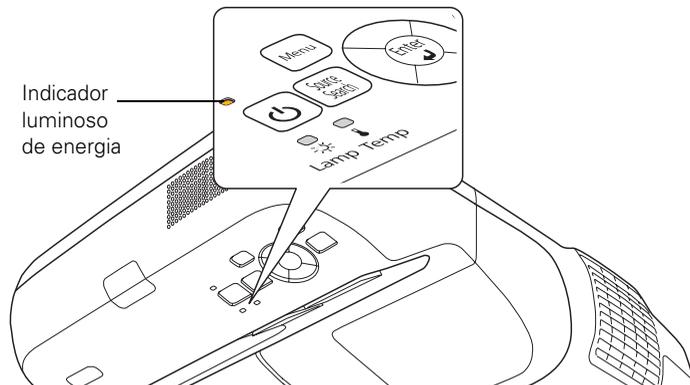
Ligue o computador ou o equipamento de vídeo que possa estar conectado antes de iniciar o projetor para que possa ser detectado automaticamente e exibir a fonte da imagem. Se ligar o projetor antes ou se houver vários dispositivos conectados ao equipamento, talvez seja necessário selecionar manualmente a fonte da imagem (consulte a página 41).

Proceda da seguinte forma para ligar o projetor:

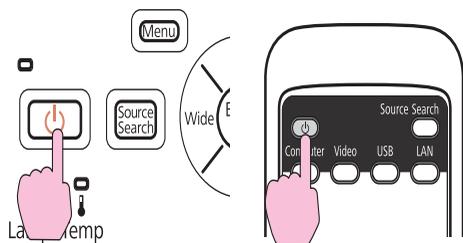
1. Certifique-se de que o cabo de eletricidade esteja conectado ao projetor e à tomada de parede.



O indicador luminoso de energia  fica laranja.



2. Pressione o botão de energia  no projetor ou controle remoto.



O projetor emite um bipe e o indicador luminoso  pisca em verde enquanto o projetor se aquece. Em seguida, a imagem começa a ser exibida. Quando o indicador luminoso  pára de piscar e fica verde, o projetor está pronto para o uso.

3. Se uma mensagem solicitar a digitação de uma senha, consulte a página 100.

Uso da função Direct Power On (Alimentação direta)

A função Direct Power On (Alimentação Direta) possibilita uma instalação mais rápida. O projetor liga automaticamente quando é conectado a uma tomada. Não é necessário pressionar o botão de energia .

Proceda da seguinte forma para ativar a função Direct Power On:

1. Pressione o botão **Menu** no controle remoto, realce o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
2. Selecione **Operação** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Direct Power On** e pressione **Enter**.



aviso

Nunca olhe diretamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. A luz intensa pode causar danos aos olhos, sobretudo de crianças.

observação

O idioma predeterminado do sistema de menus é inglês. Para mudar o idioma para português, consulte a página 98.

observação

Se ocorrer uma queda de energia quando a função de alimentação direta Direct Power On estiver ativada e o projetor estiver conectado, o equipamento reiniciará quando a energia for restabelecida.

4. Selecione **Activado** e pressione **Enter**.
5. Pressione **Menu** para sair. A configuração entrará em efeito a próxima vez que conectar o projetor a uma tomada ou ligá-lo usando um interruptor de parede.

observação

A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso.

Quando não estiver em uso, desligue o projetor, para prolongar sua vida útil.

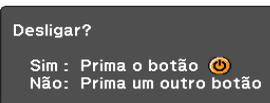
É possível ajustar o projetor para desligar a lâmpada automaticamente e entrar no modo de espera quando estiver sem receber sinais por 1 a 30 minutos (consulte a página página 97). Isso economiza eletricidade, resfria o projetor e aumenta a vida útil da lâmpada. Se quiser utilizar o projetor, pressione o botão de energia .

Desligamento do projetor

Este projetor incorpora a tecnologia de desativação automática Instant Off. Para desligá-lo, pressione o botão de energia , como descrito abaixo, desconecte o projetor da tomada ou desligue o suprimento de energia do projetor. Não é preciso esperar que o projetor esfrie.

1. Para desligar o projetor, pressione o botão de energia  no projetor ou no controle remoto.

A seguinte mensagem de confirmação será exibida. (Caso não queira desligar o projetor, pressione qualquer outro botão.)



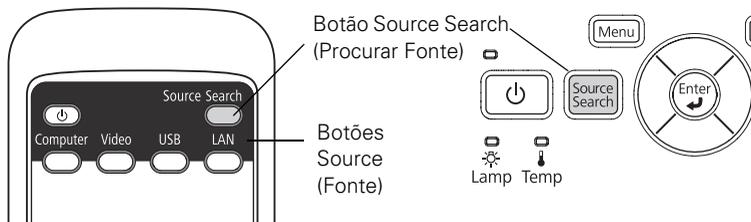
2. Pressione o botão de energia  novamente. A lâmpada de projeção será desativada e o projetor emite dois sinais sonoros. Em seguida, desconecte o cabo de alimentação.

Se quiser ligar novamente o projetor, verifique se a luz alaranjada  não está piscando e pressione o botão de energia .

Seleção da fonte da imagem

Se houver mais de uma fonte de imagens conectada ao projetor (um computador ou um aparelho de DVD, por exemplo), será necessário selecionar a fonte da imagem. A seleção da fonte da imagem permite alternar entre as entradas de imagens dos diversos aparelhos conectados ao equipamento.

Caso não veja a imagem desejada, aperte o botão **Source Search** (Procurar Fonte) no controle remoto ou no projetor até que veja a imagem que quer projetar. Ou aperte um dos botões de seleção de fonte (Source) no controle remoto (**Computer, Video, USB ou LAN**).



Se ainda assim não for apresentada nenhuma imagem ou você não conseguir projetar a imagem exibida na tela de seu notebook ou computador, consulte a página 147 para obter soluções.

Selecione **USB** para projetar a partir de um dispositivo USB ou **LAN** para projetar em uma rede. Consulte a página 82 para obter instruções.

Ajuste da imagem

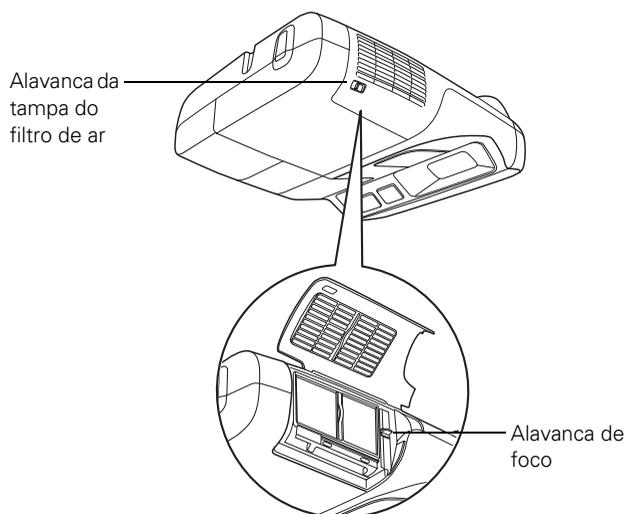
Depois que a imagem aparecer, talvez seja necessário efetuar alguns ajustes:

- Para ajustar o foco da imagem, consulte a página 42.
- Para ajustar rapidamente a cor, o brilho ou o contraste, consulte a página 43.
- Para alterar a relação de aspecto da imagem, consulte a página 44.
- Se precisar ajustar a imagem e/ou o som, consulte o capítulo “Uso dos menus do projetor” na página 87.

Ajuste de foco da imagem

Fazer o foco do projetor é parte do processo de instalação. Se necessário, você pode re-ajustar o foco a qualquer momento usando a alavanca de foco próxima ao filtro de ar na lateral do projetor.

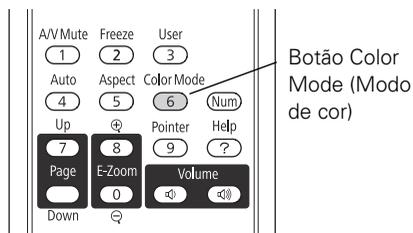
1. Abra a tampa do compartimento do filtro de ar na lateral do projetor.
2. Levante ou abaixe a alavanca de foco para ajustar a nitidez da imagem.



Seleção do modo de cor

A função Modo cor ajusta o brilho, o contraste e as cores para vários ambientes de exibição comuns. Utilize essa função para obter boas imagens rapidamente.

Aperte o botão **Color Mode** (Modo cor) no controle remoto para selecionar uma opção. Pressione o botão até que a opção desejada seja projetada no canto superior direito.



Selecione uma das opções em **Modo cor**:

- **Dinâmico**: modo de mais brilho, ideal para video games ou televisão em um ambiente bem iluminado.
- **Apresentação**: para apresentações em cores em um ambiente bem iluminado (configuração padrão).
- **Teatro**: para filmes com tons naturais em ambientes escuros.
- **Foto**: para imagens estáticas de alto contraste e com cores vivas em salas bem iluminadas (está disponível somente quando a fonte está configurada como **LAN** ou **USB**).
- **Desporto**: para imagens de TV vivas projetadas em ambientes iluminados (disponível apenas para fontes de vídeo componente, S-Vídeo ou vídeo composto).
- **sRGB**: Corresponde à paleta de cores de monitores de computador sRGB padrão.
- **Quadro preto**: para a projeção de cores precisas em um quadro negro (ajusta o ponto branco).
- **Quadro branco**: Para apresentações usando um computador, com gráficos e texto em preto e branco, em uma sala iluminada.

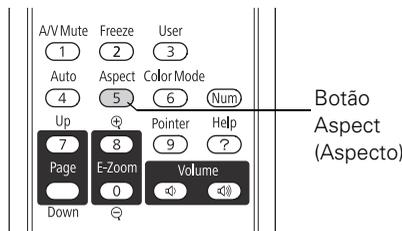
observação

Você não pode mudar a razão de aspecto quando exibir a partir de um computador usando a porta USB TypeB ou a partir de um dispositivo USB usando a fonte USB.

Redimensionamento de imagens de vídeo

É possível redimensionar suas imagens alterando a relação de aspecto (largura por altura) das imagens (dependendo do sinal de entrada).

Pressione o botão **Aspect** (Aspecto) do controle remoto. Pressione o botão **Aspect** várias vezes para navegar pelas opções disponíveis.



Selecione uma das opções em **Aspecto**:

- **Modo normal:** Exibe as imagens usando a área de projeção total e mantém a relação de aspecto da imagem. Utilize este ajuste para redimensionar automaticamente a imagem e fazer bom uso da área de exibição.
- **16:9:** Converte a relação de aspecto da imagem para 16:9. As imagens com aspecto 4:3 são alongadas horizontalmente para se ajustarem à tela.
- **Modo Total:** Exibe as imagens usando a largura total da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto. As imagens de aspecto 4:3 são alongadas horizontalmente.
- **Zoom:** Exibe as imagens usando a largura total da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem. As imagens poderão ser cortadas nas partes superior e inferior, dependendo da razão de aspecto.
- **Nativa:** Exibe as imagens como elas realmente são (a relação de aspecto e resolução são mantidas). Podem ser exibidas faixas negras, ou a imagem pode ser cortada, dependendo da resolução.

Se estiver usando a caneta interativa, você terá que recalibrar depois de mudar a configuração de aspecto do projetor.

3

Uso da caneta interativa

A caneta interativa incluída com o seu projetor transforma quase qualquer parede em um quadro interativo. Este capítulo explica como usar o software Easy Interactive Driver, calibrar o projetor e usar a caneta para anotar apresentações ou escrever e desenhar em um quadro virtual.

Siga as instruções desta seção para:

- Usar o software Easy Interactive Driver
- Calibrar a conexão
- Usar a caneta
- Usar as ferramentas Easy Interactive Tools
- Uso da função Tablet PC

Periodicamente, é uma boa idéia checar o [site de suporte da Epson](#) para atualizações gratuitas para o seu software Easy Interactive.

Uso do software Easy Interactive Driver

O software Easy Interactive Driver vem incluído no CD “Epson Projector Software for Easy Interactive Function”. Note os seguintes requisitos do sistema:

- Microsoft® Windows 2000, Windows XP, Windows Vista (versão de 32-bit) ou Windows 7 (versões de 32-bit e 64-bit) ou Mac OS X 10.3 ou posterior
 - Porta USB 1.1 (mínimo) ou USB 2.0 (recomendado)
1. Conecte um cabo VGA do computador e o cabo USB ao projetor e ao computador, conforme descrito nas páginas 22 e 23.
 2. Ligue o computador.
 3. Certifique-se de que o software está instalado no computador, conforme descrito no *Guia de referência rápida*.
 4. Ligue o projetor, conforme descrito na página 38.

A área de trabalho do seu computador é exibida. Caso veja uma tela vazia ou a mensagem **Sem Sinal**, cheque o seguinte:

- Certifique-se de que a luz de energia do projetor está verde e não piscando.
- Pressione o botão **Computer** no controle remoto.
- Se estiver usando um laptop Windows, pressione a tecla de função que permite que exiba imagens em um monitor externo. Esta tecla pode ser chamada **CRT/LCD** ou apresentar um ícone como . Talvez seja necessário manter pressionada a tecla **Fn** enquanto pressiona a outra tecla.

Se precisar de mais ajuda, consulte a página 141.

5. Cheque o estado da conexão.

Windows: você deve ver o ícone  da caneta na barra de tarefas (canto inferior direito da tela).

Mac OS: você deve ver o ícone  da caneta na barra do sistema.

Pode ser que tenha que esperar um minuto até que o ícone apareça depois de ligar o computador e o projetor.

Se um X vermelho aparecer no ícone, o computador e o projetor não estão conectados corretamente. Tente desconectar e reconectar o cabo USB.

Caso não veja o ícone, siga um destes passos:

Windows: selecione  ou Iniciar > Todos os Programas ou Programas > Epson Projector > Easy Interactive Driver.

Mac OS: abra a pasta Aplicativos, depois selecione o ícone Easy Interactive Driver.

Se precisar de mais ajuda, consulte a página 156.

Quando o computador e o projetor estiverem conectados e o Easy Interactive Driver aparecer, você está pronto para calibrar. Veja a próxima seção para obter instruções.

Calibração da conexão

A calibração estabelece a conexão entre o computador e a caneta interativa. Este processo simples garante que o seu computador possa detectar corretamente a posição da caneta na superfície de projeção.

Pode ser necessário calibrar a conexão antes de usar a caneta pela primeira vez, ou se mudar a resolução do seu computador ou conectar outro computador. Você pode usar a caneta para fazer a calibração.

Dois tipos de calibração estão disponíveis:

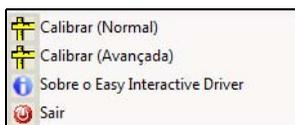
- Normal, que é mais rápida e apropriada para a maioria das situações (25 pontos de calibração)
- Avançado, que é recomendado quando precisar de maior precisão (49 pontos de calibração)

observação

Não selecione Sair ou Cancelar a partir do menu Easy Interactive Driver. Se o fizer, terá que abrir o driver conforme descrito aqui a próxima vez que quiser usar a caneta interativa.

Pode ser que tenha que recalibrar a conexão se mudar a razão de aspecto do projetor usando o controle remoto ou se mudar as seguintes configurações no sistema de menus do projetor:

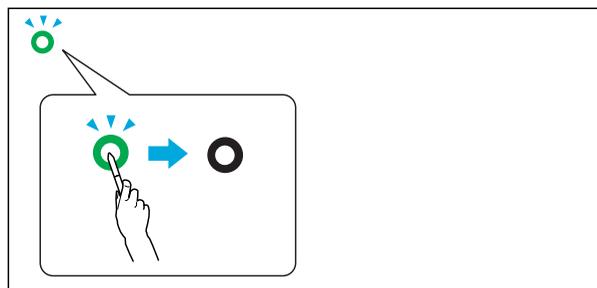
- Menu Definição: **Keystone** ou **Zoom**. Consulte a página 87 para obter mais informações.
- Menu Sinal: **Auto Ajuste**, **Resolução**, **Alinhamento**, **Sinc**, **Posição**, ou **Aspecto**. Consulte a página 91 para obter mais informações.



1. Para iniciar a calibração, siga um destes passos:
 - Em Windows, clique no ícone da caneta na barra de tarefas (canto inferior direito da tela), depois selecione **Calibrar (Normal)** ou **Calibrar (Avançada)**.
 - Em Mac OS, clique no ícone da caneta na barra do sistema, selecione **Calibrar** na barra do menu, depois selecione **Calibrar (Normal)** ou **Calibrar (Avançada)**.
2. Depois de ler a mensagem sobre a calibração, clique em OK.
Você vê um círculo verde piscando no canto superior esquerdo da imagem projetada.
3. Toque o centro do círculo com a ponta da caneta.
O círculo pára de piscar e fica preto. Você vê outro círculo à direita.

observação

Para a calibração mais precisa, certifique-se de segurar a caneta em ângulo com relação à superfície de projeção e toque o centro do círculo.



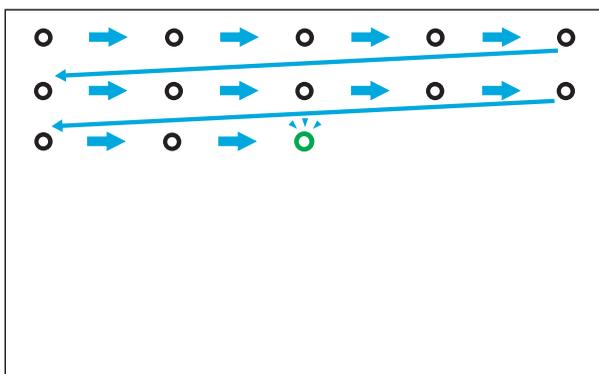
4. Toque o centro do próximo círculo e depois repita. Quando chegar ao fim da fila, o próximo círculo aparece na extremidade esquerda da próxima fila.

Certifique-se de que não está bloqueando o sinal entre a caneta e o receptor interativo (próximo à janela de projeção no projetor)

Não aperte o botão na caneta enquanto estiver calibrando.

Se cometer um erro, aperte **Esc** no teclado do computador e reinicie o processo de calibração.

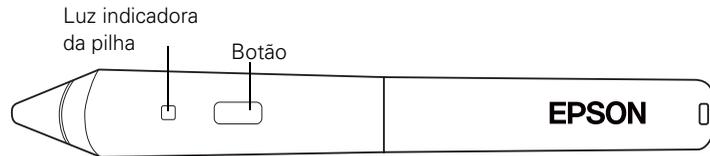
5. Continue até que todos os círculos estejam pretos.



Depois de terminar a calibração, você pode usar a caneta como um mouse no quadro de projeção ou na parede. Com software adicional, você também pode usar as canetas para escrever ou desenhar na imagem projetada. Veja a próxima seção para obter mais instruções.

Uso da caneta

O Easy Interactive Driver permite que use a caneta como um mouse. Se instalou um software de quadro interativo, como o Easy Interactive Tools, você também pode usar as canetas para escrever ou desenhar na imagem projetada.



Aperte o botão na caneta para testar a pilha. Se a luz do indicador estiver verde, a pilha tem carga suficiente.

Siga estas dicas para usar a caneta como um mouse:

- Para o melhor funcionamento, segure a caneta em ângulo e não perpendicular ao quadro.
- Para clicar com o botão esquerdo, toque no quadro.
- Para clicar duas vezes, toque duas vezes.
- Para clicar com o botão direito, toque enquanto aperta o botão na caneta.
- Para clicar e arrastar, toque e arraste a caneta.

Para usar a caneta para escrever ou desenhar no quadro, você precisa instalar um software de quadro interativo. Você pode usar seu próprio software de quadro interativo ou você pode usar o Easy Interactive Tools. Para baixar e instalar o Easy Interactive Tools, clique no link [Baixo o Easy Interactive Tools](#) na sua área de trabalho.

Usar as ferramentas Easy Interactive Tools

Com o Easy Interactive Tools, você pode usar a caneta para escrever ou desenhar na superfície de projeção. Certifique-se de que instalou o software, conforme descrito no *Guia de referência rápida*.

Uso das ferramentas para Windows

Duas barras de ferramentas diferentes estão disponíveis, uma para o modo interativo e uma para o modo quadro-branco:



Barra de ferramentas interativa



Barras de ferramentas quadro-branco

Barra de ferramentas quadro-branco adicional

observação

As ferramentas Easy Interactive Tools não são necessárias para usar as funções interativas do projetor. Você pode usar qualquer outro software de anotação.

- **Modo interativo:** No modo interativo, a barra de ferramentas aparece na imagem projetada e permite o uso da caneta como um mouse para abrir aplicativos, acessar links e operar barras de rolagem, por exemplo.

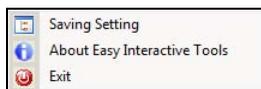
Neste modo, você também pode adicionar comentários no que quer que seja exibido do seu computador e salvar suas anotações.

- **Modo quadro-branco:** No modo quadro-branco, a barra de ferramentas aparece em uma superfície branca vazia. Você pode escrever ou desenhar com a caneta, acrescentar imagens, salvar ou imprimir suas páginas.

1. Para iniciar as ferramentas Easy Interactive Tools, selecione  ou **Iniciar > Todos os Programas ou Programas > Epson Projector > Easy Interactive Tools.**

Quando você abre o Easy Interactive Tools, você está em modo interativo de mouse.

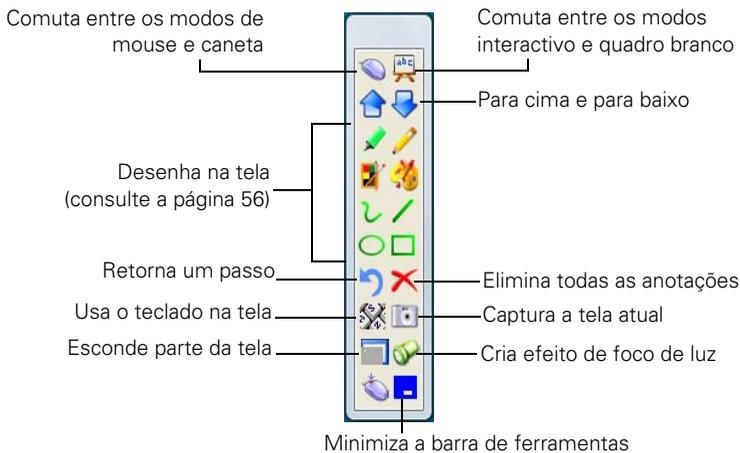
2. Para alternar entre os modos interativo e quadro-branco, selecione o ícone  ou  no canto superior direito da barra de ferramentas.
3. Para sair do Easy Interactive Tools, selecione o ícone  Easy Interactive Tools na barra de tarefas do Windows e selecione **Exit** (Sair).



Uso do modo de mouse interativo

Quando você abre o Easy Interactive Tools, você está em modo interativo de mouse. Ou a caneta ou o mouse está ativo neste modo, assim como indicado pelo ícone no canto superior esquerdo da barra

de ferramentas. Quando você vê o ícone do mouse  na barra de ferramentas, você pode usar a caneta como um mouse para selecionar outras ferramentas.



Seguem listas das ferramentas interativas:

Ferramentas interativas

Ícone	Descrição
	Vai para cima ou para baixo em um navegador ou em outro software.
	Usa um teclado na tela para digitar texto em um site ou em um navegador, ou em outro software. Consulte a página 60 para obter mais informações.
	Captura e salva a tela atual como um arquivo de imagem. Consulte a página 60 para obter mais informações.

Ferramentas interativas

Ícone	Descrição
	Esconde parte da tela. Você pode usar as flechas amarelas para ajustar a área escondida. Consulte a página 56 para obter mais informações.
	Cria um efeito de foco de luz para iluminar e sombrear parte da tela. Você pode movimentar o foco de luz e mudar a sua forma, cor e transparência, como descrito na página 55.
	Use a caneta para clicar com o botão direito sem apertar o botão.
	Minimiza a barra de ferramentas. Quando a barra de ferramentas é minimizada, você pode restaurá-la se selecionar o ícone  do Easy Interactive Tools na barra de tarefas do Windows.

Inserção de texto

Você pode inserir texto em um navegador ou em outro programa, como um programa de documento de texto ou planilha.

1. Abra o seu navegador de Internet ou outro programa.
2. Selecione a ferramenta de teclado . Você vê o teclado virtual:



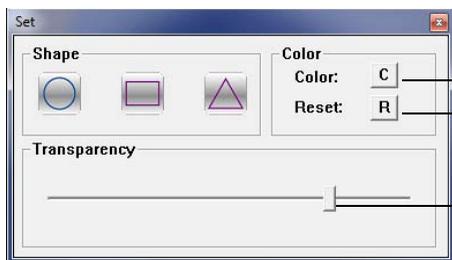
3. Clique na imagem projetada onde deseja inserir texto.
4. Selecione as letras e números no teclado virtual.

Uso da ferramenta de foco de luz

Para esconder grande parte da imagem projetada e revelar apenas uma área em particular, selecione a ferramenta de foco de luz .



- Para redimensionar a área revelada, clique e arraste a margem do círculo do foco de luz.
- Para mover a área revelada, clique e arraste a caneta fora do círculo do foco de luz.
- Para ajustar a área revelada, selecione o ícone  na tela de foco de luz. Você verá a seguinte janela, que permite que ajuste a forma da área revelada, a cor e a transparência da área escondida.



Abre uma tela de seleção de cor

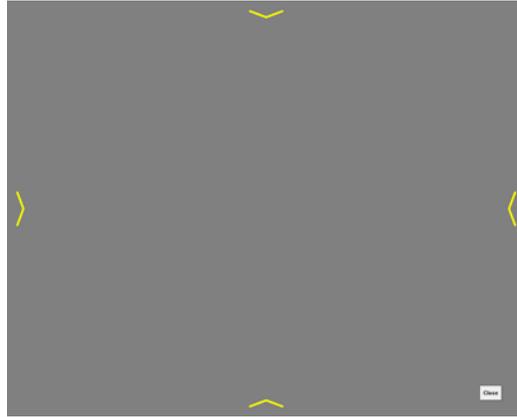
Retorna à cor padrão

Desliza para ajustar a transparência da área escondida

- Para remover o foco de luz, selecione o ícone  na tela de foco de luz.

Uso da ferramenta de sombra

Para esconder a imagem projetada com uma sombra opaca e revelar apenas a área que deseja, selecione a ferramenta de sombra . Você verá o seguinte na imagem projetada:



- Para ajustar a sombra, clique e arraste uma das flechas amarelas.
- Para remover a sombra, selecione o botão **Close** (Fechar) na tela.

Uso de modo de caneta interativa

Para mudar para modo de caneta interativa, selecione qualquer uma das ferramentas. Ou selecione o ícone  do mouse no canto superior esquerdo. O mouse se transforma em uma caneta.

Seguem listas das ferramentas interativas de desenho:

Ferramentas de desenho

Ícone	Descrição
	Escreve ou desenha com um efeito semi-transparente.
	Comute entre escrever/desenhar e apagar. No modo de apagar, você pode selecionar um apagador de forma livre ou linha reta, ou nas formas circular e retangular para apagar grandes porções.
	Seleciona a largura e cor da linha (básico/rápido).
	Personaliza a largura e cor da linha (avançado/preciso).

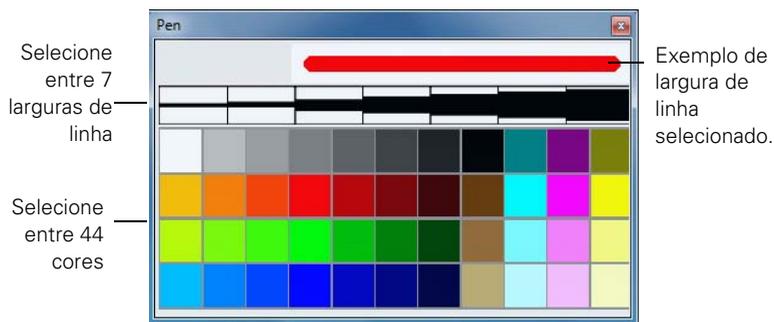
Ferramentas de desenho

Ícone	Descrição
	Escreve ou desenha linhas em forma livre (ou apaga em forma livre).
	Desenha linhas retas (ou apaga em linha reta).
	Desenha círculos ou elipses (ou apaga em círculos).
	Desenha retângulos ou quadrados (ou apaga em retângulos).
	Desfaz a última anotação.
	Elimina todas as anotações.

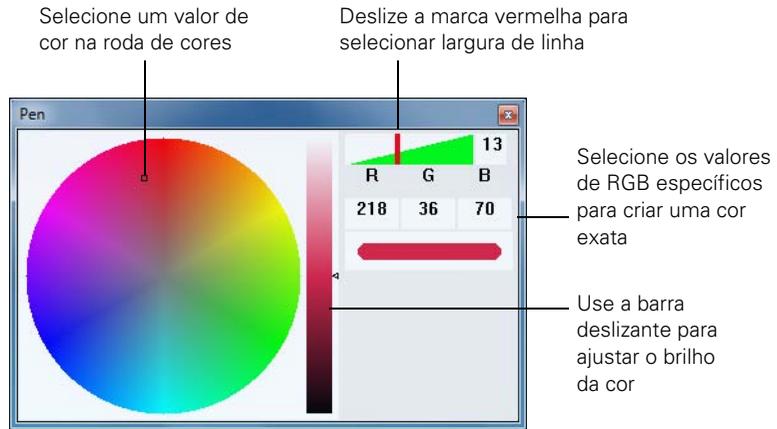
Mudança da largura da linha ou cor da caneta

Você pode selecionar a largura da linha e cor das ferramentas de destaque e desenho. Dois tipos de janelas de seleção estão disponíveis, básica e avançada.

- Selecione o ícone  para abrir a janela de ajuste de linha básica, como mostrado abaixo:



- Selecione o ícone  para abrir a janela de ajuste de linha avançada, como mostrado abaixo:

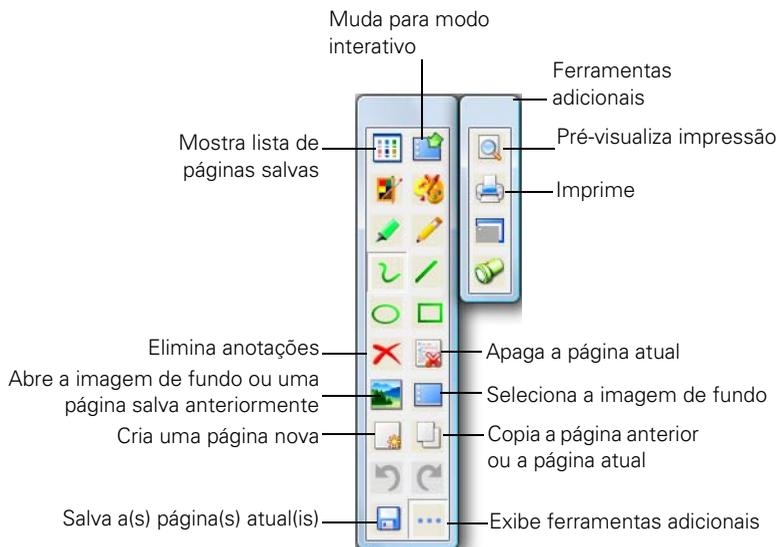


Uso do modo quadro-branco

Para mudar para uma tela branca que você pode usar como um quadro interativo, selecione o ícone .

Você verá as ferramentas de quadro-branco, como mostrado abaixo. Selecione o ícone  para exibir as ferramentas adicionais.

Você vê as ferramentas de quadro branco, conforme mostrado a seguir. Selecione o ícone  para exibir as ferramentas adicionais.



Algumas das ferramentas são as mesmas que aquelas disponíveis em modo interativo. Segue uma lista das ferramentas que são exclusivas do modo de quadro branco:

Ferramentas de quadro branco

Ícone	Descrição
	Mostra uma lista das páginas salvas na pasta atual.
	Volta para modo interativo.
	Apaga a página atual e exibe a página salva anteriormente.
	Coloca uma imagem como o fundo do quadro ou abre uma página salva anteriormente. Você pode selecionar qualquer arquivo de imagem em formato JPEG ou BMP.
	Seleciona um pano de fundo. Toque no botão repetidamente para selecionar entre seis cores sólidas, dois estilos de linha ou música.
	Cria uma página nova no quadro.
	Copia o conteúdo da página exibida anteriormente e coloca-o na página atual.

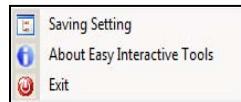
Ferramentas de quadro branco

	Desfaz a última operação.
	Refaz a última operação.
	Salva a página atual como um arquivo de imagem. Veja a próxima seção para obter mais instruções.
	Exibe ferramentas adicionais.
	Pré-visualiza impressão.
	Imprime todas as páginas do quadro na pasta atual.

Como salvar as páginas

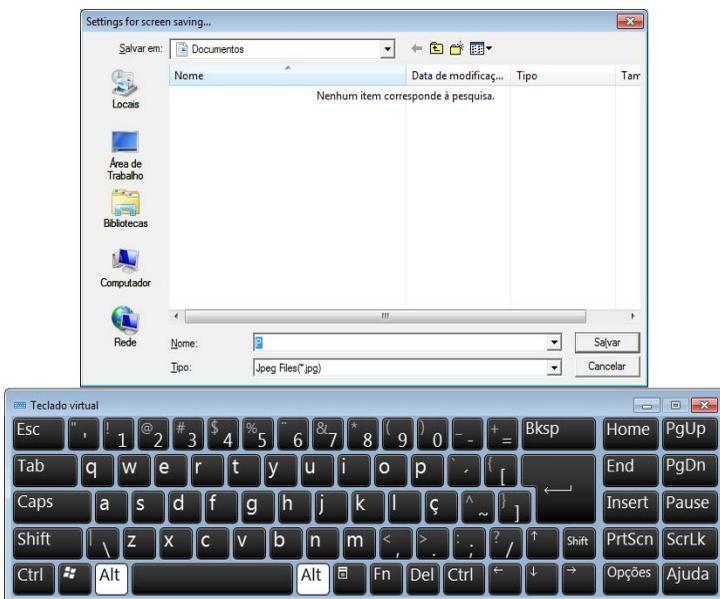
Você pode salvar tanto páginas do quadro como imagens da tela do computador com anotações. Você também pode decidir onde você quer salvar as páginas e em qual formato.

1. Selecione o ícone  na sua barra de tarefas (canto inferior direito da tela) para abrir o menu Easy Interactive Tools:



2. Selecione **Saving Setting** (Salvar configurações).

Você vê o teclado na tela e a janela para salvar o arquivo:



3. Selecione a pasta onde deseja salvar suas páginas. Você pode usar o teclado na tela para digitar o prefixo do nome e selecionar **Jpeg** ou **BMP** como o tipo de arquivo.
4. Selecione **Salvar**. Você retorna ao Easy Interactive Tools.
5. Siga um destes passos para salvar suas páginas:
 - Em modo interativo, selecione o ícone  da câmera para capturar a tela e anotações atuais. Você vê uma mensagem confirmando que a tela foi salva. O Easy Interactive Tools adiciona a hora e data ao prefixo do nome do arquivo que selecionou.

TEST010-11-29-13-23-3

prefixo ano mês dia hora minutos segundos

image20101005132629

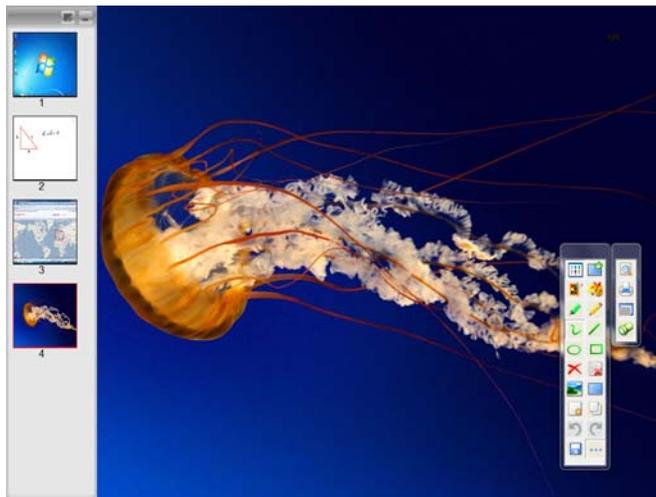
prefixo ano mês dia hora minutos segundos

- Em modo quadro-branco, selecione o ícone . O teclado na tela aparece e a janela Save as (Salvar como) se abre. Você pode selecionar um local para salvar e digitar um nome para criar uma nova pasta. Suas páginas são salvas automaticamente como imagens numeradas.

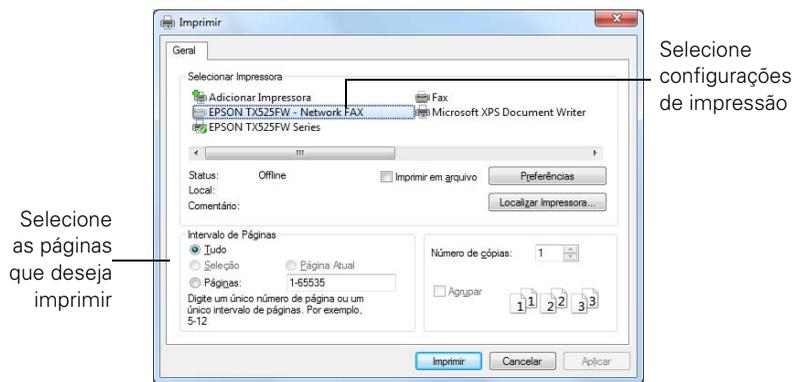
Impressão das suas páginas

Uma vez que suas páginas foram salvas, você pode imprimi-las.

1. Para exibir imagens pequenas das páginas salvas na pasta atual, selecione o ícone de páginas . Você verá as páginas do lado da tela:



2. Para imprimir suas páginas, selecione o ícone  para exibir ferramentas adicionais. Depois selecione o ícone da impressora . Você verá a janela de impressão:



3. Selecione as páginas que deseja imprimir, depois selecione OK.

Uso das ferramentas para Mac OS X

observação

O *Easy Interactive Tools* não é necessário para o uso dos recursos interativos do projetor. Você pode usar o software de quadro-branco interativo.

Você pode usar as ferramentas em dois modos diferentes: interativo (fundo transparente) e quadro-branco (fundo branco).

- No modo interativo, a caixa de ferramentas aparece na imagem projetada e permite que você acrescente comentários no que é exibido do seu computador. Você também pode usar a caneta como um mouse para abrir aplicativos, acessar links e operar barras de rolagem, por exemplo.
 - No modo quadro-branco, a caixa de ferramentas aparece em uma superfície branca vazia. Você pode escrever e desenhar com a caneta e salvar suas páginas.
1. Para iniciar o Easy Interactive Tools, selecione **Aplicativos > Easy Interactive Tools >**  **Easy Interactive Tools**. Você vê a caixa de ferramentas na sua área de trabalho:

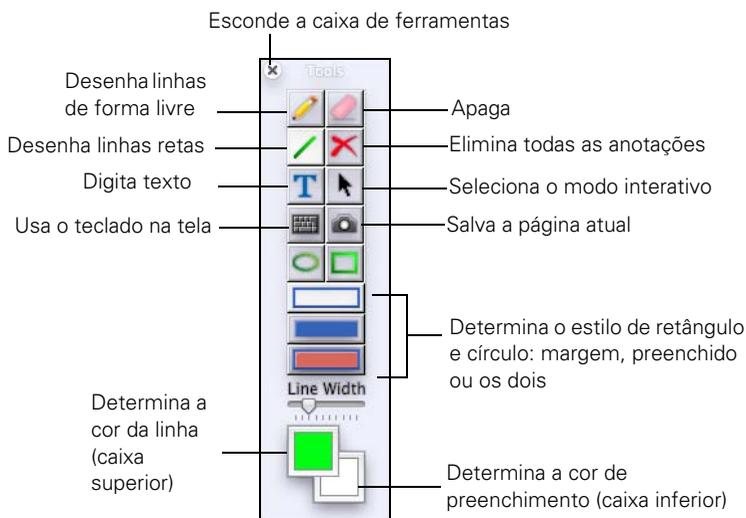


2. Para fechar, selecione **Easy Interactive Tools** e selecione **Quit Easy Interactive Tools** (Sair do Easy Interactive Tools).



Uso do modo interativo (Fundo transparente)

Quando abre o Easy Interactive Tools pela primeira vez, você está no modo de caneta interativa, que permite que você use sua caneta interativa para desenhar ou fazer comentários nos aplicativos ou imagens na tela. Você verá a caixa de ferramentas:



observação

Para mudar para o modo de mouse interativo, selecione a **flecha preta**  na barra de ferramentas. A **flecha se torna branca**, indicando modo de mouse interativo.

As seguintes ferramentas estão disponíveis:

Ferramentas de Mac OS X

Ícone	Descrição
	Escreve ou desenha linhas de forma livre.
	Apaga comentários individuais.
	Desenha linhas retas.
	Apaga todos os comentários.
	Abre a caixa de texto. Consulte a página 68 para obter mais informações.
	Muda para o modo de mouse interativo. A flecha se torna branca, indicando que você pode usar a ferramenta de lápis como um mouse.
	Abre o teclado virtual.

Ferramentas de Mac OS X

	Salva a página atual. Consulte a página 72 para obter mais informações.
	Desenha círculos ou elipses.
	Desenha quadrados ou retângulos.
	Seleciona retângulos ou círculos com apenas contorno.
	Seleciona retângulos ou círculos preenchidos.
	Seleciona retângulos ou círculos preenchidos.
	Clique e arraste a barra deslizante para selecionar a largura da linha para círculos, retângulos, linhas e apagador. Isso também afeta o tamanho da fonte do texto que inserir na caixa de texto.
	Selecione a cor da linha (caixa superior) e cor de preenchimento (caixa inferior) para círculos, retângulos e linhas. Consulte a página 69 para obter mais informações.

Para acessar opções adicionais, abra o menu de ferramentas na barra Tools (Ferramentas) do sistema operacional do seu Mac OS X:



- Para mudar para ferramentas de desenho semi-transparentes, abra o menu de ferramentas e selecione **Highlight Pen** (Caneta de destaque). As linhas, círculos, quadrados e texto ficam semi-transparentes.
- Para mudar para modo de quadro branco, abra o menu de ferramentas e selecione **White Background** (Fundo branco). Para mais informações, consulte a página 72.
- Para salvar a tela atual, selecione **Save Screen** (Salvar tela). Isso funciona da mesma forma que selecionar a ferramenta . Para mais informações, consulte a página 72.

- Para esconder a barra de ferramentas, selecione **X** no canto superior esquerdo. Para voltar a exibir a barra de ferramentas, selecione **Show Toolbox** (Mostrar caixa de ferramentas) no menu Tools (Ferramentas).

Inserção de texto

Você pode inserir texto na tela, em um navegador ou em outro programa, como um programa de documento de texto ou planilha.

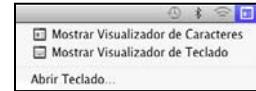
1. Se necessário, selecione a  flecha preta na barra de ferramentas. A flecha fica branca, indicando o modo de mouse interativo.
2. Abra o seu navegador da Internet ou outro programa.
3. Selecione o  teclado na janela de digitação de texto ou na barra de ferramentas. Você verá o teclado virtual:



Se o teclado não aparecer, talvez seja preciso seguir esses passos para ativá-lo:

1. Abra o menu Apple e selecione **Preferências do Sistema**.
2. Selecione  **Idioma e Texto**, depois selecione a guia **Leiautes de Teclado**.
3. Selecione **Visualizador de Teclado e de Caracteres** ou **Visualizador de Teclado**, depois use a barra de rolagem se necessário e selecione seu país e/ou idioma. Certifique-se de selecionar a caixa de diálogo **Mostrar o menu Leiaute de Teclado** na barra de menus na parte inferior da tela.

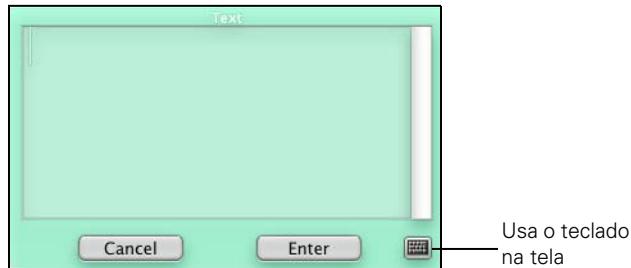
- Quando quiser usar o teclado virtual, selecione o menu de entrada (ícone da bandeira) no lado direito da barra de menu, depois selecione **Mostrar Visualizador de Caracteres**.



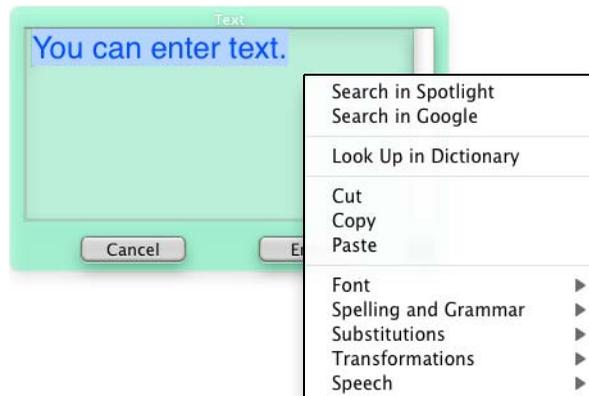
Uso da caixa de texto

Você pode usar a caixa de texto para inserir texto para pesquisar, procurar no dicionário ou obter pronúncia.

- Para abrir uma caixa de texto, selecione a ferramenta , depois clique. A caixa de texto se abrirá:



- Para abrir o teclado virtual, selecione a ferramenta de teclado  na caixa de texto.
- Selecione as letras e números no teclado virtual.
- Destaque o texto e pressione o botão na caneta para exibir um menu como mostrado abaixo:



- Use as opções na parte superior do menu para pesquisar no texto, procurar no dicionário, ou cortar, copiar e colar.
 - Use as opções na parte inferior do menu para mudar a fonte, verificar ortografia e gramática, ou mudar a capitalização do texto.
 - Para ter as palavras faladas em voz alta, selecione **Fala > Começar a Falar**. As palavras na caixa de texto são faladas.
5. Quando terminar de inserir texto, selecione o botão **Enter** (Entrar) para colocar o texto na tela, ou selecione **Cancel** (Cancelar) para fechar a caixa de texto.

Seleção da largura de linha e estilo de gráficos

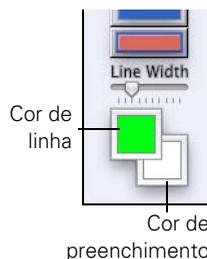
Para ajustar a larguras de linhas, use a ferramenta  na caixa de ferramentas. Arraste a barra deslizante para aumentar a largura da linha. Isso afeta linhas retas, linhas de forma livre, círculos, quadrados e retângulos.

Você também pode selecionar entre três estilos de círculos e retângulos:

- Selecione , depois selecione a ferramenta  ou  para desenhar um retângulo ou círculo contornado.
- Selecione , depois selecione a ferramenta  ou  para desenhar um retângulo ou círculo preenchido.
- Selecione , depois selecione a ferramenta  ou  para desenhar um retângulo ou círculo contornado e preenchido.

Definição de cor da linha e do preenchimento

Você pode determinar a cor das linhas e da área de preenchimento em círculos ou retângulos, selecionando entre vários quadros de seleção de cores.



observação

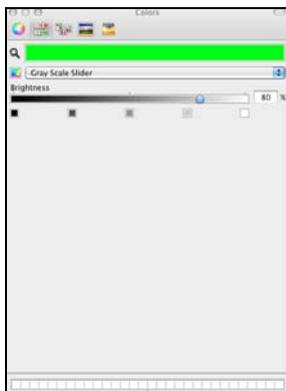
*A cor e tamanho padrões do texto é determinado pelas configurações de Cor e Largura de linha selecionadas. Você pode mudar as propriedades do texto ao pressionar o botão **Font > Show Fonts** (Fonte > Mostrar fontes).*

Selecione a caixa de cores superior para determinar a cor da linha ou a caixa inferior para determinar a cor de preenchimento. Você vê a seguinte caixa de diálogo Colors:



Depois de selecionar a cor desejada, você pode arrastá-la da barra de cores no alto, para um dos quadrados na parte inferior da caixa de diálogo. Isso permite que salve as suas cores favoritas para uso posterior. Mais quadrados estão disponíveis e é possível salvar até 300 cores.

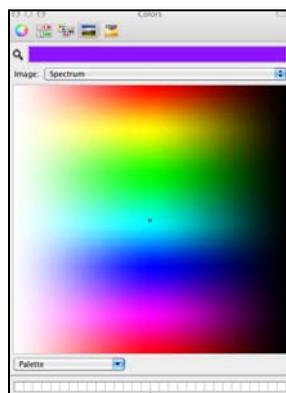
Para exibir as seguintes caixas de diálogo de seleção de cores alternativas, clique nos ícones no alto da tela.



Barra deslizante



Paletas de cores



Espectro



Caixa de giz

Uso do modo de quadro-branco (fundo branco)

Você pode mudar para uma tela branca que pode usar como um quadro-branco interativo.

1. Selecione o menu **Tools** na barra de menu do Mac OS X:



2. Selecione **White Background** (Fundo branco). Você verá as mesmas ferramentas definidas na página 72, mas em uma tela branca.
3. Para voltar ao modo interativo, abra o menu **Tools** (Ferramentas) e selecione **Transparent Background** (Fundo transparente).

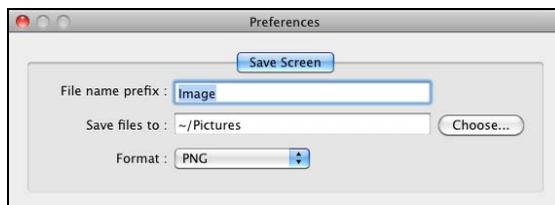
Salvar suas páginas

Você pode selecionar o local e formato para salvar suas páginas e imagens com comentários.

1. Abra o menu **Easy Interactive Tools** e selecione **Preferences...** (Preferências).



Você verá a caixa de diálogo de preferências:



2. Use o teclado virtual se desejar inserir um nome de arquivo diferente para suas páginas salvas; depois selecione **Choose** (Selecionar) se quiser mudar o local onde salvar.
3. Selecione **PNG**, **JPEG**, ou **Windows BMP** como tipo de arquivo para suas páginas salvas.
4. Quando quiser salvar uma página, selecione a ferramenta de câmera . Você verá uma mensagem como a seguinte:



Sua imagem de tela capturada está salva no local que selecionou, com um nome de arquivo gerado automaticamente baseado na data e hora atuais, por exemplo:

image20101005132629

prefixo ano mês dia hora minutos segundos

5. Selecione **OK** para confirmar.

Uso da função Tablet PC

Quando instala o Easy Interactive Driver, a função Tablet PC é ativada no Windows 7 e Windows Vista. Isso permite que faça anotações, use a entrada para escrita cursiva e execute outras ações usando a caneta, mesmo sem instalar o software de anotação.

Se tiver o Microsoft Office 2003 ou posterior, você também pode usar a função Ink (Tinta) em aplicativos do Office. Isso permite que adicione notas escritas à mão a um documento, planilha ou apresentação e guarde-as com o arquivo.

Para mais informação sobre as funções Tablet PC e de tinta, visite o [site de suporte da Epson](#).

4

Apresentação com o controle remoto

O projetor contém uma série de ferramentas que permitem melhorar a apresentação. Todas essas ferramentas podem ser acessadas através do controle remoto, que permite operar o projetor de qualquer ponto da sala, até 6 m de distância.

Este capítulo cobre os seguintes tópicos:

- Uso do controle remoto
- Controle de imagens e som
- Padrões de exibição
- Operação do computador com o controle remoto
- Destacar a sua apresentação
- Apresentação de um slideshow a partir de um dispositivo USB

observação

Se pressionar algum botão por mais de 30 segundos, o controle remoto deixará de funcionar para economizar energia da bateria. Quando soltar o botão, o funcionamento normal é retomado.

O uso do controle remoto à luz de lâmpadas fluorescentes claras ou sob a luz solar direta pode afetar a resposta do projetor.

Uso do controle remoto

Certifique-se de que as pilhas estão instaladas conforme descrito na página 139. Proceda da seguinte forma para usar o controle remoto:

- Aponte o controle remoto para o projetor ou para a tela.
- Fique a uma distância de até 6 m do projetor.
- Aponte o controle remoto de até 30° para os lados, ou 15° acima ou abaixo, dos receptores do controle remoto no projetor.

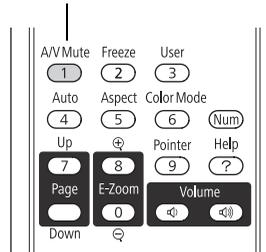
Controle de imagem e som

Utilize o controle remoto para desativar temporariamente a imagem e o som, congelar a ação, ampliar a imagem ou ajustar o volume.

Desativação de imagem e som

Pressione o botão A/V Mute no controle remoto para desligar a imagem e o som, e para escurecer a tela. Isso é útil para redirecionar temporariamente a atenção do público sem a distração da tela clara.

Botão A/V Mute



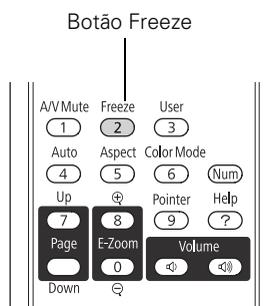
Para reativar a imagem, pressione o botão novamente.

É possível criar uma imagem, como o logotipo da empresa ou fotos, e exibi-la na tela sempre que pressionar o botão A/V Mute. (Consulte a página 101 para obter mais informações.)

Interrupção da ação

Pressione o botão Freeze (Congelar) no controle remoto para interromper uma ação no vídeo ou imagem do computador. A imagem é congelada, mas o som continua.

Para reiniciá-la, pressione o botão Freeze novamente.



observação

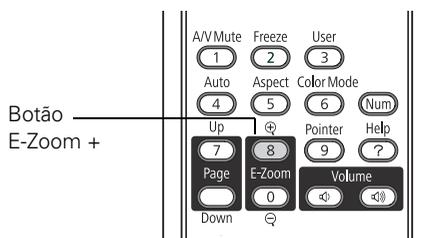
A função Freeze interrompe a imagem, mas não o som. Como a fonte de imagens continua a transmitir sinais, a projeção não continuará de onde parou.

Ampliação da imagem

Use os botões E-Zoom do controle remoto para aumentar/reduzir partes da imagem.

Se estiver usando a caneta interativa, a posição da caneta e a posição do mouse não corresponderão quando apertar os botões E-Zoom.

1. Pressione o botão E-Zoom + do controle remoto.



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

2. Use os botões (menu de navegação) de seta para posicionar o cursor.
3. Mantenha o botão E-Zoom + pressionado para ampliar a área selecionada até 4 vezes o tamanho normal.

observação

Não será possível utilizar os recursos Progressivo (consulte a página 91) enquanto estiver utilizando a função E-Zoom.

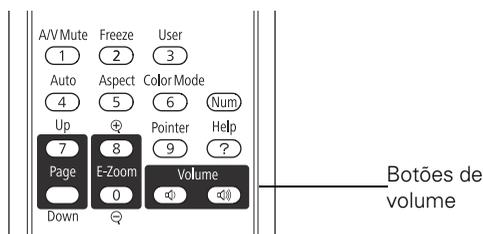
4. Enquanto a imagem é ampliada, é possível:
 - Usar os botões de seta para mover-se pela tela.
 - Pressionar o botão E-Zoom – para reduzir a imagem.
5. Quando terminar, pressione o botão ESC para voltar a imagem a seu tamanho natural.

observação

Para desativar a imagem e o som, pressione o botão A/V Mute.

Controle do volume

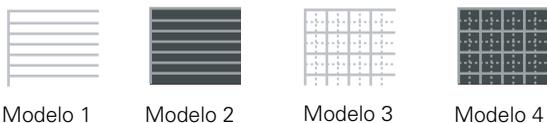
Para mudar o volume do projetor, aperte o botão  ou  no controle remoto.



Também é possível ajustar o volume por meio do sistema de menus do projetor. Consulte a página 94.

Padrões de exibição

Você pode exibir um padrão de teste ou um dos 4 padrões a seguir para usar o quadro branco ou negro:



1. Pressione o botão **Menu** no controle remoto, realce o menu **Definição** e pressione **Enter**.
2. Selecione **Modelo** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Tipo de Modelo** e pressione **Enter**.

observação

O idioma predeterminado do sistema de menus é inglês. Para mudar o idioma para português, consulte a página 98.

4. Selecione um dos padrões mostrados acima, ou selecione **Testar modelo**. Se quiser criar o seu próprio padrão, selecione **Modelo de Usuário**. Consulte a página 79 para obter mais informações.
5. Aperte **Enter** para selecionar o padrão que deseja e depois aperte **Esc**.
6. Selecione **Tela de Modelo** para exibir o padrão.
7. Pressione **Esc** quando terminar de exibir o padrão.

Designação de um padrão ao botão User

Você pode designar qualquer um dos padrões ao botão **User** (Usuário) no controle remoto e depois exibí-lo pressionando o botão **User** (Usuário).

1. No menu **Definição**, selecione um **Tipo de Modelo** segúm descrito anteriormente.
2. Selecione **Botão Usuário** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Tela de Modelo** e pressione **Enter**.
4. Pressione **Menu** para sair.

Criação de um padrão personalizado

É possível transferir qualquer imagem do computador ou da fonte de vídeo para o projetor para usá-la como padrão. Se designá-la ao botão **User** (Usuário) como descrito acima, você pode exibí-la a qualquer momento, bastando apertar o botão **User** (Usuário) no controle remoto.

Primeiro exiba a imagem que deseja usar a partir do computador ou de outra fonte. Em seguida, proceda da seguinte forma para capturar a imagem e transferi-la para o projetor:

1. No menu **Definição**, realce **Modelo** e pressione **Enter**.
2. Selecione **Modelo de Usuário** e pressione **Enter**.
3. Quando aparecer uma mensagem perguntando se deseja usar a imagem atual como padrão, selecione **Sim** e pressione **Enter**.

observação

A escolha de uma imagem como padrão apaga qualquer imagem anteriormente utilizada.

4. Em seguida, pressione **Enter**.
5. Use os botões de seta para selecionar um fator de ampliação (tamanho da exibição). Quando aparecer uma mensagem de confirmação, selecione **Sim** e pressione **Enter**. A imagem demorará alguns minutos para ser gravada. Não use o projetor, o controle remoto ou a fonte de vídeo enquanto o modelo estiver sendo gravado.
6. Quando vir uma mensagem avisando que a gravação terminou, pressione **Menu** para sair.

Operação do computador com o controle remoto

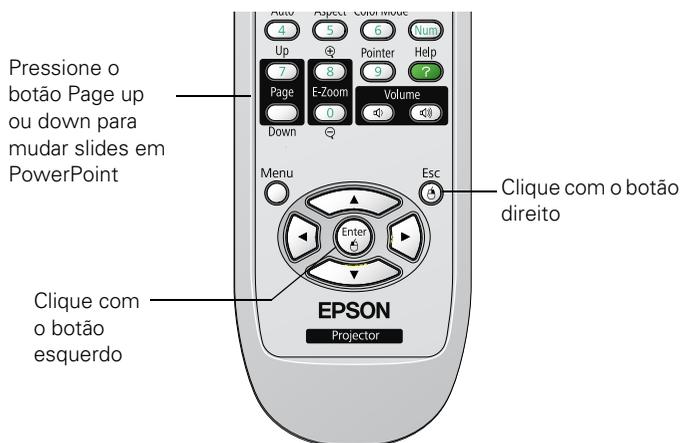
observação

Você poderá usar o controle remoto do projetor como mouse sem fio apenas quando projetar a partir das portas **Computer1** ou **Computer2**.

Pode ser necessário selecionar configurações específicas no computador para usar o controle remoto como um mouse. Consulte o manual do computador para obter informações detalhadas.

Você pode usar o controle remoto no lugar do mouse de um computador para não ter de ficar próximo ao computador para controlar a apresentação.

Antes de poder usar o controle remoto para operar o computador, você deve conectar um cabo USB à porta quadrada **USB TypeB**  no projetor (veja a página 23) e selecionar **Rato Sem Fios** como a configuração **USB Type B** no menu **Avançado** (veja a página 96).



Então, será possível controlar o computador da seguinte maneira:

- Use os botões **Page Up** ou **Page Down** do controle remoto para navegar pela apresentação de slides.
- Utilize os botões de seta para movimentar o cursor pela tela.
- Pressione o botão **Enter** uma vez para clicar com o botão esquerdo, ou duas vezes para dar um duplo-clique. Pressione o botão **Esc** para dar um clique com o botão direito.
- Para arrastar e soltar, mantenha o botão **Enter** pressionado. Em seguida, use os botões de seta para arrastar o objeto. Quando o ponteiro estiver no lugar desejado, solte o botão **Enter**.

observação

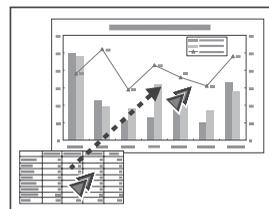
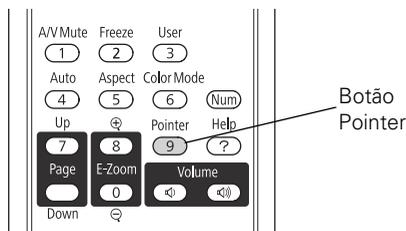
Você pode usar a função Page Up/Page Down (Avançar página/Retornar a página anterior) com o USB

Destacar a sua apresentação

Você pode usar um ponteiro para acessar informação importante na tela. Se quiser personalizar a ferramenta de ponteiro, você pode selecionar entre três formatos.

Uso da ferramenta de ponteiro

1. Para ativar a ferramenta de ponteiro, aperte o botão **Pointer** (Ponteiro) no controle remoto. Um ponteiro aparece na tela.



Se você preferir usar um estilo diferente de ponteiro, veja as instruções na próxima seção.

2. Use os botões de seta no controle remoto para posicionar o ponteiro na tela.
3. Quando terminar de usar o ponteiro, pressione os botões **Pointer** (Ponteiro) ou **Esc** para limpar a tela.

Personalização da ferramenta de ponteiro

Você pode selecionar entre três formatos para mudar a aparência do ponteiro.



1. Pressione o botão **Menu** no controle remoto, realce o menu **Definição**, selecione **Forma do ponteiro** e pressione **Enter**. Você pode selecionar um dos formatos de ponteiro mostrados à esquerda.
2. Selecione o formato que deseja e aperte **Enter**.
3. Pressione **Menu** para sair do sistema de menus.

Apresentação de um show de slides

Você pode usar a função Slideshow do projetor quando conectar um dispositivo USB que contenha arquivos de imagem com uma extensão .JPG. Isso permite que exiba rápida e facilmente imagens individuais ou que inicie um show de slides de todas as imagens em uma pasta. Você pode controlar o seu show de slides usando o controle remoto do projetor.

Para uma apresentação instantânea do PowerPoint, converta os seus slides do PowerPoint para arquivos .JPG (salve-os como *.jpg) e guarde-os em uma pasta. Copie a pasta para um dispositivo USB de memória flash (thumb drive) ou outro dispositivo USB. Depois conecte o dispositivo ao projetor e inicie a sua apresentação.

Você pode mudar do dispositivo exibindo o show de slides para outra fonte usando o botão **Source Search** (Procurar Fonte) ou um dos botões de fonte específicos no controle remoto. Para retornar à fonte do Slideshow, aperte **Source Search** e selecione **USB**, ou simplesmente aperte o botão **USB**.

observação

Você pode projetar arquivos .JPG em resoluções de até 4608 × 3072, com incrementos de pixel em números múltiplos de 8.

Se um arquivo .JPG estiver muito comprimido, o projetor pode não conseguir exibi-lo corretamente. O projetor não pode exibir arquivos progressivos CMYK .JPG.

Não é possível projetar arquivos de filem usando a função Slideshow.

Inicialização de um show de slides

1. Conecte um dispositivo USB à porta USB TypeA (achatada) do projetor (veja a página 34).
2. Se estiver conectado a outras fontes de imagem, aperte o botão USB no controle remoto para ir ao programa de slides (Slideshow).

Se não estiver conectado a outra fonte de imagem, o programa Slideshow aparece automaticamente.



Os arquivos para imagens que tenham sido escaneadas ou modificadas apresentarão um ícone e não a miniatura da imagem.

Se necessário, aperte os botões de seta no controle remoto para selecionar o dispositivo que deseja usar e depois aperte o botão Enter.

3. Se precisar selecionar uma sub-pasta no seu dispositivo, aperte os botões de seta para selecionar a pasta e aperte Enter.
4. Para exibir uma imagem individual, aperte os botões de seta para selecioná-la e aperte Enter. Para exibir arquivos de imagem adicionais, aperte o botão ◀ ou ▶.
5. Para exibir um show de slides contendo todas as imagens na pasta atual, use os botões de seta para selecionar Slideshow na parte inferior da tela Slideshow e aperte Enter. As imagens são exibidas em sequência uma vez. No fim, você vê a pasta novamente.

observação

Para girar a imagem exibida, aperte o botão ▲ ou ▼ no controle remoto até que ela seja exibida corretamente.

observação

Para exibir um show de slides a partir de uma pasta que não esteja aberta, selecione a pasta e aperte o botão Esc no controle remoto. Depois selecione Slideshow a partir do menu que aparece e aperte Enter.

Para iniciar um show de slide a partir de uma imagem, use os botões de seta para selecionar a imagem, aperte Enter e depois aperte Enter novamente.

Selecione o seguinte, conforme necessário, para controlar a sua exibição ou show de slides:

- Para retornar à pasta anterior, selecione **Voltar topo** no alto da tela Slideshow e aperte **Enter**.
- Para selecionar um dispositivo diferente, selecione **Selec. unid.** na parte superior direita da tela, aperte **Enter**, e selecione o dispositivo.
- Se todas as imagens na pasta não couberem na tela Slideshow, selecione **Página seguinte** na parte inferior da tela e aperte **Enter** para exibir a próxima tela cheia de imagens. Selecione **Página anterior** na parte superior da tela para selecionar a tela anterior.
- Para sair do show de slides, aperte **Esc**, selecione **Sair** e aperte **Enter**.

Seleção da opções de exibição no Slideshow

1. Selecione **Opção** na parte inferior esquerda da tela do Slideshow e aperte **Enter**. A seguinte tela será apresentada:



2. Selecione as opções que deseja usar e aperte **Enter**.

Opção	Configurações disponíveis
Ordem de visualização	Ordem de nomes exibe arquivos pela ordem dos nomes Ordem de data exibe arquivos pela ordem da data
Ordem	Crescente organiza os arquivos do primeiro ao último Decrescente organiza os arquivos do último ao primeiro
Execução contínua	Activado exibe o show de slides continuamente Desctivado exibe o show de slides uma vez
Tempo comutação ecrã	Não não muda de arquivo automaticamente 1Seg. a 60Seg. exibe os arquivos pelo tempo selecionado e vai para o próximo automaticamente

3. Quando terminar, selecione **OK** na parte inferior da tela e selecione **Enter**. (Selecione **Cancelar** e aperte **Enter** para cancelar a opção.)

5 *Uso dos menus do projetor*

É possível usar os menus de tela do projetor para ajustar a imagem, o som e outros recursos. Este capítulo contém as seguintes informações:

- Uso do sistema de menus
- Ajuste da imagem
- Ajuste dos parâmetros do sinal
- Personalização dos recursos do projetor
- Personalização da fonte de energia e da operação do equipamento
- Uso dos recursos de segurança do projetor

Uso do sistema de menus

É possível usar o controle remoto ou o painel de controle do projetor para acessar os menus e alterar os parâmetros. Proceda da seguinte forma:

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto ou do projetor para exibir a tela de menus. Uma tela de menus similar à tela a seguir é apresentada:



Os menus estão listados à esquerda e as opções disponíveis para o menu selecionado são exibidas à direita.

2. Use os botões de seta, no projetor ou no controle remoto, para navegar pela lista do menu. Quando o menu desejado estiver realçado, pressione o botão **Enter** para selecioná-lo.
3. Depois de haver selecionado o menu, use os botões de seta para navegar pela lista de opções. (Dependendo da fonte selecionada, é possível que algumas opções estejam em cor cinza ou não estejam disponíveis.)

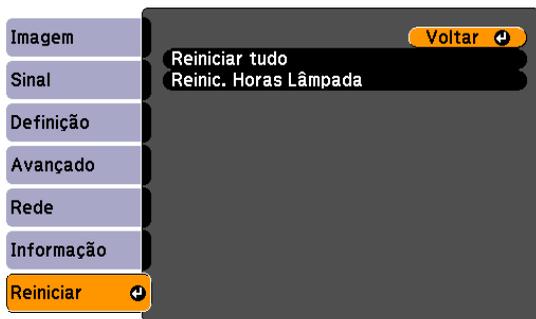
- Depois de realçar a opção que deseja ajustar, use os botões de seta para alterar o parâmetro selecionado. Em alguns casos, talvez seja necessário pressionar o botão **Enter** para ver uma subtela.
 - Pressione os botão de seta para a esquerda ou para a direita para ajustar a barra deslizante.
 - Quando houver duas ou mais opções, pressione o botão de seta para cima ou para baixo para realçar a opção desejada e, em seguida, pressione **Enter**.
- Depois de alterar os parâmetros, pressione o botão **Esc** para salvar as alterações e voltar para o menu anterior, ou pressione-o novamente para sair do sistema de menus. Também é possível pressionar o botão **Menu** para sair.



Restauração das configurações padrão

Você pode usar a opção **Reiniciar** para retornar as opções de qualquer menu às configurações de fábrica.

Para configurar todos os parâmetros do projetor com os valores padrão de fábrica, selecione o menu **Reiniciar**, realce **Reiniciar tudo**, pressione **Enter** e selecione **Sim** para confirmar.



observação

Selecionar Reiniciar tudo no menu Reiniciar não redefine os parâmetros Sinal entrada, Logótipo utilizador, Língua ou Horas da lâmpada.

Ajuste da imagem

É possível usar o menu Imagem para ajustar os parâmetros brilho, nitidez, cor, matiz, contraste e Iris Automática.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto ou do projetor e selecione o menu **Imagem**. Uma tela similar às telas a seguir é apresentada:



Computador/USB/USB Display/LAN



Vídeo componente/Vídeo composto/S-Vídeo

observação

Os parâmetros disponíveis poderão variar de acordo com a fonte de entrada selecionada.

O parâmetro **Brilho** altera a opacidade da tela de LCD do projetor. Também é possível alterar o brilho da lâmpada. Selecione **Consumo de Energia** no menu **Definição** e, em seguida, escolha **Normal** ou **ECO** (a configuração padrão é **Normal**).

2. Ajuste as opções desejadas, conforme necessário:

- **Modo cor**
Permite ajustar rapidamente a cor e o brilho para vários ambientes. É possível salvar uma configuração diferente para cada fonte. Consulte a página 43 para obter uma descrição sobre cada modo de cor.
- **Brilho**
Clareia ou escurece toda a imagem.
- **Contraste**
Ajusta a diferença entre áreas claras e escuras.
- **Saturação da cor**
Ajusta a profundidade de cores da imagem.
- **Cor**
Ajusta o equilíbrio dos tons de verde a magenta da imagem.
- **Nitidez**
Ajusta a nitidez da imagem.

■ Ajuste de cor

Ajusta os valores de cor. Selecione **Temp. abs. da cor** para ajustar o valor geral de 5000 °K (vermelho) para 10000 °K (azul). Selecione **Vermelho**, **Verde** e **Azul** para ajustar matizes e valores de saturação de vermelho, verde e azul. (Este parâmetro não estará disponível se **sRGB** estiver selecionado em Modo cor.)

■ Iris Automática

Ajusta automaticamente a luminosidade da projeção de acordo com o brilho da imagem. (Disponível apenas quando **Dinâmico** ou **Teatro** estiver selecionado como Modo cor para a atual fonte de entrada.)

Ajuste dos parâmetros do sinal

Embora o projetor normalmente detecte e otimize automaticamente o sinal de entrada, é possível usar o menu **Sinal** para efetuar ajustes manuais. Além de modificar a posição da imagem projetada, é possível corrigir o alinhamento e a sincronização de imagens de computador ou alterar a relação de aspecto.

1. Pressione o botão **Menu** e selecione o menu **Sinal**. Uma tela similar às telas a seguir é apresentada. (Os parâmetros poderão variar de acordo com a fonte da projeção.)



Computador



Vídeo componente



Vídeo composto/S-Video

observação

Se estiver usando a caneta interativa, será necessário recalibrar a conexão se muda um desses ajustes: Auto Ajuste, Resolução, Alinhamento, Sinc, Posição ou Aspecto.

observação

Também é possível usar o botão Auto do controle remoto para restaurar automaticamente os parâmetros Alinhamento, Sinc. e Posição. Consulte a página 153 para obter mais detalhes.

2. Ajuste as opções desejadas, conforme necessário:

■ Auto Ajuste

Deixe este parâmetro na opção **Activado** para otimizar automaticamente imagens de computador. Desative-a quando quiser salvar os ajustes aplicados aos parâmetros Alinhamento, Sinc. e Posição.

■ Resolução

Configure este parâmetro em **Automático** para que o projetor identifique a resolução do sinal de entrada automaticamente. Se necessário, selecione **Largo** (para imagens panorâmicas) ou **Modo Normal** (para imagens com relação de aspecto 4:3 ou 5:4).

■ Alinhamento

Ajuste este valor para eliminar faixas verticais em imagens de computador.

■ Sinc.

Ajuste este valor se as imagens de computador aparecerem borradas ou trepidantes.

■ Posição

Se a imagem estiver ligeiramente cortada de um ou mais lados, é possível que não esteja devidamente centralizada. Selecione este parâmetro e use os botões de seta para centralizá-la.

■ Progressivo

Somente para vídeo composto, S-Video e vídeo componente. Ative este parâmetro para converter sinais entrelaçados em sinais progressivos (melhores para imagens em movimento). Configure o parâmetro em **Desactivado** para imagens estáticas.

■ Redução ruído

Suaviza imagens de baixa qualidade. Pode ser necessário experimentar para selecionar a melhor configuração para a sua imagem. Selecione **Desactivado** quando projetar usando fontes de imagem de pouco barulho, como DVDs.

■ Sinal entrada

Se as cores não parecem certas na configuração **Automático**, selecione a configuração para o tipo de equipamento que conectou à porta **Computer1** ou **Computer2**. Escolha **RGB** para conexão com computador ou vídeo RGB e **Automático** para reprodutores de vídeo com sinal de saída de vídeo componente (com conectores denominados Y/Cb/Cr ou Y/Pb/Pr).

■ Sinal Vídeo (somente sinais de vídeo composto e S-vídeo)

Selecione o parâmetro correspondente ao tipo de equipamento que conectou à porta **Video**. Configure o parâmetro em **Automático** a menos que esteja utilizando o sistema PAL de 60-Hz. Neste caso, selecione **PAL60**.

■ Aspecto

Define a relação de aspecto da imagem (proporção largura para altura). Consulte a página 44 para obter mais informações.

Personalização dos recursos do projetor

É possível usar o menu **Definição** para bloquear os botões no projetor, ajustar o volume de áudio e personalizar vários outros recursos.



observação

Se estiver usando a caneta interativa, será necessário recalibrar a conexão se muda um destes ajustes: Keystone ou Zoom.

■ Keystone

Ajusta a forma da imagem depois que o projetor foi inclinado para cima ou para baixo. Se perceber linhas ou bordas serrilhadas depois do ajuste, diminua a configuração **Nitidez** (consulte a página 90).

- **Zoom**
Ajusta a imagem para um tamanho maior (**Wide**) ou menor (**Tele**).
- **Bloqueio operação**
Permite desativar todos os botões do projetor ou, se preferir, todos os botões com exceção do botão de energia \mathcal{O} . Consulte a página 103 para obter mais informações.
- **Forma do ponteiro**
Permite que selecione entre três formatos de ponteiro. Consulte a página 81 para obter mais informações.
- **Consumo de Energia**
Permite selecionar entre dois níveis de brilho. A configuração **ECO** reduz o consumo de energia e o ruído do projetor, e estende a vida útil da lâmpada.
- **Volume**
Aumenta ou abaixa o volume do alto-falante do projetor.
- **Nível Entrada Mic**
Ajusta o volume do microfone.
- **Sensor Ctrl Remoto**
Desativa os sensores frontais e/ou traseiros do projetor que detectam os sinais do controle remoto. Este recurso impede que o controle remoto seja usado ou elimina interferências de luzes fluorescentes brilhantes. Reinicie o projetor para que o ajuste tenha efeito.
- **Botão Usuário**
Permite que crie um atalho para um dos seguintes itens de menu: **Consumo de Energia**, **Informação**, **Progressivo**, **Sub-título**, **Testar modelo**, **Resolução**, **Volume Entrada Mic** ou **Tela de Modelo**. Quando apertar o botão **User** (Usuário) no controle remoto, o item de menu selecionado é exibido.

■ Modelo

Permite que selecione o seguinte:

Tela de **Modelo** para exibir um dos padrões disponíveis.

Tipo de Modelo para selecionar a partir dos 4 padrões seguintes ou selecionar um padrão definido pelo usuário:



Modelo 1



Modelo 2



Modelo 3



Modelo 4

Modelo de Usuário para capturar um padrão personalizado.

Consulte a página 79 para obter mais informações.

Testar modelo para exibir um padrão que você pode usar para ajustar o projetor sem conectá-lo (para uma imagem de 16:10).

Você pode ajustar a caneta (interativa) para ajustar o zoom, foco e outras configurações. Para cancelar o padrão de teste, aperte o botão **Esc** no controle remoto.

Personalização da fonte de alimentação e da operação do equipamento

É possível usar o menu Avançado para personalizar a forma como o projetor apresenta imagens, ativa o Direct Power On, usa sub-títulos, liga ou desliga o modo de repouso e para personalizar outras operações do projetor.



■ Visor

Mensagem: Permite ativar ou desativar as mensagens na tela.

Visualizar fundo: Define o plano de fundo como Preto, Azul ou Logo quando não há nenhum sinal disponível.

Ecrã inicial: Ativa ou desativa a exibição da tela inicial (Logótipo utilizador) quando se liga o projetor.

A/V Mute (Silenciar A/V): Define o plano de fundo como Preto, Azul ou Logo quando se pressiona o botão A/V Mute (Sem áudio e vídeo).

■ Sub-título

Permite que você veja sub-títulos em programas que os oferecem.

■ Logótipo utilizador

Crie uma tela inicial personalizada, como descrito na página 101.

■ Projecção

Frontal/Tecto: Permite que projete na frente de uma tela.

Posterior/Tecto: Permite que projete por trás de uma tela transparente.

■ Operação

Direct Power On: Ative este parâmetro se desejar que o projetor inicie quando o cabo de alimentação estiver conectado (sem pressionar o botão de energia ⏻).

Modo Repouso: Ative este parâmetro caso queira que o projetor desligue automaticamente se estiver inativo e sem receber sinal durante 1 a 30 minutos (é possível ajustar o período usando a próxima configuração).

Hora Modo Repouso: Quando o Modo Repouso está ativado, você pode determinar o período antes do projetor desligar automaticamente, de 1 a 30 minutos.

Modo Alta Altitude: Ative esta opção quando usar o projetor em uma altitude superior a 1.500 metros para garantir que a temperatura interna do projetor seja regulada corretamente. Desative esta função para elevações menores.

Entrada Audio: Selecione uma fonte de entrada de áudio específica ou configure **Automático** para suportar qualquer fonte de entrada.

■ Config. de Espera

Modo de espera: Selecione **Comunic. Activada** para permitir que o projetor seja monitorado e controlado por um computador quando estiver em modo standby (a luz indicadora de energia estiver laranja). Esta configuração também permite que use um microfone conectado ao projetor ou que toque o áudio com o projetor em modo de espera.

Microfone Pronto: Ative esta configuração para usar um microfone conectado quando o projetor estiver em modo de espera.

Áudio de Espera: Ative esta configuração para saída de áudio quando o projetor estiver em modo de espera.

observação

*Se o parâmetro **Direct Power On** estiver ativado, o cabo de alimentação estiver conectado e ocorrer uma queda de energia, o projetor iniciará quando a energia for restaurada.*

observação

Não use o projetor em altitudes superiores a 2.286 m.

- **USB Type B**
Selecione como deseja utilizar a porta USB TypeB  (quadrada). Selecione **USB Display** para usar a porta USB para projetar imagens do computador. Selecione **Rato Sem Fios** para usar os botões do controle remoto como um mouse sem fio. Consulte a página 80 para obter mais detalhes.
- **Língua**
Selecione um idioma a ser utilizado nos menus e mensagens do projetor. Pressione o botão **Menu** no controle remoto, realce o menu **Avançado** e pressione **Enter**. Selecione a opção **Language** (Língua) e pressione **Enter**. Selecione **Português** e pressione **Enter**. Pressione **Menu** para sair.

Uso dos recursos de segurança do projetor

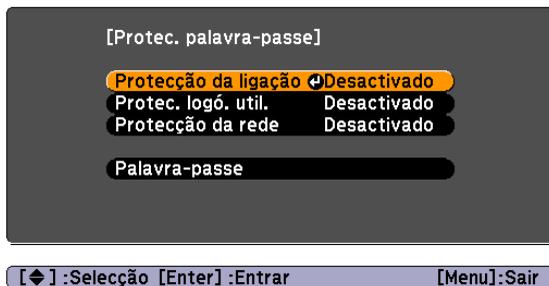
Para impedir o uso não autorizado do projetor, você pode:

- **Atribuir senha.** É possível inserir uma senha para impedir que o projetor seja ligado e que a tela de inicialização personalizada seja alterada. Consulte a próxima seção.
- **Crie uma tela personalizada** que será exibida na inicialização e/ou quando pressionar o botão **A/V Mute** (Silenciar A/V). A tela pode ser bloqueada com uma senha para inibir furtos e permitir a identificação do projetor em caso de roubo. Consulte a página 101.
- **Desativar os botões do projetor;** isso pode ser útil, por exemplo, para garantir que ninguém tocará nos botões do projetor enquanto estiver usando o controle remoto em uma sala de aula. Consulte a página 103.
- **Mantenha seguro o projetor e previna roubos** com um sistema de cabo de segurança. Consulte a página 104.

Ativação do recurso Protec. Palavra-Passe

A configuração padrão da senha é 0000. Proceda de acordo com as seguintes instruções para criar uma nova senha:

1. Pressione o botão Freeze (Congelar) no controle remoto por cerca de cinco segundos. A seguinte tela será apresentada:



2. Selecione o tipo de proteção por senha que deseja utilizar:

- **Protecção da ligação:** Impede o uso não autorizado do projetor. Depois que o monitor for conectado e ligado, será preciso inserir a senha para usá-lo. Selecione **Activado**, pressione **Enter**, depois pressione **Esc** à tela Protec. palavra-passe.
- **Protec. logó. util.:** Evita que as configurações personalizadas de tela (consulte a página 101) e de exibição, além do logotipo do usuário, sejam alterados. Selecione **Activado**, pressione **Enter**, depois pressione **Esc** à tela Protec. palavra-passe.
- **Protecção da rede:** Previne que as configurações de rede sejam modificadas. Selecione **Activado**, pressione **Enter**, depois pressione **Esc** à tela Protec. palavra-passe.

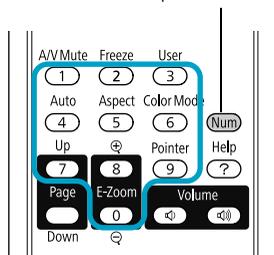
3. Use os botões de seta para selecionar **Palavra-passe** e pressione **Enter**.

4. Quando aparecer uma mensagem perguntando se deseja alterar a senha, selecione **Sim** e pressione **Enter**.

cuidado

Se perder o controle remoto, não será possível inserir a senha. Mantenha o controle remoto sempre em local seguro. É uma boa idéia anotar a sua senha.

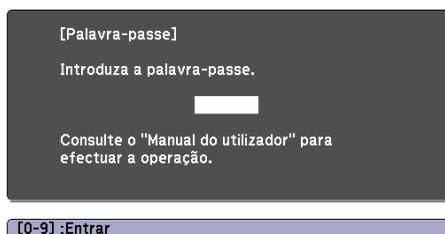
Mantenha pressionado



5. Mantenha o botão Num pressionado e use o teclado numérico para digitar uma senha de quatro dígitos.
6. Quando uma mensagem de confirmação for apresentada, digite novamente a senha.
7. Pressione o botão Menu e, em seguida, Enter para sair da tela.
8. Desligue o equipamento e desconecte-o da tomada.

Ativação do projetor com senha

Quando o recurso de proteção por senha estiver ativo, a seguinte tela será exibida quando o projetor for conectado e ligado:



observação

Se deixar o projetor conectado, a tela de senha não será exibida. Essa tela será apresentada somente se o cabo de alimentação for desconectado e conectado novamente.

Mantenha o botão Num pressionado e use o teclado numérico para digitar a senha de quatro dígitos.

A tela de senha fechará e a apresentação será iniciada.

Se a projeção não for iniciada, verifique o seguinte:

- Se a senha não estiver correta, será apresentada uma mensagem solicitando que a senha seja inserida novamente. Se digitar a senha incorreta três vezes seguidas, o equipamento exibirá um código de erro e a mensagem **O projector será bloqueado** e o monitor entrará no modo de repouso. Anote o código de erro e, em seguida, desconecte o cabo de alimentação do projetor da tomada, conecte-o novamente e ligue o projetor. Tente inserir a senha correta novamente.
- Caso tenha esquecido a senha, entre em contato com a Epson com o número do código de solicitação que aparece na tela Palavra-passe para obter assistência. Consulte a “Onde obter ajuda” na página 163.

- Se digitar a senha incorreta 30 vezes seguidas, o projetor permanecerá bloqueado e será necessário entrar em contato com a Epson para que seja realizada a assistência técnica.

Criação da tela inicial personalizada

É possível transferir qualquer imagem do computador ou da fonte de vídeo para o projetor para usá-la, depois, como tela inicial. Também é possível usá-la como a tela que será exibida quando o projetor não estiver recebendo um sinal ou quando o botão **A/V Mute** (Silenciar A/V) estiver pressionado. A imagem pode ser o logotipo da empresa, um slogan, uma fotografia ou qualquer outra imagem que deseje usar.

Captura da imagem

Comece exibindo a imagem que deseja usar de um computador ou de uma fonte de vídeo, como um reprodutor de DVD ou câmera digital. Em seguida, proceda da seguinte forma para capturar a imagem e transferi-la para o projetor:

1. Pressione o botão **Menu** no controle remoto, realce o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



2. Realce **Logótipo utilizador** e pressione **Enter**.
3. Quando vir a mensagem solicitando a escolha dessa imagem como logotipo do usuário, selecione **Sim** e pressione **Enter**. O equipamento apresentará uma caixa de seleção sobre a imagem.
4. Utilize os botões de seta para selecionar a área da imagem que deseja utilizar. Em seguida, pressione **Enter**.

observação

A escolha de uma imagem como logotipo do usuário apaga qualquer imagem anteriormente utilizada. É possível salvar uma imagem de até 300 × 400 pixels. Uma vez guardado o novo logotipo do usuário, não será possível utilizar novamente o logotipo padrão de fábrica.

5. Quando a mensagem **Deseja seleccionar esta imagem?** for exibida, realce **Sim** e pressione **Enter**.
6. Use os botões de seta para seleccionar um fator de ampliação (tamanho da exibição) e pressione **Enter**.
7. Quando a mensagem **Deseja guardar a imagem como o logo do utilizador?** for exibida, selecione **Sim** e pressione **Enter**. O logotipo demorará alguns minutos para ser gravado. Não use o projetor, o controle remoto ou a fonte de vídeo enquanto o logotipo estiver sendo gravado.
8. Quando a mensagem **Terminado** for exibida, pressione **Menu** para sair.

Definir quando exibir a imagem

Depois que a imagem é gravada, será possível exibi-la na tela inicial, na tela exibida quando não há sinal ou na tela que o equipamento mostra quando se pressiona o botão **A/V Mute** (Silenciar A/V). Consulte a página 76.

1. Pressione o botão **Menu**, realce o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
2. Selecione **Visor** e pressione **Enter**.
3. Escolha entre as seguintes opções de exibição:
 - Selecione **Visualizar fundo** como opção para o parâmetro **Logo** para que sua imagem seja exibida quando não há sinal.
 - Configure **Ecrã inicial** em **Activado** para exibir a imagem durante o aquecimento do projetor.
 - Selecione **A/V Mute** (Silenciar A/V) como opção de **Logo** para exibir sua imagem quando o botão **A/V Mute** for pressionado.
4. Quando terminar, aperte **Menu** para sair.

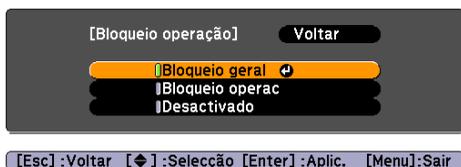
observação

É possível bloquear estes parâmetros para evitar que sejam modificados sem senha (consulte a página 99).

Desativação dos botões do projetor

Quando a função Bloqueio operação estiver ativada poderá bloquear todos os botões do projetor ou todos os botões, exceto o botão de energia . O controle remoto pode continuar sendo usado para operar o projetor.

1. Pressione o botão **Menu**, realce o menu **Definição** e pressione **Enter**.
2. Selecione **Bloqueio operação** e pressione o botão **Enter**.
3. Selecione **Bloqueio geral** (para bloquear todos os botões do projetor) ou **Bloqueio operac** (para bloquear todos os botões exceto o botão de energia ) e pressione **Enter**.



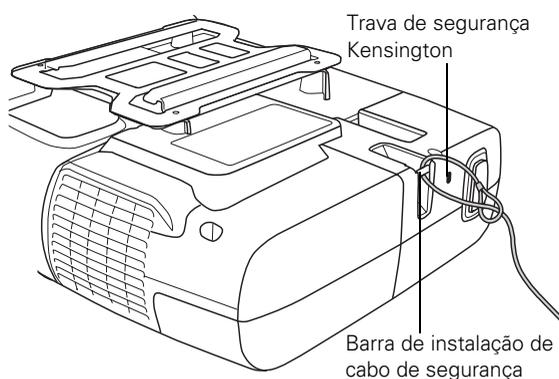
4. Selecione **Sim** e pressione **Enter** para confirmar a seleção.
5. Pressione o botão **Menu** para sair.

Para desativar a função Bloqueio operação, selecione **Desactivado** no menu Bloqueio operação. Se preferir, pressione e segure o botão **Enter** do painel de controle do projetor por 7 segundos. Uma mensagem será exibida e o bloqueio será liberado.

Uso do bloqueio de segurança

O projetor inclui dois pontos de bloqueio de segurança para evitar roubos quando instalado ou usado em locais públicos:

- **Instalação do cabo de segurança.** É possível instalar um cabo de segurança disponível comercialmente para prender o projetor à armação de parede (placa de montagem).



- **Trava de segurança Kensington.** A trava de segurança (localizada na lateral do projetor) é compatível com os sistemas de segurança MicroSaver fabricados pela Kensington. É possível adquiri-lo através de uma loja de produtos eletrônicos.

6

Uso do projetor em rede

Este capítulo trata dos preparativos necessários para enviar imagens ao projetor através de uma rede com ou sem fios.

Utilizando o EasyMP Network Projection é possível projetar imagens exibidas na tela de seu computador, incluindo texto, gráficos e vídeos, diretamente para o público. Consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para obter informações sobre os recursos disponíveis e como usá-los.

observação

Se quiser usar as canetas interativas enquanto estiver projetando através de uma rede com ou sem fios, é necessário que conecte o cabo USB do projetor ao computador.

Você pode usar o EasyMP Monitor (disponível apenas para Windows) para monitorar e controlar seu projetor pela rede. Para informações sobre instalação e utilização do EasyMP Monitor, consulte o *Guia do EasyMP Monitor*.

Este capítulo aborda os seguintes tópicos:

- Conexão do projetor a uma rede LAN com fio
- Instalação do Módulo de rede sem fio opcional
- Uso do recurso Quick Wireless Connection
- Configuração dos parâmetros do projetor e da rede
- Uso de opções de segurança sem fio
- Envio de alertas de email e monitoramento do projetor
- Uso do navegador para controlar o projetor

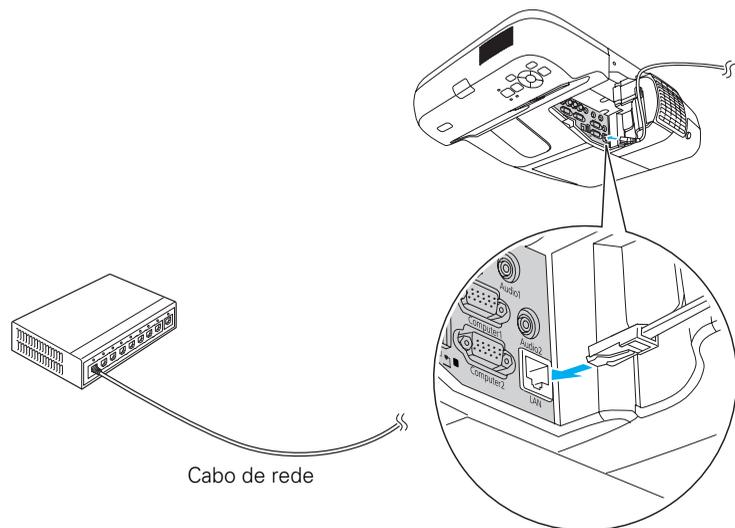
Para conexão sem fio, certifique-se de que instalou o Módulo de rede sem fio opcional, conforme descrito na página 109. Depois, siga as etapas apresentadas nesse capítulo para usar o recurso Quick Wireless Connection (somente no Windows) ou configure o seu projetor e rede. Consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para obter instruções de instalação do software. O guia também contém instruções sobre como utilizar o software para projetar através da rede.

Se quiser usar a caneta interativa quando projetar em uma rede com ou sem fios, você precisa configurar a opção **USB Type B como Rede Sem Fio** no menu Avançado. Consulte a página 98 para mais informação.

Conexão a uma rede com fios

Com a unidade opcional da Ethernet, categoria 5, é possível conectar o projetor à rede e configurá-lo com um endereço de IP. Você pode projetar a partir de múltiplos computadores na sua rede sem trocar os cabos.

1. Conecte o projetor à rede usando cabos de rede 100BaseTX ou 10BaseT, disponíveis comercialmente. Conecte o cabo à porta LAN do projetor, conforme mostrado.

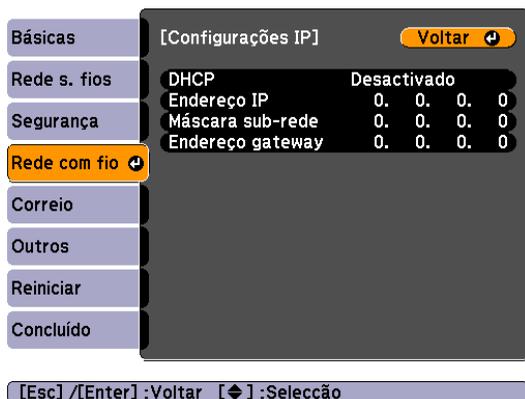


2. Conecte a outra extremidade ao seu hub de Ethernet ou ao roteador.
3. Aponte o controle remoto para o projetor e pressione o botão de energia .

4. Pressione o botão LAN no controle remoto para seleccionar a rede como fonte.
5. Pressione o botão Menu no controle remoto, selecione o menu Rede e pressione Enter.



6. Escolha Para Configuração de Rede e pressione Enter.
7. Escolha Rede com fio e pressione Enter.
8. Escolha Configurações IP e pressione Enter. O sistema exibirá a seguinte tela:



9. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro **DHCP**.
 - Caso a rede não determine um endereço automaticamente, desative a opção **DHCP** e insira o **Endereço IP**, a **Máscara sub-rede** e **Endereço gateway**, conforme necessário.

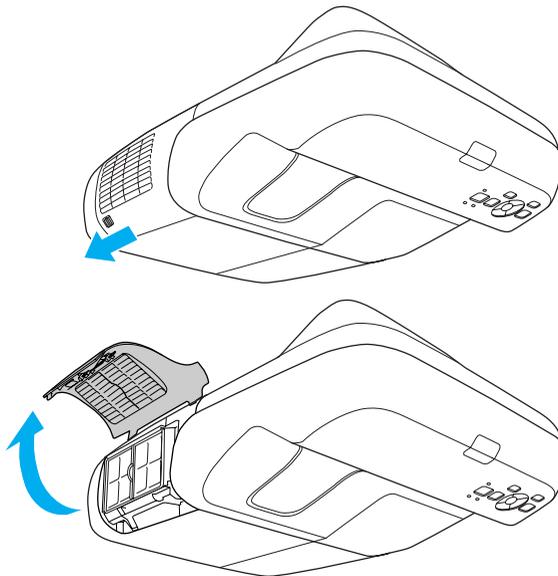
Para inserir números, use os botões de seta no controle remoto para selecionar cada número na tela e pressione o botão **Enter**. Quando terminar de digitar um endereço no menu da rede, realce **Finish** (Terminar) e pressione **Enter**.
10. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.
11. Para evitar que o endereço de IP apareça na tela de espera, realce a opção **Exibir endereço IP** e selecione **Desactivado**. Pressione **Enter** e depois pressione **Esc** para voltar ao menu anterior.
12. Quando terminar de fazer todas as modificações necessárias, pressione o botão **Esc**. Escolha **Concluído** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.

Pressione **Menu** para sair do sistema de menus.

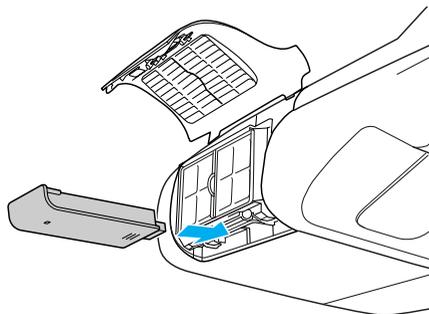
Instalação do Módulo de rede sem fio opcional

Certifique-se de que tem um módulo de rede sem fio opcional. Desligue o projetor e desconecte o cabo de eletricidade antes de instalar o módulo.

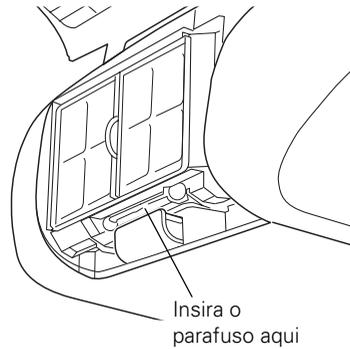
1. Para abrir a tampa do compartimento do filtro de ar, deslize a trava e levante a tampa.



2. Insira o módulo de rede sem fio conforme mostrado.



3. Como segurança, você pode prender o módulo no lugar usando o parafuso que veio com ele.



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

Se tem uma chave Quick Wireless Connection USB opcional (V12H005M005), você pode usar a conexão Quick Wireless conforme descrito na próxima seção (Windows somente). Ou você pode configurar a sua conexão manualmente conforme descrito na página 112.

Uso do recurso Quick Wireless Connection

Usando uma chave Quick Wireless Connection USB opcional, é possível fazer rapidamente uma conexão sem fio do projetor a um computador com Windows sem ser necessário fazer nenhuma configuração.

Primeiro, certifique-se de que instalou o módulo sem fio conforme descrito na página 109 e ligue o projetor.

1. Conecte a unidade USB à porta USB TypeA  (achatada) do projetor.
2. Quando receber uma mensagem informando que a atualização da rede foi concluída, retire a unidade USB.
3. Conecte a saída USB à porta USB no seu computador ou laptop.

Em Windows 7 ou em Windows Vista, se vir a janela de Reprodução Automática, selecione **Executar LaunchU3.exe**. Quando vir a tela de Controle de Conta de Usuário, clique em **Sim** ou **Permitir**.

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

Se o equipamento exibir uma mensagem do Windows Firewall, clique em **Sim** para desativar o firewall.

Depois de alguns momentos, a imagem do computador é exibida através do projetor. Se isso não acontecer, tente reiniciar o computador.

5. Quando terminar sua apresentação, retire a unidade USB. Talvez precise reiniciar o seu computador para reativar sua interface da conexão sem fio.

observação

Não tente gravar na unidade USB ou usá-la como se fosse uma unidade de memória flash.

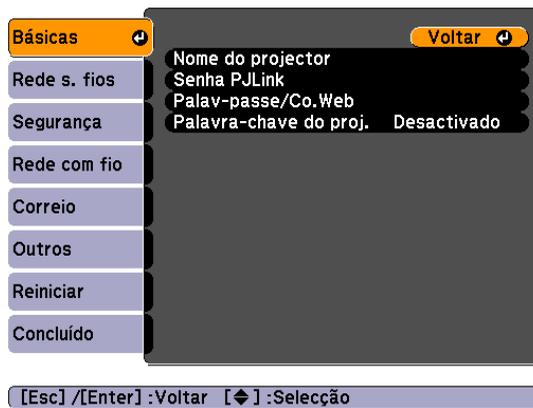
observação

O utilitário Quick Wireless Connection desativará outras sessões e programas adaptadores sem fio. Assegure-se de manter a unidade USB no computador durante toda a sessão do Quick Wireless Connection.

Definição de configurações básicas

É possível dar ao projetor um nome exclusivo, habilitar uma palavra-chave para o equipamento ou criar uma senha para controlar o projetor através da Web.

1. Pressione o botão Menu, depois escolha Rede e pressione Enter.
2. Escolha Para Configuração de Rede e pressione Enter.
3. Escolha Básicas e pressione Enter. O sistema exibirá a seguinte tela:



4. Verifique se o projetor possui um nome exclusivo, para que possa identificá-lo na rede.

Se precisar renomeá-lo, selecione Nome do projector e, depois, pressione Enter.

- Use os botões de seta no controle remoto para selecionar letras individuais; depois pressione **Enter** para inserir o caractere. Para ir para frente ou para trás, realce as setas e pressione **Enter**. Para alternar entre as configurações de símbolos e letras maiúsculas, realce a opção **CAPS** (maiúsculas) ou **SYM1** (símbolos) e pressione **Enter**. (Os únicos símbolos disponíveis são os de hifenar e sublinhar). Quando terminar, realce **Finish** (Terminar) e pressione **Enter**.



- Se desejar criar uma senha para acesso remoto ao projetor, realce **Palavra-passe/Co.Web**, pressione **Enter** e digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos. Quando terminar, realce **Finish** (Terminar) e pressione **Enter**.
- Se desejar criar uma senha para acesso remoto ao projetor, realce **Palavra-passe/Co.Web**, pressione **Enter** e digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos. Quando terminar, realce **Finish** (Terminar) e pressione **Enter**.
- Se desejar configurar uma palavra-chave de segurança de forma que apenas pessoas que estejam na mesma sala que o projetor possam acessá-lo, realce **Palavra-chave do proj**, pressione **Enter**. Selecione **Activado** e pressione **Enter**; depois pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior. Quando tentar se conectar ao projetor, o equipamento exibirá na tela um número aleatório de quatro dígitos ou a palavra “palavra-chave”. Se estiver utilizando o EasyMP Network Projection, poderá digitar a palavra-chave no computador para se conectar (consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para obter maiores detalhes).
- Assim que concluir a configuração, pressione o botão **Esc**. Escolha **Concluído** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.

observação

Assegure-se de que o software EasyMP Network Projection esteja instalado como descrito no Guia do EasyMP Network Projection.

Para conectar o projetor a uma rede sem fio, o seu computador deve ter Windows 2000, Windows XP, Windows Vista ou Windows 7. O seu Mac deve ter Mac OS X 10.3.x, 10.4.x, 10.5.x ou 10.6.x.

O modo Access Point (modo de infra-estrutura) é necessário para alcançar velocidades de transferência de até 54MB/s em redes 802.11g. O modo Ad Hoc (computador-a-computador) limita as conexões de rede a 11MB/s. Essa especificação é padrão para as redes 802.11g.

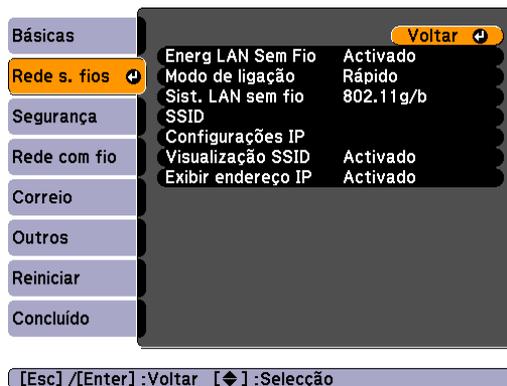
Configuração da conexão sem fios

Depois de instalar o Módulo de rede sem fio opcional, você pode usar o software EasyMP Network Projection para conectar ao projetor e enviar mensagens remotamente em dois modos: modo Ad Hoc ou modo Access Point.

- O **Modo Ad Hoc** (computador-a-computador) permite conectar um único computador ao projetor. É fácil de configurar e requer apenas um computador com adaptador ou placa de rede sem fio (802.11g, 802.11b ou 802.11a), ou um Macintosh com placa AirPort® ou AirPort Extreme. Quando você conectar desse modo, qualquer conexão à outras redes sem fio será interrompida.
- O **Modo Access Point** (modo de infra-estrutura) permite que vários computadores acessem o projetor ao mesmo tempo e alternem facilmente o controle do projetor. Para usar o modo Access Point, é necessário ter um ponto de acesso sem fio (802.11g, 802.11b ou 802.11a) ou uma estação base AirPort Extreme (ou AirPort) e um ou mais computadores com placas ou adaptadores de rede sem fio.

Configuração do projetor

1. Pressione o botão Menu, depois escolha Rede e pressione Enter.
2. Escolha Para Configuração de Rede e pressione Enter.
3. Escolha Rede s. fios e pressione Enter. A seguinte tela será apresentada:



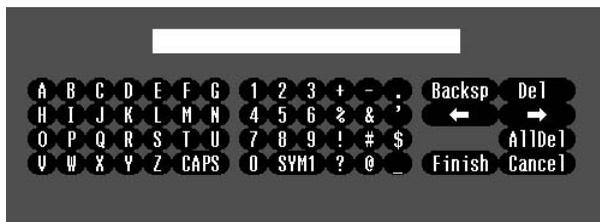
4. Realce **Energ LAN Sem Fio** e pressione **Enter**. Selecione a **Activado** e pressione **Enter**. Você pode desativá-la para evitar acesso não autorizado. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.
5. Realce **Modo de ligação** e pressione **Enter**. Selecione um dos seguintes modos de conexão:

- O modo **Rápido** permite que você conecte facilmente um computador de cada vez ao projetor. Você também pode selecionar esta opção se estiver usando a chave USB opcional Epson Quick Wireless Connection.
- O modo **Avançado** permite que vários computadores acessem o projetor ao mesmo tempo e alternem facilmente o controle do projetor. Este método requer um ponto de acesso à rede sem fio ou uma estação de base AirPort Extreme (ou AirPort).

Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.

6. Se a rede estiver usando 802.11a, realce **Sist. LAN sem fio** e pressione **Enter**. Realçar **802.11a** e pressione **Enter** para selecionar. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.
7. Selecione **SSID** e aperte **Enter**. Digite o nome que deseja designar ao projetor (modo **Rápido**), ou o nome de uma rede sem fio existente (modo **Avançado**):

Pressione os botões de seta para selecionar letras individuais; depois, pressione **Enter** para inserir um caractere. Para ir para frente ou para trás, realce as setas e pressione **Enter**. Para alternar entre as configurações de símbolos e letras maiúsculas, realce a opção **CAPS** (maiúsculas) ou **SYM1** (símbolos) e pressione **Enter**. Quando terminar, realce **Finish** (Terminar) e pressione **Enter**.



Observe que o SSID é sensível ao uso de maiúsculas e minúsculas (se digitar um nome em letras maiúsculas no projetor, deve digitá-lo da mesma forma no computador que for conectar ao projetor).

8. Selecione **Configurações IP** e uma destas opções:
 - Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro **DHCP**.
 - Caso a rede não determine um endereço automaticamente, desative a opção **DHCP** e insira o **Endereço IP**, a **Máscara sub-rede** e **Endereço gateway**, conforme necessário.

Para inserir números, use os botões de seta no controle remoto para selecionar cada número na tela e pressione o botão **Enter**. Quando terminar de digitar um endereço no menu da rede, realce **Finish** (Terminar), depois aperte o botão **Enter**.

Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.

9. Caso queira evitar que o SSID seja exibido na tela de repouso, configure a opção **Visualização SSID** em **Desativado**. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.
10. Para evitar que o endereço de IP apareça na tela de espera, configure a opção **Exibir endereço IP** como **Desactivado**. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.
11. Assim que concluir a configuração, pressione o botão **Esc**. Escolha **Concluído** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.

Agora está tudo pronto para que selecione a rede sem fio do seu computador, conforme descrito a seguir.

observação

Para obter detalhes específicos sobre sua rede, consulte o administrador de sua rede.

*Se estiver usando a AirPort, inicie o utilitário AirPort Admin, selecione a sua estação de base e clique em **Configure** (Configurar). Depois clique na lingueta **Network** para ver o endereço de IP da estação de base.*

Seleção das configurações da rede sem fio em Windows

Antes de fazer a conexão ao projetor, selecione a rede sem fio correta no seu computador.

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

Agora está tudo pronto para fazer a conexão ao projetor. Consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para obter mais detalhes.

Seleção das configurações da rede sem fio em Mac OS

Antes de fazer a conexão ao projetor, selecione a rede sem fio correta no seu computador.

1. Clique no ícone do AirPort na barra de menus na parte superior da tela.
2. Certifique-se de que o AirPort está ativado e então siga um destes passos:
 - Se o seu projetor estiver configurado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
 - Se o seu projetor estiver configurado para modo Rápido, selecione o SSID que designou ao projetor.

observação

As configurações podem variar, dependendo do seu adaptador de rede sem fio. Veja o manual do adaptador para mais informações.

observação

Os recursos de autenticação e firewall são eficientes somente quando o ponto de acesso para o destino da conexão é compatível com as mesmas funções.

Uso de opções de segurança sem fio

O projetor inclui opções de segurança de criptografia de dados WEP e WPA que você pode ativar para projeção em rede.

Certifique-se que as configurações selecionadas correspondem às usadas pela rede.

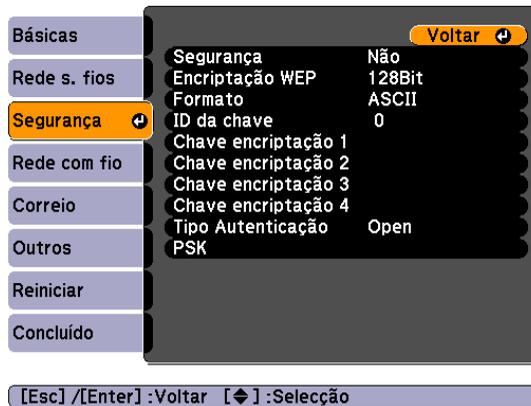
Consulte as seções a seguir para habilitar a opção de segurança no projetor:

- “Ativação da criptografia WEP” a seguir
- “Ativação da segurança WPA” na página 120

Terá também que habilitar as configurações de segurança do EasyMP Network Projection (consulte a página 121).

Ativação da criptografia WEP

1. Pressione **Menu** no controle remoto do projetor. Selecione **Rede** e pressione **Enter**.
2. Escolha **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
3. Realce **Segurança** e pressione **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:



4. Pressione **Enter** para selecionar **Segurança**, depois selecione **WEP** e aperte **Enter**. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.

5. Para configurar a opção Encriptação WEP, realce 128Bit ou 64Bit e pressione **Enter**. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.
6. Em Formato, realce ASCII para habilitar entrada de texto ou HEX para habilitar a entrada hexadecimal, depois aperte **Enter**.
7. Se escolher 64Bit no parâmetro Encriptação WEP, escolha ID da chave e pressione **Enter**. Depois, selecione 1, 2, 3, ou 4. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.

Realce **Chave encriptação** que corresponda à opção de ID da chave que selecionou e pressione **Enter**. Pressione os botões de seta para selecionar letras individuais; depois, pressione **Enter** para inserir um caractere. Para ir para frente ou para trás, realce as setas e pressione **Enter**. Para alternar entre as configurações de símbolos e letras maiúsculas, realce a opção CAPS (maiúsculas) ou SYM1 (símbolos) e pressione **Enter**. Quando terminar, realce **Finish** (Terminar) e pressione **Enter**.



8. Fale com o seu administrador de rede para obter orientação sobre como digitar uma chave para sua rede e siga as seguintes orientações gerais:
 - Para criptografia WEP de 128 bit com entrada hexadecimal, digite 26 caracteres, de 0 a 9 e de A a F.
 - Para criptografia WEP de 64 bit com entrada hexadecimal, digite 10 caracteres, de 0 a 9 e de A a F.
 - Para criptografia WEP de 128 bit com entrada ASCII ou texto, digite 13 caracteres alfanuméricos.
 - Para criptografia WEP de 64 bit com entrada ASCII ou texto, digite 5 caracteres alfanuméricos.

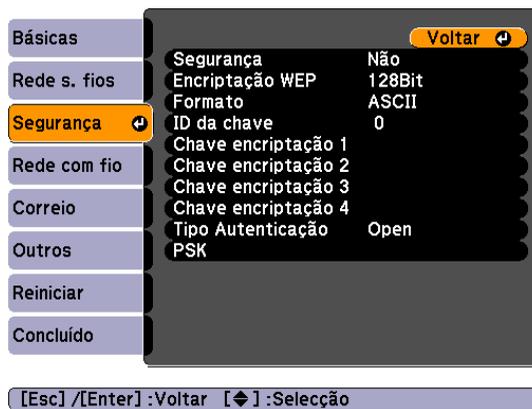
observação

A entrada de texto para criptografia WEP varia para diferentes pontos de acesso; verifique com seu administrador de rede. Tente primeiro ASCII. Se não funcionar, tente Text2 e depois Text3.

9. Para Tipo Autenticação, selecione **Open** (Aperto) ou **Shared** (Compartilhado), dependendo da configuração de rede que usar. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.
10. Assim que concluir a configuração, pressione o botão **Esc**. Escolha **Concluído** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.

Ativação da segurança WPA

1. Pressione **Menu**. Selecione **Rede** e pressione **Enter**.
2. Escolha **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
3. Realce **Segurança** e pressione **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:



4. Pressione **Enter** para visualizar o menu, depois selecione uma das seguintes opções e pressione **Enter**.
 - WPA-PSK (TKIP)
 - WPA-PSK (AES)
 - WPA2-PSK (TKIP)
 - WPA2-PSK (AES)
5. Pressione **Esc** para retornar à tela anterior.

6. Selecione PSK (pre-shared key) e pressione Enter. Pressione os botões de seta para selecionar letras individuais; depois, pressione Enter para inserir um caractere. Para ir para frente ou para trás, realce as setas e pressione Enter. Para alternar entre as configurações de símbolos e letras maiúsculas, realce a opção CAPS (maiúsculas) ou SYM1 (símbolos) e pressione Enter. Quando terminar, realce Finish (Terminar) e pressione Enter.



7. Assim que concluir a configuração, pressione o botão Esc. Escolha Concluído e pressione Enter, depois escolha Sim e pressione Enter para salvar suas configurações.

Activação da encriptação de dados a partir do EasyMP Network Projection

Quando for utilizar o software EasyMP Network Projection, proceda da seguinte forma para ativar a criptografia de dados.

1. Clique em Definir opções na tela principal.
2. Clique na guia Definições gerais.
3. Selecione a opção Encriptar comunicações.
4. Clique em OK.

Consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para obter mais informações.

observação

Caso a senha tenha mais de 32 caracteres, digite-a acessando o projetor através do navegador web. Isso lhe permitirá digitar até 63 caracteres. Consulte a página 125 para obter mais detalhes.

Uso do software EasyMP

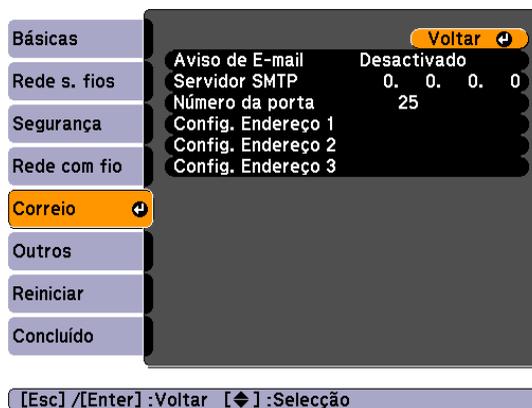
Uma vez instalado o projetor e o computador para projeção pela rede, consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para obter instruções para os seguintes recursos do EasyMP:

- Iniciar o EasyMP Network Projection
- Projeção em rede (conteúdo por IP)
- Projeção em múltiplas telas
- Uso do modo de apresentação
- Conexão a um projetor em uma subrede diferente

Uso de alertas do projetor por E-mail

Quando este recurso está habilitado, o projetor envia um e-mail de alerta caso ocorra algum problema.

1. Pressione o botão **Menu** no controle remoto, selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
2. Escolha **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Correio** e pressione **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:



4. Realce **Aviso de E-mail** e pressione **Enter**. Selecione **Activado** para receber notificações por e-mail, depois pressione **Enter**. Pressione **Esc** para retornar ao menu anterior.
5. Realce **Servidor SMTP** e pressione **Enter**. Insira o endereço de IP para o servidor SMTP do projetor.

Para inserir números, use os botões de seta no controle remoto para selecionar cada número na tela e pressione o botão **Enter**. Quando terminar de digitar um endereço no menu da rede, realce **Finish** (Terminar), depois aperte o botão **Enter**.

É possível inserir números de 0 a 255 em cada campo de endereço. Entretanto, os seguintes endereços IP não podem ser utilizados: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Realce **Número da porta** e pressione **Enter**. Insira o número da porta do servidor SMTP como descrito anteriormente. O valor padrão é 25. É possível inserir valores numéricos de 1 a 65535.
7. Escolha um dos campos de **Config. Endereço** e pressione **Enter**. Depois realce a caixa de texto **Endereço de E-mail** e digite o endereço de email. É possível registrar até três endereços. É possível inserir até 32 caracteres alfanuméricos para o endereço de e-mail.

Depois, pressione **Enter** na caixa de seleção para escolher o conteúdo da mensagem que irá receber quando um problema ou aviso ocorre. Pressione **Esc** para retornar ao menu anterior.

8. Assim que concluir a configuração, pressione o botão **Esc**. Escolha **Concluído** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.

Quando ocorrer o problema ou a advertência selecionada, uma mensagem de e-mail será enviada para os endereços especificados para receber a notificação. A linha assunto do e-mail será **EPSON Projector**.

O e-mail incluirá a seguinte informação:

- Linha 1: O nome do projetor onde o problema ocorreu.
- Linha 2: O endereço IP do projetor onde o problema ocorreu.
- Linha 3: Detalhes do problema.

observação

A ocorrência de um problema grave, que faça o projetor parar de funcionar de repente, pode impedir o envio de uma mensagem.

*Se o Modo de espera no menu Avançado estiver configurado como **Comunic. Ativada**, o projetor pode ser monitorado mesmo se estiver no modo de espera (quando estiver desligado).*

Uso de SNMP para monitorar o projetor

observação

Caso seja um administrador de rede, é possível usar a opção SNMP para inserir um endereço trap IP. Este procedimento permite a recepção de alertas trap dos projetores que esteja monitorando.

Os administradores de rede podem usar SNMP (Simple Network Management Protocol - Protocolo Simples de Gerenciamento de Rede) para monitorar projetores.

1. Pressione o botão **Menu** no controle remoto, selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
2. Escolha **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Outros**, depois pressione **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:



4. Realce **SNMP** e pressione **Enter**. Depois selecione **Activado** e pressione **Enter**. Pressione o botão **Esc** para voltar ao menu anterior.
5. Insira até dois endereços de IP para notificação nas opções **Trap IP - End. 1** e **Trap IP - End. 2**.

Para inserir números, use os botões de seta no controle remoto para selecionar cada número na tela e pressione o botão **Enter**. Quando terminar de digitar um endereço no menu da rede, realce **Finish** (Terminar), depois aperte o botão **Enter**.

É possível inserir números de 0 a 255 em cada campo de endereço. Entretanto, os seguintes endereços IP não podem ser utilizados: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Para **Gateway prioritária**, selecione **Rede com fios** ou **Rede sem fios**. Pressione o botão **Esc** para voltar a tela anterior.
7. Se o ambiente de rede usa um controlador AMX, selecione **Activado** para permitir que o projetor seja detectado pelo AMX Device Discovery. Pressione o botão **Esc** para voltar a tela anterior.
8. Assim que concluir a configuração, pressione o botão **Esc**. Escolha **Concluído** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.

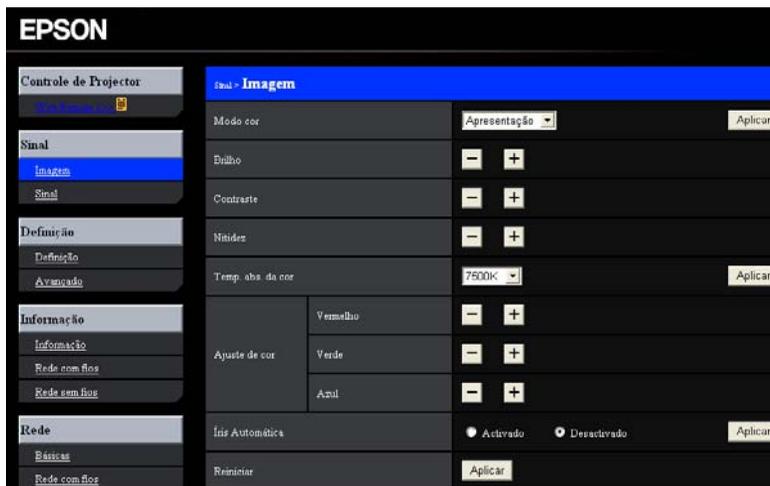
Uso do navegador para controlar o projetor

Você pode usar um navegador padrão para monitorar e controlar o projetor através da rede. Como você pode usar o teclado do computador, pode ser mais fácil fazer as configurações de rede usando o navegador do que usando o controle remoto do projetor.

1. Verifique se o projetor está configurado para sua rede, como descrito na página 106. (A opção **Modo de espera** no menu **Avançado** deve estar configurada para **Comunic. Ativada** para monitorar o projetor no modo de espera.) Ao utilizar um navegador para acessar o projetor, não é possível conectar-se através de um servidor proxy.
2. Abra o navegador da web e escreva o endereço IP do projetor que deseja monitorar na janela do navegador.

Se não tiver certeza sobre o endereço do projetor, ligue o projetor e selecione **Info rede - Rede com fio** ou **Info rede - Rede sem fio** no menu **Rede** para exibir o endereço de IP do projetor. Não digite zeros.

3. Aperte **Enter** ou, se determinou uma senha para controle em rede no menu Rede do projetor, digite o nome e a senha e clique em **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:



4. Selecione uma das opções de menu listadas na tela e, em seguida, altere as configurações conforme a necessidade. Essas configurações correspondem àquelas encontradas no sistema de menus do projetor.

Não é possível alterar as seguintes configurações com um navegador da web:

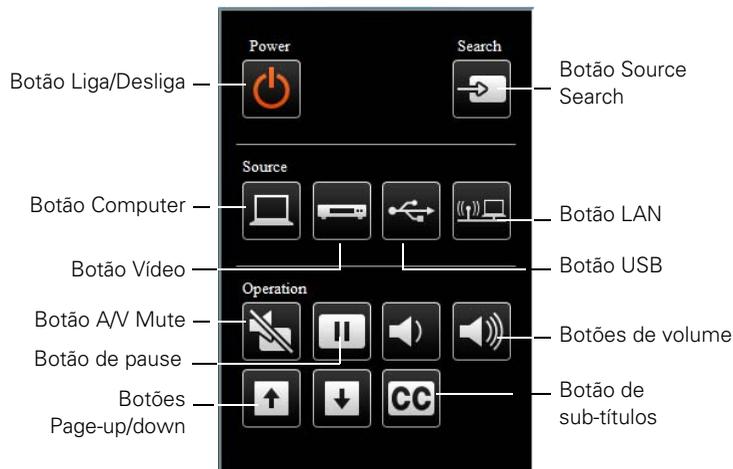
- Forma de ponteiro, Modelo ou Botão Usuário no menu Definição
- Logotipo utilizador, Modo Alta Altitude ou Língua no menu Avançado
- Reiniciar tudo e Reinic. Horas Lâmpada no menu Reiniciar
- Segurança com palavra-passe

Uso do Web Remote Control

Quando acessar o projetor através do navegador, você pode exibir um “controle remoto virtual” na tela do seu computador. Isso permite que mude a fonte e execute as mesmas funções que pode executar com o controle remoto de verdade.

A partir do menu Controle de Projetor, selecione **Web Remote**.

O sistema exibirá a seguinte tela:



- O botão **Power** liga e desliga o projetor.
- O botão **Search** procura pelas fontes de sinal (veja a página 41).
- O botão **Computador** seleciona o sinal do computador (conectado à porta **Computer1** ou **Computer2**).
- O botão **Video** seleciona um sinal de vídeo (conectado à porta **Video** ou **S-Video**).
- O botão **LAN** seleciona o sinal de rede ou o sinal sem fio (usando a unidade opcional sem fio).
- O botão **USB** seleciona a exibição USB no computador (veja a página 23) ou o sinal do equipamento conectado à porta **USB TypeA** (achatada), como uma câmera de documentos (veja a página 34).
- O botão **Pause** pára a imagem (veja a página 77).

- O botão A/V Mute desativa temporariamente a imagem e o som (veja a página 76).
- Os botões Page Up/Down controlam os slides do PowerPoint (é necessário um cabo USB). Veja a página 80.
- Os botões de volume ajustam o volume do som.
- O botão CC (Sub-títulos) permite que exiba legendas, quando disponível.

7

Manutenção do projetor

Seu projetor precisa de pouca manutenção. Tudo o que tem que fazer regularmente é manter a lente limpa e verificar se o filtro de ar e a exaustão estão limpos. Se o filtro de ar ou as aberturas de ventilação ficarem bloqueadas, o projetor não receberá a ventilação necessária para arrefecimento.

A lâmpada e o filtro de ar são as únicas peças que precisam ser substituídas. Caso seja necessário substituir outras peças, entre em contato com o revendedor ou com um profissional qualificado.

Este capítulo aborda os seguintes tópicos:

- Limpeza da janela de projeção
- Limpeza do gabinete do projetor
- Limpeza do filtro de ar
- Substituição do filtro de ar
- Substituição da lâmpada
- Substituição das pilhas da caneta interativa
- Substituição das pilhas do controle remoto
- Transporte do projetor

advertência

Antes de limpar qualquer parte do projetor, desligue-o e desconecte o cabo de alimentação. Nunca abra as tampas do projetor, exceto a da lâmpada. A voltagem elétrica presente no projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves. Exceto nos casos especificamente explicados neste Manual do usuário, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

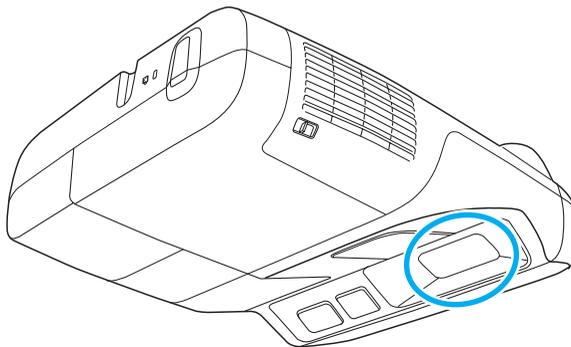
Limpeza da janela de projeção

Limpe a janela de projeção sempre que encontrar sujeira ou poeira sobre a superfície.

cuidado

Não esfregue a janela de projeção com materiais ásperos ou submeta a lente a golpes, isso pode danificá-la.

Não utilize cera, álcool, benzina, diluente de tinta ou outros produtos químicos. Esses produtos podem danificar o gabinete.



Para remover a sujeira ou manchas da janela, utilize panos disponíveis no comércio para limpeza de vidros.

Limpeza do gabinete do projetor

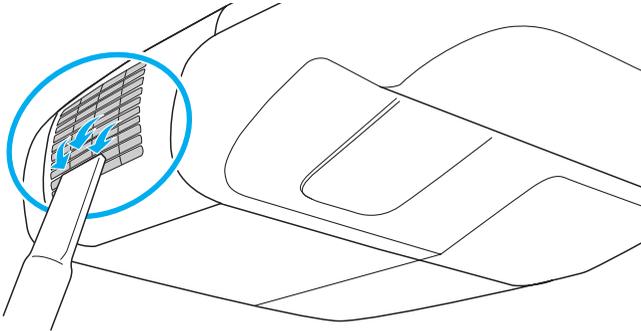
Antes da limpeza, desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

- Para remover a sujeira ou poeira, limpe o gabinete com um pano macio, seco e que não solte fiapos.
- Para remover sujeira ou manchas difíceis, umedeça um pano macio com água e detergente neutro e torça bem. Limpe o gabinete.

Limpeza do filtro de ar

O seu projetor inclui um filtro de ar que garante o melhor desempenho do equipamento e ajuda a proteger o seu investimento. Caso o filtro acumule poeira, limpe-o de acordo com o descrito a seguir. A poeira pode entupir o filtro e impedir a ventilação adequada, causando sobreaquecimento e danos ao projetor.

1. Desligue o projetor.
2. Remova a poeira do filtro de ar com um aspirador de pó pequeno projetado para computadores ou equipamentos de escritório, ou limpe o filtro e as aberturas cuidadosamente com uma escova macia ou com um pincel, por exemplo.



Você pode remover o filtro de ar para limpá-lo dos dois lados.

Se o filtro estiver muito sujo ou quebrado, substitua-o como descrito a seguir.

observação

Para pedir filtros de ar de substituição, solicite o número de referência V13H134A34. Consulte a página 20 para obter mais informações.

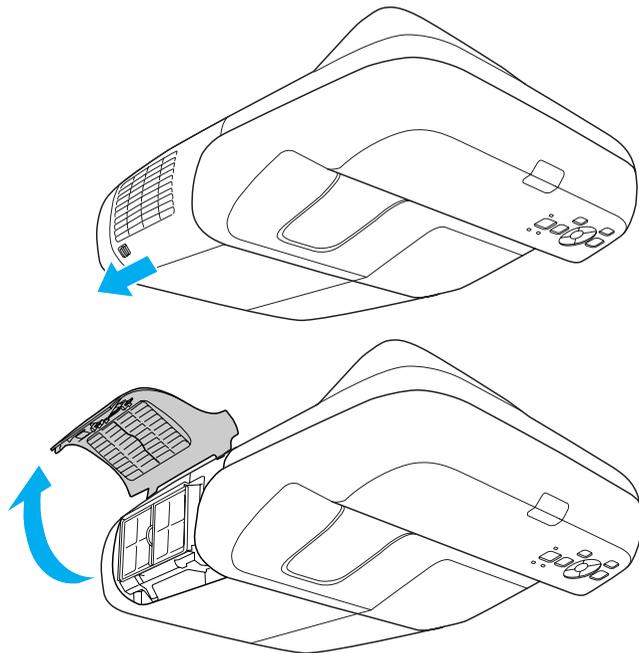
Substituição do filtro de ar

Você precisa substituir o filtro de ar se:

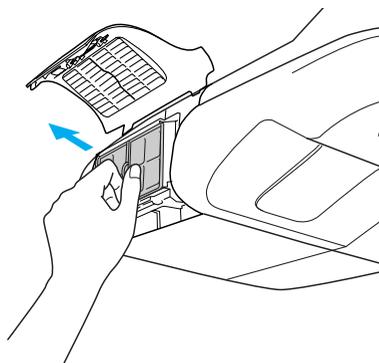
- Não puder remover a poeira.
- O filtro de ar está danificado ou rasgado.
- É exibida várias vezes uma mensagem solicitando a limpeza ou substituição do filtro.

Entre em contato com o seu revendedor ou ligue para a Epson conforme descrito na seção “Onde obter ajuda” na página 163 para obter um filtro de ar novo. Peça pelo número V13H134A34.

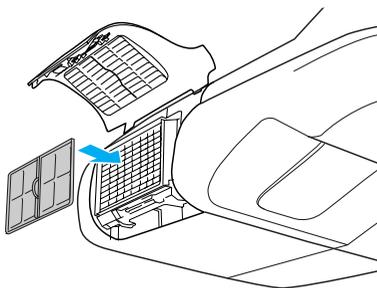
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Deslize a trava e então abra a tampa do compartimento do filtro de ar na lateral do projetor.



3. Segure a lingueta e puxe o filtro para fora conforme mostrado.



4. Pressione novo filtro de ar até que ele trave no lugar.



observação

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

Troca da lâmpada

A vida da lâmpada do projetor é de aproximadamente 2.500 horas se o Consumo de Energia no menu Definição estiver selecionado como Normal e 3.500 horas se estiver configurado como ECO. Consulte a página 137 para verificar o uso da lâmpada.

A lâmpada deverá ser substituída quando:

- A imagem projetada ficar mais escura ou começar a se deteriorar.
- A mensagem **Substituir Lâmpada** é exibida na tela e o indicador luminoso  Lamp pisca na cor laranja. Para manter a luminosidade e a qualidade de imagem do projetor, troque a lâmpada o mais rápido possível.

observação

Quando não estiver em uso, desligue o projetor, para prolongar sua vida útil.

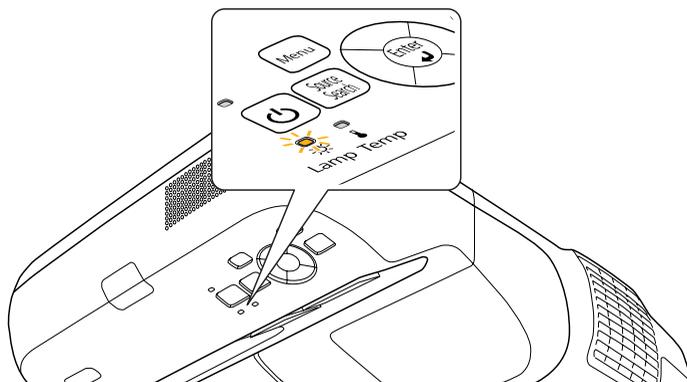
advertência

Deixe a lâmpada esfriar completamente antes de substituí-la.

Caso a lâmpada se quebre, pequenos fragmentos de vidro podem estar presentes e devem ser removidos cuidadosamente para evitar ferimentos. Se o projetor estiver montado no teto, coloque-se ao lado da tampa da lâmpada, nunca debaixo.

Se a lâmpada for usada depois que o período para troca tiver passado, a possibilidade de que possa quebrar aumenta. Substitua a lâmpada por outra nova o mais brevemente possível, mesmo que esteja em bom funcionamento, quando receber a mensagem para troca do componente.

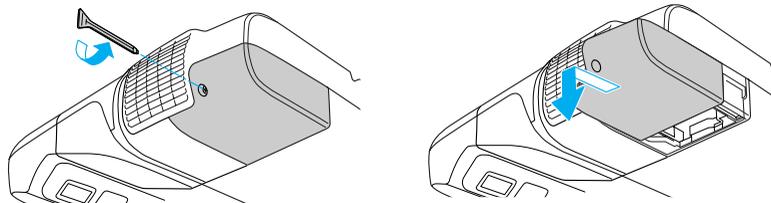
Também pode ser necessário substituir a lâmpada se a luz  Lamp piscar em vermelho. Consulte a página 143.



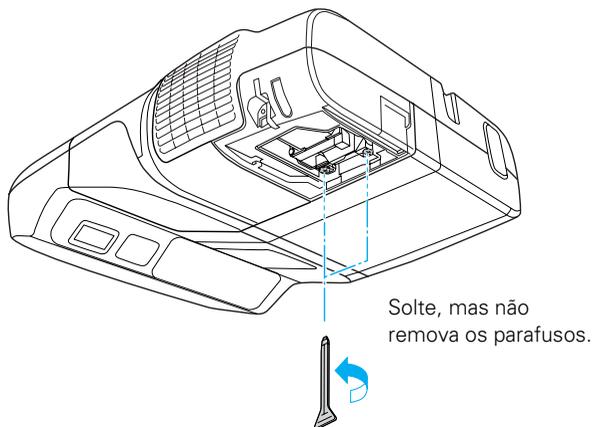
Entre em contato com o seu revendedor ou ligue para a Epson conforme descrito na seção “Onde obter ajuda” na página 163. Solicite a peça número V13H010L57.

Proceda da seguinte forma para trocar a lâmpada:

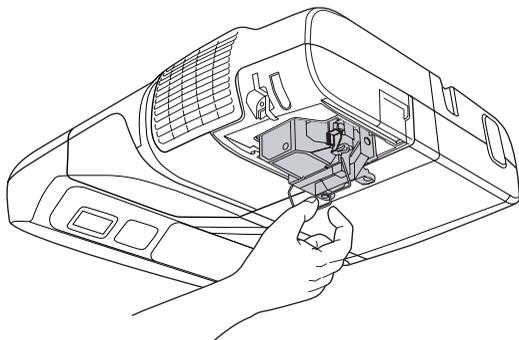
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Se o projetor estava ligado, deixe-o esfriar por pelo menos uma hora. A lâmpada fica extremamente quente depois do uso.
3. Solte o parafuso da tampa da lâmpada, não é possível removê-lo. Retire a tampa do compartimento da lâmpada.



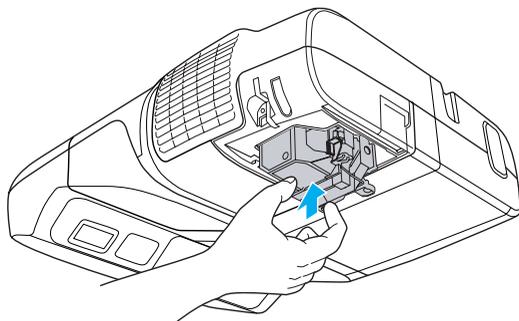
4. Solte os dois parafusos que mantêm a lâmpada no lugar (não é possível removê-los).



5. Segure a lâmpada conforme ilustrado e puxe-a diretamente para fora.



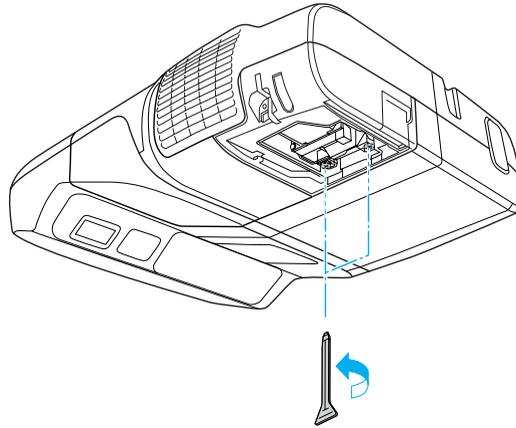
6. Com cuidado, insira a nova lâmpada na guia e encaixe-a no lugar.



observação

 A(s) lâmpada(s) utilizada(s) neste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com as agências regulamentadoras locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não coloque a lâmpada no lixo comum.

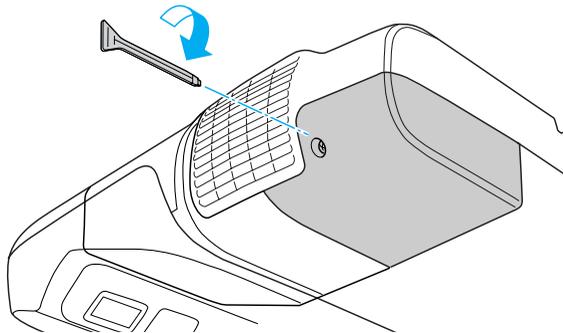
7. Aperte os parafusos e depois aperte-a no lugar usando o pegador até que trave no lugar.



observação

Aperte firmemente a tampa da lâmpada, para que não seja exibido um erro ao ligar novamente o projetor.

8. Substitua a tampa da lâmpada e, em seguida, aperte o parafuso.



9. Reinicialize o temporizador da lâmpada, conforme descrito na próxima seção.

Reinicialização do temporizador da lâmpada

Depois de substituir a lâmpada, precisa reiniciar o temporizador usando os menus do projetor.

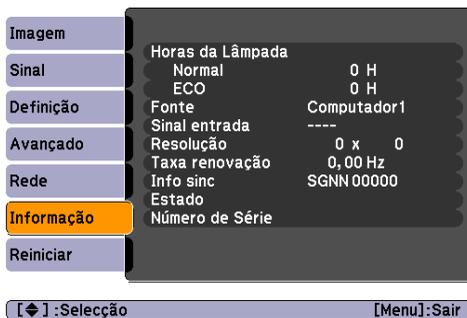
1. Pressione o botão **Menu** no controle remoto ou no painel de controle do projetor. O menu principal será exibido.
2. Selecione o menu **Reiniciar** e pressione **Enter**. A seguinte tela será apresentada:



3. Selecione **Reinic. Horas Lâmpada** e pressione **Enter**.
4. Quando vir o aviso, selecione **Sim** e pressione **Enter**.
5. Quando terminar, aperte **Menu** para sair.

Verificação do uso da lâmpada

Para verificar o número de horas de utilização da lâmpada, pressione o botão **Menu** e realce o menu **Informação**. Você verá uma tela como esta:



observação

As informações exibidas dependem do sinal de entrada atualmente selecionado.

Se tiver usado o projetor por menos de 10 horas, o número de horas será listado como 0H.

A vida da lâmpada do projetor é de aproximadamente 2.500 horas se o **Consumo de Energia** no menu Definição estiver selecionado como **Normal** e 3.500 horas se estiver configurado como **ECO**. Tenha sempre uma lâmpada de reserva à mão se as horas de uso neste menu estiverem próximas do fim da vida útil da lâmpada.

cuidado

Ao trocar as pilhas, tome as seguintes precauções:

■ *Troque as pilhas assim que a carga acabar. Se as pilhas vazarem, limpe o fluido com um pano macio. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente.*

■ *Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo.*

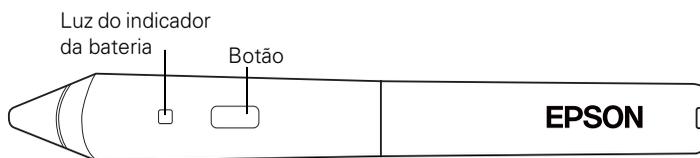
■ *Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais.*

■ *Não utilize pilhas diferentes das especificadas neste Manual do Usuário. Não utilize pilhas de tipos diferentes e não misture pilhas velhas com novas.*

■ *Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças. As baterias apresentam riscos de choque e são muito perigosas se engolidas.*

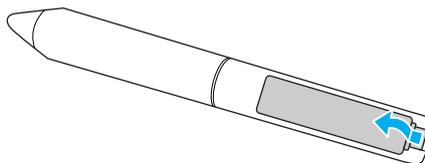
Substituição das pilhas da caneta

Para checar as pilhas da caneta, aperte o botão. Se o indicador estiver verde, a pilha tem carga suficiente.

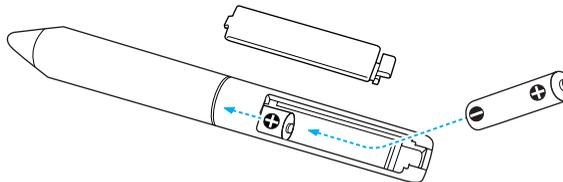


Se você precisar substituir as pilhas, use duas pilhas AAA alcalinas ou recarregáveis.

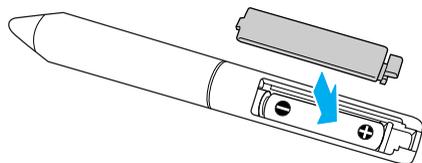
1. Aperte a lingueta na tampa do compartimento da pilha e remova a tampa.



2. Instale duas pilhas, colocando as extremidades + e - conforme mostrado.



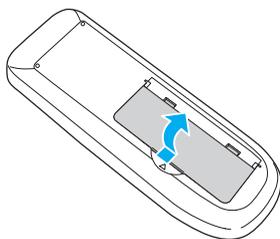
3. Recoloque a tampa do compartimento da pilha e aperta-a até que trave no lugar.



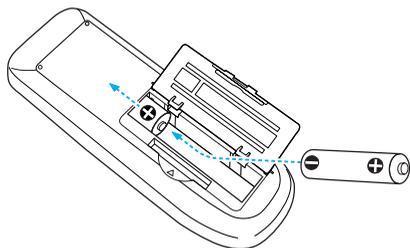
Substituição das pilhas do controle remoto

Substitua as pilhas do controle remoto como descrito abaixo:

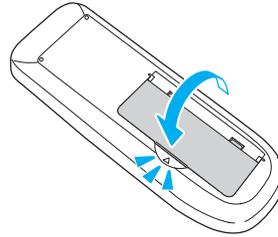
1. Vire o controle remoto.
2. Pressione para dentro a lingueta na tampa do compartimento das pilhas, enquanto levanta e remove a tampa.



3. Instale duas pilhas alcalinas AA, inserindo os lados + e - conforme indicado.



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



Transporte do projetor

observação

A Epson não se responsabiliza por danos ao equipamento ocorridos durante o transporte.

O projetor contém muitas peças de precisão e de vidro.

Proceda da seguinte forma para evitar danos durante o transporte:

- Para enviar o projetor para o conserto, use a embalagem original, se possível. Caso não disponha da embalagem original, utilize um material equivalente, protegendo o projetor com bastante plástico-bolha ou jornal.
- Ao transportar o projetor por longas distâncias, coloque-o primeiro em uma maleta de transporte dura e, em seguida, embale-o em uma caixa firme com revestimento de proteção em torno da maleta.

8

Solução de problemas

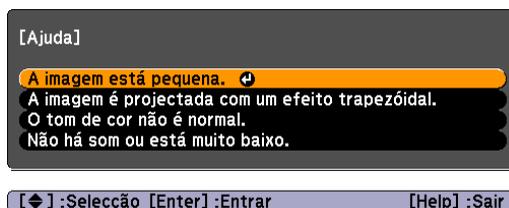
O conteúdo deste capítulo irá ajudá-lo a solucionar problemas com o projetor, além de fornecer informações sobre como entrar em contato com o suporte técnico para solucionar os problemas que você não conseguir resolver sozinho. As seguintes informações são fornecidas:

- Uso do sistema de ajuda exibido na tela do projetor
- Procedimento quando os indicadores luminosos de estado do projetor piscarem
- Resolução de problemas operacionais do projetor
- Como resolver problemas de imagem e som
- Como resolver problemas com a caneta interativa
- Como resolver problemas com a palavra-passe
- Como resolver problemas de rede
- Como resolver problemas no controle remoto
- Como entrar em contato com o suporte técnico

Como usar a ajuda exibida na tela

Para obter ajuda quando a imagem não estiver correta ou o áudio não estiver funcionando, basta pressionar o botão ? Help (Ajuda) no projetor ou no controle remoto.

1. Pressione o botão ? Help no controle remoto ou no projetor. O menu da ajuda será exibido.



2. Use os botões de seta, no projetor ou no controle remoto, para realçar os itens do menu.
3. Pressione o botão Enter no controle remoto ou no projetor para selecionar o item do menu e ler as soluções.
4. Para sair do sistema de ajuda, pressione o botão ? Help ou Esc.

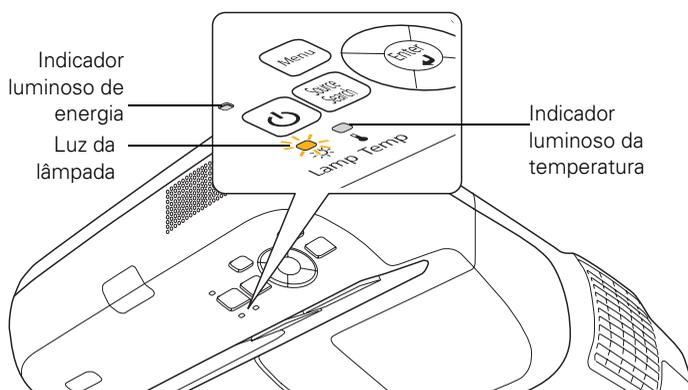
Caso nenhuma das sugestões solucione o problema, consulte as soluções adicionais para os problemas nas seções seguintes.

Verificação do status do projetor

Se o projetor não estiver funcionando corretamente, antes de tudo desligue-o e desconecte-o da tomada. Em seguida, conecte novamente o cabo de alimentação à tomada e ligue o projetor. Se esse procedimento não solucionar o problema, verifique os indicadores luminosos na parte superior do projetor.

Como proceder quando os indicadores luminosos de estado se acendem

Os indicadores luminosos na parte superior do projetor indicam o estado do projetor.



Consulte a tabela a seguir para obter uma descrição completa dos indicadores luminosos de estado do projetor:

Estado do indicador luminoso de energia

Estado do indicador luminoso de energia 	Descrição
Verde piscando	O projetor está aquecendo. Espere a imagem aparecer.
Verde	O projetor está funcionando normalmente.
Laranja	O projetor está no modo de repouso ou suspensão. Pode-se desconectá-lo ou pressionar o botão de energia  para ligá-lo.
Laranja piscando	Preparando para monitoramento da rede ou esfriando.

Estado do indicador luminoso de energia

Estado do indicador luminoso de energia 	Descrição
Vermelho ou piscando vermelho	Há algum problema com o projetor. Verifique a próxima tabela para diagnosticar o problema.

Estado do indicadores luminosos de erros

Estado do indicadores luminosos de erros	Descrição
 Verde ou laranja  Piscando laranja  Apagado	A lâmpada deverá ser substituída. Consulte a página 133 para obter instruções. Se continuar a usar a lâmpada depois do aviso para substituição, haverá maior possibilidade de a lâmpada quebrar.
 Vermelho piscando  Apagado  Piscando laranja	Resfriamento rápido em andamento. Embora essa não seja uma condição anormal, a projeção será interrompida automaticamente se a temperatura subir. Verifique se há espaço suficiente em torno do projetor para ventilação e os filtros de ar e aberturas de exaustão estão limpas.
 Vermelho  Apagado  Vermelha	<p>O projetor está superaquecendo, o que desliga a lâmpada automaticamente. Aguarde até que o projetor entre no modo de repouso (cerca de cinco minutos). Verifique se existe espaço suficiente para ventilação em volta e embaixo do equipamento.</p> <p>O filtro de ar pode estar entupido. Limpe ou substitua o filtro de ar conforme descrito nas páginas 131 a 133.</p> <p>Se estiver usando o projetor a uma altura maior do que 1.500 m, ative o Modo Alta Altitude na opção Operação, no menu Avançado (consulte a página 97).</p> <p>Se o projetor continuar a superaquecer depois de limpar o filtro de ar, pare de usar o projetor, desconecte o cabo de alimentação e entre em contato com a Epson para obter ajuda, como descrito na página página 163.</p> <p>Advertência: Exceto nos casos especificamente explicados neste <i>Manual do usuário</i>, não tente efetuar reparos no produto.</p>
 Piscando vermelho  Vermelha  Piscando vermelho	Há um problema interno no projetor. Pare de usar o projetor, desconecte o cabo de alimentação e entre em contato com a Epson, conforme descrito na página 163.
 Vermelho  Apagado  Piscando vermelho	Há problemas no ventilador ou no sensor de temperatura. Pare de usar o projetor, desconecte o cabo de alimentação e entre em contato com a Epson, conforme descrito na página 163.

Estado do indicadores luminosos de erros	Descrição
<p>☹ Vermelho</p> <p>⚡ Piscando vermelho</p> <p>🔴 Apagado</p>	<p>A lâmpada pode estar queimada. Verifique primeiro se a tampa da lâmpada está instalada de maneira segura. Se esse não for o problema, o filtro de ar pode estar entupido. Limpe ou substitua o filtro de ar conforme descrito nas páginas 131 a 133.</p> <p>Se isso não resolver o problema, deixe a lâmpada esfriar e depois remova-a. Se a lâmpada estiver rachada, substitua-a conforme descrito na página 133. Se a lâmpada não estiver rachada, reinstale-a. Se a reinstalação não funcionar, substitua a lâmpada.</p> <p>Se estiver usando o projetor a uma altura maior do que 1.500 metros, ative o Modo Alta Altitude na opção Operação, no menu Avançado (consulte a página 97).</p> <p>Se nenhuma destas sugestões resolver o problema, entre em contato com a Epson, como descrito na página 163.</p>
<p>☹ Piscando vermelho</p> <p>⚡ Piscando vermelho</p> <p>🔴 Piscando vermelho</p>	<p>O projetor apresenta um erro de Iris Automática ou de energia. Pare de usar o projetor, desconecte o cabo de alimentação e entre em contato com a Epson, conforme descrito na página 163.</p>

Resolução de problemas operacionais do projetor

O projetor não liga.

- Se o projetor não liga quando pressionado o botão de energia ☹, verifique se o cabo de alimentação está conectado ao projetor e conectado a uma tomada que esteja funcionando.
- O cabo de alimentação pode estar com defeito. Desconecte o cabo da tomada e entre em contato com a Epson, como descrito na página 163.
- Se estiver utilizando a função Direct Power On e conectar o cabo de alimentação imediatamente após desconectá-lo, o projetor pode não ligar automaticamente. Pressione o botão de energia ☹ para ligar o projetor novamente.

Os botões no projetor não funcionam.

Se a função Bloqueio operação foi ativada, não é possível usar os botões no projetor. Tente usar o controle remoto, ou mantenha pressionado o botão Enter do projetor por sete segundos para destravá-lo (consulte a página 103).

Você tem problemas para projetar usando uma conexão USB.

- Aperte o botão USB no controle remoto.
- Se o driver de exibição por USB não for instalado automaticamente a primeira vez que conectar o cabo, faça o seguinte:

Windows: Clique duas vezes em Computador ou Meu Computador > EPSON_PJ_UD > EMP_USDE.EXE.

Mac OS: Clique duas vezes em EPSON_PJ_UD > USB Display Installer.
- Se nada for projetado depois da instalação dos drivers, faça o seguinte:

Windows: Selecione  ou Iniciar > Todos os Programas ou Programas > EPSON Projector > EPSON USB Display > EPSON USB Display Vx.x.

Mac OS: Clique no ícone USB Display no Dock. Caso não o veja, abra a pasta USB Display e inicie o USB Display a partir da pasta Aplicativos.
- Verifique se a configuração USB Type B no menu Avançado do projetor está configurada como USB Display (consulte a página 98).
- Em Windows, se o ponteiro do mouse piscar, selecione  ou Iniciar > Todos os Programas ou Programas > EPSON Projector > EPSON USB Display > Definições EPSON USB Display Vx.x., depois desmarque a caixa de seleção Transferir janela de camada.
- Em Windows DirectX, desative as funções de DirectX.

- Se estiver usando o Windows Media Center, certifique-se de usar o modo de exibição de janela, ao invés de usar o modo de tela cheia.
- Se a imagem estiver truncada, certifique-se de que está usando uma Interface USB no computador.

Resolução de problemas de imagem ou de som

Não aparece imagem alguma na tela.

- Verifique se o indicador luminoso de energia  está verde e não piscando. Pressione o botão A/V Mute no controle remoto para certificar-se de que a imagem não foi desativada temporariamente.
- É possível que o projetor esteja no modo de repouso ou suspensão. Se o indicador luminoso  estiver laranja, pressione o botão de energia  para ligar o projetor.
- Caso a energia tenha sido desligada e ligada novamente, é provável que o projetor esteja esfriando. Aguarde até que o indicador luminoso  pare de piscar e fique laranja; em seguida, pressione novamente o botão de energia .
- Talvez o computador conectado ao projetor esteja no modo de repouso ou exibindo uma proteção de tela preta. Pressione qualquer tecla do computador.
- Se estiver projetando de um aparelho de DVD ou outra fonte de vídeo, verifique se está ligado e pressione o botão Play.
- Se estiver projetando vídeo a partir de um laptop, pode ser necessário configurar o laptop para exibição externa somente.
- Se estiver realizando a projeção a partir de uma fonte de vídeo composto ou S-Video, certifique-se de que o parâmetro Sinal Vídeo esteja correto (consulte a página 91).

- Também é possível redefinir todos os parâmetros dos menus de configuração (consulte a página 89).
- Se estiver projetando a partir de uma porta USB de um computador, certifique-se de que a opção USB Type B no menu Avançado esteja configurada como USB Display (consulte a página 98).

Em Windows, pode ser que precise instalar os drivers de exibição USB manualmente, clicando em **Computador** ou **Meu Computador > EPSON_PJ_UD > EMP_UDSE.EXE**. Se nada projetar depois de instalar os drivers USB, clique em **Todos os Programas** ou **Programas > EPSON Projector > EPSON USB Display > EPSON USB Display Vx.x** no seu computador.

Em Mac OS X, clique no ícone **USB Display** na barra de Dock. Se não houver um ícone de USB Display na barra de Dock, abra a pasta **USB Display** na pasta Aplicativos e execute o **USB Display**.

- Se aparecer uma tela vazia e estiver conectado através da porta USB do computador (ou através da rede), o aplicativo pode estar usando ferramentas do DirectX, que não são compatíveis.

Você conectou um computador e vê uma tela azul com a mensagem Sem sinal.

- Verifique se os cabos estão conectados corretamente, como descrito na página 22.
- Se conectou um computador e uma ou mais fontes de vídeo ao projetor, pode ter que pressionar o botão **Source Search** (Procurar Fonte) para selecionar a fonte correta. Depois de pressionar o botão, espere alguns segundos para o projetor se sincronizar.
- Certifique-se de que o equipamento conectado receba energia.

Se estiver usando um notebook:

- Pressione a tecla de função que permite a exibição em um monitor externo. Esse botão poderá apresentar o ícone  ou estar com a indicação CRT/LCD. Depois de ter pressionado o botão, espere durante alguns segundos a sincronização do projetor. Consulte o manual do notebook ou a respectiva ajuda on-line para obter informações detalhadas.

Na maioria dos sistemas, a tecla  permite alternar entre a tela LCD e o projetor ou exibir imagens nos dois meios ao mesmo tempo.

- Dependendo da placa de vídeo do computador, será necessário usar o utilitário Vídeo do Painel de controle para verificar se a tela LCD e a porta do monitor externo estão ativas. Consulte o manual do computador ou a respectiva ajuda on-line para obter detalhes.

Se estiver usando Mac OS X:

1. Abra Preferências do Sistema.
2. Clique em Monitor ou Monitores.
3. Clique em Detectar Monitores.
4. Faça o seguinte:

Usuários de Mac OS X 10.6.x: Clique Mostrar monitores na barra do menu.

Usuários de outras versões de Mac OS X: Verifique se a caixa de diálogo Monitor VGA ou LCD Colorido está selecionada, clique na guia Arranjo ou Arranjar e depois certifique-se de que a caixa de seleção Espelhar monitores está selecionada.

A mensagem Não Suportada é exibida.

- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal (consulte a página 91).
- Certifique-se de que a resolução e a frequência ou a taxa de atualização do computador seja compatível com o projetor (consulte a página 168). Se necessário, altere a configuração do computador.

O projetor e o notebook não exibem a mesma imagem.

Se estiver projetando a partir de um notebook e não conseguir ver a imagem na tela de projeção e no computador ao mesmo tempo, siga estas instruções.

Se estiver usando um notebook PC:

Na maioria dos sistemas, existe uma tecla que permite que comute entre a tela LCD e o projetor, ou que exiba nos dois ao mesmo tempo. Essa tecla pode estar marcada como CRT/LCD ou ter um ícone como este . Pode ser necessário apertar e segurar a tecla Fn enquanto aperta a outra tecla. Aguarde alguns segundos para que o projetor entre em sincronia depois de mudar a configuração.

- Se a tecla de função não permitir que exiba simultaneamente nas duas telas, você deve checar as configurações do monitor para certificar-se de que tanto a porta da tela LCD como a do monitor externo estão ativadas.

A partir do Painel de Controle do Windows, faça o seguinte:

Windows 7: Abra o utilitário Aparência e Personalização, selecione Vídeo, clique em Alterar Configurações de Vídeo e depois selecione Configurações Avançadas.

Windows Vista: Abra o utilitário Aparência e Personalização, selecione Personalização, selecione Configurações de Vídeo e clique em Configurações Avançadas.

Windows XP: Abra o utilitário Aparência e temas, selecione Vídeo e depois selecione Configurações avançadas.

O método para ajuste das configurações varia dependendo da marca; pode ser necessário clicar na guia **Monitor** e depois certificar-se de que a porta Monitor port está configurada como modo principal de exibição e/ou ativada. Consulte a documentação do computador ou a ajuda online para detalhes.

Se estiver usando Mac OS X:

1. Abra **Preferências do Sistema**.
2. Clique em **Monitor** ou **Monitores**.
3. Clique em **Detectar Monitores**.
4. Faça o seguinte:

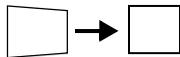
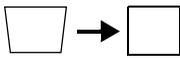
Usuários de Mac OS X 10.6.x: Clique **Mostrar monitores** na barra do menu.

Usuários de outras versões de Mac OS X: Verifique se a caixa de diálogo **Monitor VGA** ou **LCD Colorido** está selecionada, clique na guia **Arranjo** ou **Arranjar** e depois certifique-se de que a caixa de seleção **Espelhar monitores** está selecionada.

Apenas parte da imagem do computador é exibida.

- Pressione o botão **Auto** do controle remoto ou do projetor ou o botão **Enter** no projetor.
- Verifique se a configuração **Posição** da imagem está correta no menu **Sinal**. Consulte a página 92 para obter mais informações.
- Pressione o botão **Aspect** no controle remoto ou selecione a opção **Aspecto** correta no menu **Sinal**. Consulte a página 44 para obter detalhes sobre as opções disponíveis.
- Pressione o botão **Esc** no controle remoto para cancelar a função **E-Zoom**.
- Verifique se a configuração da resolução do computador está correta. Consulte a lista de formatos de vídeo compatíveis na página 168.

- Talvez também seja necessário modificar os arquivos de apresentação existentes, caso eles tenham sido criados para uma resolução diferente. Consulte o manual do software para obter informações específicas.
- Se estiver projetando uma imagem de computador em formato widescreen, ajuste o parâmetro **Resolução** (consulte a página 91), se necessário.
- Se estiver projetando uma imagem de um computador com exibição em dois monitores ativada, desligue esse recurso.



A imagem não tem forma quadrada, e sim trapezoidal.

Se a imagem não estiver retangular, ajuste o formato usando a configuração de Keystone (efeito trapézio) no menu Definição (veja a página 93).

A imagem contém interferência ou ruídos.

- A qualidade da imagem poderá diminuir quando se utiliza um cabo de computador com mais de 1,8 m ou uma extensão.
- Mantenha os cabos do computador e do vídeo separados do cabo de alimentação o máximo possível para evitar interferência.
- O sinal de vídeo pode estar dividido entre o computador e o projetor. Se perceber alguma redução na qualidade da imagem projetada quando exibir simultaneamente no notebook e no projetor, desligue a tela LCD do notebook.
- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal (consulte a página 93).
- Se estiver usando uma fonte de vídeo composto ou S-Vídeo, de sinais 480i, ative a opção **Progressivo** no menu Sinal (consulte a página 93).
- Se os ajustes de trapézio foram usados, pode ser necessário que o parâmetro **Nitidez** no menu Imagem seja diminuído (consulte a página 90).
- Se estiver projetando a partir de um computador, certifique-se de que o sinal seja compatível com o projetor. Consulte a página 168.

- Se estiver projetando com um computador, pressione o botão **Auto** no controle remoto para redefinir as configurações de Alinhamento, Sinc. e Posição do projetor.
- Reconecte o cabo de Interface ou tente usar outro cabo.

A imagem está embaçada.

- Talvez a janela de projeção esteja suja ou manchada. Limpe-a conforme descrito na página 130.
- Ajuste o foco da imagem com a alavanca de foco (consulte a página 42).
- Reduza o ângulo da projeção para reduzir a necessidade da correção do efeito trapézio.
- Caso esteja projetando imagens do computador, talvez seja necessário ajustar as configurações de alinhamento e sincronização, conforme descrito na próxima seção.

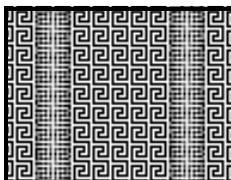
A tela apresenta faixas verticais e a imagem ainda está embaçada, mesmo depois de aplicadas as soluções da seção anterior.

- Caso esteja projetando a partir do computador imagens contendo grande quantidade de detalhes minuciosos, talvez observe faixas verticais, ou talvez alguns caracteres fiquem pesados ou “borrados”. Pressione o botão **Auto** no controle remoto ou o botão **Enter** no projetor para reiniciar as configurações Alinhamento, Sinc. e Posição do projetor.
- Caso seja necessário efetuar outros ajustes, utilize as opções **Alinhamento** e **Sinc.** manualmente através do menu **Sinal**, conforme descrito na página 92.
 1. Preencha a tela com uma imagem contendo detalhes precisos, como um padrão para aparecer de fundo na área de trabalho ou tente projetar texto em preto sobre um fundo branco.

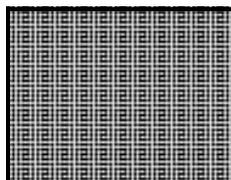
observação

*É necessário projetar alguma imagem acionando o botão **Auto** para que as alterações entrem em vigor. Esse botão funciona somente com imagens projetadas através da porta **Computer** (Component Video).*

2. Ajuste a opção **Alinhamento** para eliminar as faixas verticais.



3. Ajuste a opção **Sinc.** para aumentar a nitidez da imagem.



A imagem é muito clara ou muito escura, ou as cores estão incorretas.

observação

Devido ao uso de tecnologias diferentes, as cores da imagem projetada podem não ter o mesmo tom no monitor do computador e do notebook.

- Pressione o botão **Modo cor** (Modo de cor) ou selecione uma opção diferente para **Modo cor** no menu **Imagem**. Consulte a página 43 para obter detalhes sobre as opções disponíveis.
- Caso esteja exibindo imagens de vídeo, ajuste as opções **Ajuste de cor** e **Modo cor** do menu **Imagem**. Também é possível ajustar as configurações **Saturação da cor**, **Temp. cor** e **Cor** no menu **Imagem**.
- Ajuste as opções **Brilho** e **Contraste** do menu **Imagem**.
- Tente ajustar o parâmetro **Consumo de Energia** no menu **Definição** (consulte a página 93).
- Verifique as configurações do monitor do computador para corrigir o equilíbrio das cores.
- A lâmpada do projetor pode precisar ser substituída. Consulte a página 133 para obter instruções.
- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu **Sinal** (consulte a página 93).
- Certifique-se de que todos os cabos estejam firmemente conectados às portas adequadas.

Nada aparece no monitor externo

As únicas imagens que podem ser exibidas em um monitor externo são imagens de um computador conectado à porta de entrada **Computer1** (consulte a página 22).

Não há som ou o som não está alto o suficiente.

- Use os botões **Volume** no controle remoto para ajustar o volume (consulte a página 78), ou ajuste a configuração **Volume** no menu **Definição**.
- Certifique-se de que está usando um cabo de áudio “sem resistência”.
- Verifique se **A/V Mute** (**Silenciar A/V**) está desativado. Pressione o botão **A/V Mute** para desativar a função.
- Se a apresentação incluir o áudio do computador, verifique se o controle de volume do computador não está mudo ou no mínimo. É possível fazer a verificação clicando no controle de volume localizado na bandeja do sistema **Windows** (canto inferior direito da tela). Em um computador **Macintosh**, é possível ajustar o volume da barra de menus (canto superior direito da tela) ou através das teclas de função de controle de volume.
- Se estiver usando um aparelho de **DVD** ou outra fonte de vídeo, verifique se os cabos estão conectados, como descrito na página 31.
- Se estiver usando um microfone conectado à porta **Mic** do projetor, certifique-se de que o cabo está conectado corretamente e de que a opção **Volume Entrada Mic** no menu **Definição** está ajustada corretamente. Consulte a página 94 para obter mais informações.

Resolução de problemas com a caneta interativa

A mensagem “Hardware não encontrado” aparece quando tenta usar o Easy Interactive Driver.

- Certifique-se de que o cabo USB está firmemente conectado ao projetor e ao computador. Tente desconectar e reconectar o cabo ao computador.
- Se estiver usando um laptop, certifique-se de que a bateria está carregada.
- Se um programa antivírus estiver sendo executado, tente desativá-lo e reiniciar o Easy Interactive Driver.
- Se o seu cabo USB estiver instalado passando por uma parede, tente conectar um outro cabo USB ao projetor e ao computador.

Você não vê o Easy Interactive Driver no seu computador.

Se não vir o ícone  da caneta na área de trabalho (Windows) ou na barra de Dock (Mac OS), siga um destes passos:

- Instale o driver incluído no CD “Epson Projector Software for Easy Interactive Function”.
- Em Windows, selecione  ou Iniciar > Todos os Programas ou Programas > Epson Projector > Easy Interactive Driver.
- Em Mac OS, abra a pasta Aplicativos e depois selecione o ícone Easy Interactive Driver.
- Se o ícone  da caneta tiver um X vermelho nele, certifique-se de que o cabo USB está conectado firmemente ao projetor e ao computador. Tente desconectar e reconectar o cabo ao computador.

A caneta não funciona.

- Certifique-se de que nada está bloqueando o sinal entre a caneta e o receptor da caneta no projetor (veja a página 15).
- Certifique-se de que a cobertura do cabo está no lugar para evitar que os cabos bloqueiem o sinal.
- Certifique-se de que as pilhas da caneta estão carregadas. Se a luz na caneta não ficar verde quando apertar o botão, as pilhas precisam ser substituídas.
- Diminua a luz da sala e desligue lâmpadas fluorescentes. Certifique-se de que a superfície de projeção e o receptor da caneta não estão em luz solar direta ou sob outras fontes de luz forte.
- Certifique-se de que o receptor da caneta no projetor está limpo e sem poeira.
- Certifique-se de que o cabo USB está conectado firmemente ao projetor e ao computador. Tente desconectar e reconectar o cabo ao computador.
- Certifique-se de que não há interferência de infravermelhos de controles remotos ou de microfones.
- Certifique-se de que o local não tenha interferência eletromagnética próximo ao equipamento (como motores elétricos ou transformadores).
- Se a função de tablete não funcionar, pode ser que tenha drivers de outro dispositivo de tablete no seu sistema. Desinstale o Easy Interactive Virtual Tablet Driver usando o Painel de controle do Windows.

A caneta é difícil de usar.

Para uma operação mais fácil, segure a caneta em ângulo com relação à superfície de projeção.

A posição da caneta não está certa.

- Se usar o botão E-Zoom + no controle remoto para aumentar a imagem, a posição da caneta não ficará correta. Quando voltar ao tamanho original, a posição da caneta deve ficar correta.
- Pode ser que tenha que recalibrar o projetor (veja a página 47).
- Certifique-se de que a cobertura do cabo está no lugar para evitar que os cabos bloqueiem o sinal.

Se tiver problemas com a calibração.

- Se não vir círculos piscando, certifique-se de que os cabos VGA e USB estão conectados firmemente ao computador. Tente reiniciar o Easy Interactive Driver, conforme descrito na página 156,
- Se os círculos não pararem de piscar e ficarem pretos (ou pararem de piscar e ficarem pretos automaticamente), diminua ou apague quaisquer luzes fortes próximas à superfície de projeção.

Resolução de problemas com a senha

Se não conseguir digitar ou lembrar da senha, tente as seguintes soluções:

- Pode ser que tenha ativado a proteção da senha sem que tenha determinado uma senha primeiro. Tente digitar 0000 usando o controle remoto.
- Se digitou a senha incorretamente muitas vezes e uma mensagem apareceu com um código, anote o código e entre em contato com a Epson conforme descrito na página 163.

Resolução de problemas de rede

Não é possível exibir a imagem usando Quick Wireless Connection.

É possível que tenha que reiniciar o computador para poder conectar.

Não é possível conectar o projetor usando EasyMP Network Projection.

- Verifique se o cabo de rede está conectado corretamente, como descrito na página 106.
- Se estiver usando um Módulo de rede sem fio opcional, certifique-se de que ele está instalado corretamente no projetor, conforme mostrado na página 109.
- Reinicie o computador.
- Verifique se o projetor e o computador estão configurados corretamente; consulte a página 114 (configuração do projetor) ou página 117 (configuração do computador).
- Se estiver usando o Módulo de rede sem fio opcional, certifique-se de que o sinal sem fio tem bastante força (acima de 50%). Em um Mac, verifique o ícone AirPort na barra de menus do Mac. No Windows, consulte a documentação do cartão ou adaptador sem fio do computador para obter detalhes.
- Verifique se não está projetando uma das telas do EasyMP Network Projection. (Uma mensagem dizendo que o projetor está pronto para a conexão é exibida.) Se tiver que sair da tela de configuração, reinicie o EasyMP Network Projection.
- Se o projetor estiver configurado para o modo Access Point e estiver usando DHCP, aguarde um tempo para o projetor aparecer. O servidor leva um tempo para capturar o endereço IP.
- Se tiver alterado qualquer configuração do projetor ou da rede, ou tiver reiniciado o computador, aguarde um ou dois minutos para a conexão ser exibida. Se estiver usando AirPort, tente desligá-lo e ligá-lo novamente.

- Verifique se está tentando conectar à rede certa. No Windows, assegure-se de que já ativou a conexão do computador para o ponto de acesso ou que o cartão ou adaptador sem fio esteja ativado e conectado ao mesmo SSID do projetor. Em um Mac, clique no ícone AirPort na parte superior da área de trabalho do Mac para garantir que o AirPort esteja ligado e de que a rede correta esteja selecionada.
- Se tiver um ponto de acesso ou estação base AirPort e não estiver usando DHCP, verifique o endereço IP do projetor na tela de configurações avançadas do modo Access Point. Os primeiros três segmentos do endereço IP devem ser idênticos aos primeiros três segmentos do endereço IP de seu ponto de acesso ou estação base. O último segmento do endereço IP do projetor deve ser parecido, mas não idêntico, ao último segmento do endereço IP do ponto de acesso ou estação base.
- Se não estiver usando DHCP, verifique o endereço de Gateway do projetor na tela de configurações avançadas do modo Access Point. Deve ser idêntico ao endereço IP para seu ponto de acesso ou estação base AirPort.
- Caso esteja usando palavra-chave para o projetor, ela mudará sempre que desligar e ligar o projetor. Verifique a palavra-chave do projetor na tela de espera da rede e introduza-a quando solicitada.
- Se estiver usando o AirPort, verifique a configuração da rede. Inicie o utilitário AirPort Admin, selecione a estação base, clique em **Configure** (Configurar) e em **Show All Settings** (Mostrar todas as configurações). Clique na guia **Rede**. Se configurar o projetor para conectar no modo DHCP, ative **Distribute IP Addresses** (Distribuir endereços de IP) e **Share a Single IP Address** (Compartilhar um único endereço de IP).
- Se estiver usando AirPort e o DHCP estiver desligado na tela de configurações avançadas do modo Access Point do projetor, verifique se **Distribute IP Addresses** (Distribuir endereços de IP) está desligado.

- Se estiver usando o modo Access Point e estiver conectando a rede errada, pode haver interferência de sinal de uma outra rede. Tente redefinir o ponto de acesso ou a estação base, em seguida reinicie o EasyMP Network Projection.
- Se estiver usando o AirPort, o SSID do projetor deve corresponder ao nome de rede do AirPort e não ao nome da sua estação base. Para verificar o nome da rede, inicie o utilitário AirPort Admin, selecione a estação base e clique em **Configure**. Em seguida, clique em **Mostrar todas as configurações**. O nome da rede aparece na guia AirPort.
- Se for solicitada uma senha ao conectar, introduza a chave de criptografia WEP (se estiver usando criptografia WEP).

Você não está recebendo emails quando há um problema com o projetor.

- Certifique-se de que as configurações de correio eletrônico estejam corretas no menu Rede. Para instruções, consulte a página 122.
- Para receber notificações quando o projetor estiver em modo de espera, você precisa configurar o **Modo de espera** como **Comunic. Activada** no menu Avançado. Consulte a página 97.

Resolução de problemas no controle remoto

O projetor não responde aos comandos do controle remoto.

- Aponte o controle remoto em direção ao receptor do projetor. Certifique-se de estar a menos de 6 m de distância do projetor e dentro de um ângulo horizontal de 30° e vertical de 15° do sensor frontal ou posterior do equipamento.
- Talvez as pilhas do controle remoto não estejam instaladas corretamente ou estejam fracas. Para trocar as baterias, consulte a página 139.

- Diminua as luzes do local e apague as luzes fluorescentes. Verifique se o projetor não está exposto à luz solar direta. A iluminação forte, principalmente de luzes fluorescentes, pode afetar os receptores de infravermelho do projetor. Além disso, desligue todos os equipamentos próximos que emitam energia infravermelha, por exemplo aquecedores que funcionam com energia de radiação.
- Se não puder ajustar a iluminação da sala, você pode desativar um dos receptores do controle remoto usando o menu Definição. Certifique-se de não desativar os dois receptores (consulte a página 94).
- Verifique se um dos botões do controle remoto está preso, forçando-o a entrar em modo de repouso. Solte o botão para ativar o controle remoto.
- Se quiser usar o controle remoto como um mouse sem fio (ou para navegar pelos slides da apresentação), certifique-se de que a opção **USB Type B** no menu Avançado esteja configurada como Rato Sem Fios (consulte a página 98). Além disso, certifique-se de que conectou um cabo USB.

Onde obter ajuda

A Epson fornece os seguintes serviços de suporte técnico.

Suporte pela Internet

Visite o site de suporte da Epson em www.suporte-epson.com.br e selecione seu produto para obter soluções para problemas comuns. É possível fazer o download de utilitários e documentação, consultar as perguntas frequentes e soluções de problemas ou enviar um e-mail para a Epson com suas perguntas.

Fale com um representante de suporte

Você também pode falar com um especialista de suporte técnico se ligar para (55 11) 3956-6868.

Tarifas telefônicas de longa distância poderão ser cobradas.

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

- Nome do produto (BrightLink 455Wi+)
- Número de série do produto (localizado na parte inferior do projetor)
- Prova de compra (nota da loja) e data da compra
- Configuração do computador ou vídeo
- Descrição do problema

Suprimentos e acessórios de compra

É possível adquirir acessórios para o projetor através de uma revenda autorizada Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, contacte a Epson, como descrito aqui.

A *Especificações técnicas*

Gerais

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício
Resolução (formato nativo)	1280 × 800 pixels (WXGA)
Reprodução de cores	16.8 milhões de cores
Saída de luz (brilho)	Modo Normal: Saída de luz branca de 2.500 lúmens (padrão ISO 21118) Saída de luz colorida de 2.5500 lúmens Modo ECO: Saída de luz branca de 1.740 lúmens (padrão ISO 21118) Saída de luz colorida de 1.740 lúmens
Taxa de contraste	2.000:1 (Modo cor Dinâmico, Consumo de Energia Normal, com a opção Iris Automática ativada no menu Imagem; consulte a página 90)
Tamanho da imagem	149,8 a 246,4 cm
Distância de projeção	46,5 a 76,6 cm, lente à superfície de projeção
Formas de projeção	Montagem frontal ou traseira no teto
Sistema de áudio interno (mono)	12 W
Relação ótica de aspecto	16:10 (horizontal:vertical)
Taxa de zoom	1:1.35 digital

Nível de ruído	28 dB em Modo ECO 35 dB em Modo Normal
Correção do efeito trapézio	±5°

Lâmpada de projeção

Tipo	UHE (Ultra High Efficiency E-TORL®)
Consumo de energia	230 W
Vida útil da lâmpada	Aproximadamente 2.500 horas (Modo Normal) Aproximadamente 3.500 horas (Modo ECO)
Nº da peça	V13H010L57

Controle remoto

Alcance	6 metros
Pilhas (2)	Alcalinas AA

Dimensões

Altura	155 mm
Largura	483 mm
Profundidade	369 mm
Peso	Aproximadamente 5,8 kg sem a placa lateral Aproximadamente 6,3 kg sem a placa lateral

observação

A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com o tempo.

Quando não estiver em uso, desligue o projetor, para prolongar sua vida útil.

Elétrica

Frequência nominal	50/60 Hz CA
Fonte de alimentação	100 a 240 VAC ±10%, 3,4 A a 1,4 A
Consumo de energia 100 à 120 V	268 W em Modo ECO 363 W em Modo Normal 0,3 W modo de espera (Comunic. Desactivada) 10 W modo de espera (Comunic. Activada)
220 à 240 V	257 W em Modo ECO 343 W em Modo Normal 0,3 W modo de espera (Comunic. Desactivada) 12 W modo de espera (Comunic. Activada)

Ambiente

Temperatura	Em funcionamento: 5 a 35°C Armazenamento: -10 a 60°C
Umidade relativa (sem condensação)	Em funcionamento: Umidade relativa de 20% a 80%
Altitude de funcionamento	0 a 2.286 m; a mais de 1.500 m, ative o Modo Alta Altitude no menu Avançado (consulte a página 96).

Segurança e aprovações

Estados Unidos	FCC 47CFR Parte 15B Classe B (DoC) UL60950-1 Segunda Edição (Marca cTUVus)
Canada	ICES-003 Classe B CSA C22.2 No. 60950-1-07



ICs Pixelworks™ DNX™ são utilizados neste projetor.

Formatos de vídeo compatíveis

Este projetor oferece suporte para os formatos de vídeo de alta definição e formatos de exibição do computador aqui relacionados.

Para projetar imagens do computador, a placa de vídeo deve estar configurada para uma taxa de atualização (frequência vertical) compatível com o projetor. Algumas imagens são redimensionadas automaticamente usando a tecnologia SizeWize™ da Epson para exibir no formato natural do projetor. Além disso, talvez as frequências de alguns computadores não permitam que as imagens sejam exibidas corretamente. Consulte a documentação do seu computador para obter detalhes.

Modo	Taxa de atualização (Hz)	Resolução
Sinais do computador (analógicas RGB)		
VGA—60	60	640 × 480
VESA—72	72	640 × 480
VESA—75	75	640 × 480
VESA—85	85	640 × 480
SVGA—56	56	800 × 600
SVGA—60	60	800 × 600
SVGA—72	72	800 × 600
SVGA—75	75	800 × 600
SVGA—85	85	800 × 600
XGA—60	60	1024 × 768
XGA—70	70	1024 × 768
XGA—75	75	1024 × 768
XGA—85	85	1024 × 768
SXGA1—70	70	1152 × 864
SXGA1—75	75	1152 × 864
SXGA1—85	85	1152 × 864
WXGA—60	60	1280 × 800
WXGA—75	75	1280 × 800
WXGA—85	85	1280 × 800

Modo	Taxa de atualização (Hz)	Resolução
SXGA2—60	60	1280 × 960
SXGA2—75	75	1280 × 960
SXGA2—85	85	1280 × 960
SXGA3—60	60	1280 × 1024
SXGA3—75	75	1280 × 1024
SXGA3—85	85	1280 × 1024
WXGA1—60	60	1280 × 768
WXGA2—60	60	1360 × 768
WXGA+—60	60	1440 × 900
WXGA+—75	75	1440 × 900
WXGA+—85	85	1440 × 900
SXGA+60	60	1400 × 1050
SXGA+75	75	1400 × 1050
UXGA—60	60	1600 × 1200
WSXGA+—60*	60	1680 × 1050
MAC13	67	640 × 480
MAC16	75	832 × 624
MAC19	75	1024 × 768
MAC19-60	60	1024 × 768
MAC21	75	1152 × 870
Vídeo composto, S-Video		
NTSC	60	720 × 480
PAL	50	720 × 576
PAL—60	60	720 × 576
SECAM	50	720 × 576
SECAM—60	60	720 × 576
Vídeo componente		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	60/50	1280 × 720
HDTV (1080i)	60/50	1920 × 1080

* Disponível somente quando a opção **Largo** estiver selecionada como Resolução.

B

Avisos

Este apêndice contém instruções de segurança e outras informações importantes sobre o seu projetor.

Instruções de segurança importantes

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

- Não olhe diretamente para a lente quando o projetor estiver ligado. O brilho da lâmpada pode ferir seus olhos.
- Não opere o projetor de lado ou inclinado para o lado. Não incline o projetor para frente ou para trás num ângulo maior que o especificado para corrigir o efeito trapézio (veja a página 166).
- O projetor deve ser instalado por um técnico qualificado usando o material de montagem criado para este projetor.
- Se utilizar adesivos na armação para evitar que os parafusos se soltem ou lubrificantes e óleos no projetor, é possível que o gabinete do projetor rache e caia da armação. Isso poderá causar ferimentos graves a qualquer pessoa que esteja embaixo da armação e poderá danificar o projetor. Quando for instalar ou ajustar a armação para montagem, não utilize adesivos para evitar que os parafusos se soltem e nem óleos ou lubrificantes.
- Não exponha o projetor a chuva, água ou excesso de umidade. Não use a caneta com as mãos molhadas.
- Desconecte o projetor da tomada antes de limpá-lo. Utilize um pano seco. Para remover sujeira ou manchas difíceis, utilize um pano úmido bem torcido. Não utilize limpadores líquidos ou aerossol.
- Nunca derrame líquidos de qualquer espécie sobre o projetor.
- Não use o projetor onde fique exposto a muita poeira ou fumaça.
- Nunca empurre objetos de qualquer espécie pelas aberturas do gabinete.
- Não use nem guarde o projetor ou o controle remoto em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz direta do sol ou em veículos fechados.

- Não bloqueie as aberturas do projetor. Essas aberturas proporcionam ventilação e evitam que o projetor sobreaqueça. Não utilize o projetor em sofás, tapetes ou outras superfícies macias e nem o coloque sobre pilhas de papéis, pois as aberturas de ventilação localizadas na base do equipamento podem ficar bloqueadas. Se estiver instalando o projetor perto de alguma parede, deixe um espaço mínimo de 20 cm entre a parede e a abertura de ventilação.
- Não use o projetor em armários fechados, a menos que seja providenciada ventilação adequada.
- Se estiver usando dois ou mais monitores lado a lado, deixe pelo menos 60 cm de espaço entre eles para que a ventilação seja adequada.
- Pode ser necessário limpar o filtro de ar e o exaustor. Se o filtro de ar ou as aberturas de ventilação ficarem bloqueadas, o projetor não receberá a ventilação necessária para arrefecimento.
- Não deixe o projetor em ambientes externos por longos períodos.
- Não utilize o projetor fora do intervalo de temperatura exigido: 5°C a 35°C. Isso pode causar instabilidade e danificar o projetor.
- Não guarde o projetor fora do intervalo de temperatura exigido: -10°C a 60°C ou exposto à luz solar direta por longos períodos. Se o fizer, poderá danificar a parte externa do equipamento.
- Não toque no plugue durante tempestades elétricas. Caso contrário, haverá risco de choques elétricos.
- Desconecte o projetor quando não for utilizá-lo por longos períodos.
- Desligue o projetor da tomada e encaminhe-o para manutenção por profissionais qualificados nas seguintes condições: Caso o projetor não esteja funcionando normalmente mesmo que as instruções de uso estejam sendo seguidas, ou apresente alguma variação no desempenho, caso o equipamento exale fumaça, odores estranhos ou produza ruídos estranhos, se o cabo de alimentação ou o plugue estiverem danificados ou desgastados; se líquidos ou objetos estranhos caírem dentro do projetor, caso ele seja exposto a chuva ou água ou caso tenha caído ou o gabinete esteja danificado.
- Exceto nos casos especificamente explicados neste *Manual do usuário*, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais devidamente qualificados. A abertura ou remoção das tampas do equipamento pode expor o usuário a níveis de voltagem perigosos e outros riscos.

- Nunca abra as tampas do projetor exceto nos casos especificamente explicados neste *Manual do usuário*. Nunca tente desmontar ou modificar o projetor. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.
- Use apenas o tipo de fonte de alimentação indicado no projetor. A utilização de uma fonte de alimentação diferente pode resultar em incêndio ou choque elétrico. Em caso de dúvida quanto à voltagem da energia disponível, consulte o revendedor ou a companhia de energia.
- Se utilizar o projetor em um país diferente do país onde o equipamento foi adquirido, utilize o cabo de alimentação adequado à região.
- Não sobrecarregue as tomadas, os cabos de extensão ou os filtros de linha. Não coloque o plugue em tomada que contenha pó. Isso poderá provocar incêndio ou choque elétrico.
- Tome as precauções detalhadas a seguir ao manusear o plugue: nunca segure o plugue com as mãos molhadas. Não insira o plugue em tomadas empoeiradas. Coloque-o firmemente na tomada. Não puxe o cabo de alimentação quando for desconectar o plugue. Segure o plugue sempre que for desconectá-lo da tomada. A não observância destas precauções poderá resultar em incêndio ou choque elétrico.
- Cuidado para não deixar os fios do projetor pelo caminho, pois alguém pode tropeçar.
- (Hg) A(s) lâmpada(s) utilizada(s) neste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com as agências regulamentadoras locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não coloque a lâmpada no lixo comum.
- Não coloque nada que possa ficar deformado ou danificado pelo calor perto das aberturas de exaustão. Não coloque as mãos e nem o rosto perto das aberturas durante a projeção.
- Antes de mover o projetor, assegure-se de que esteja desligado, o plugue tenha sido retirado da tomada e todos os cabos tenham sido desconectados.
- Jamais tente retirar a lâmpada imediatamente depois de usar o equipamento porque estará extremamente quente. Antes de retirar a lâmpada, desligue o equipamento e aguarde ao menos uma hora até que a lâmpada esteja completamente fria.
- Não coloque uma fonte de chama viva, como uma vela acesa, por exemplo, sobre ou perto do projetor.

- Não modifique o cabo de alimentação. Não coloque objetos pesados sobre o cabo de alimentação. Não dobre, torça ou puxe excessivamente o cabo. Mantenha o cabo de alimentação longe de equipamentos elétricos que gerem calor.
- Caso a lâmpada se quebre, ventile a sala para prevenir que os gases contidos na lâmpada sejam inalados ou entrem em contato com os olhos ou a boca.
- Se o projetor estiver montado no alto e a lâmpada se quebrar, tome cuidado para evitar que pedaços de vidro caiam no olhos ao abrir a tampa da lâmpada.
- Este equipamento não pode ser descartado em lixo comum domiciliar. Quando for descartá-lo, favor encaminhá-lo a um Centro de Serviço Autorizado (CSA) da sua conveniência. Para encontrar seu CSA mais próximo, consulte a garantia da impressora na documentação do produto a seção dos Centros de Serviços Autorizados, ou na página www.suporte-epson.com.br o link de Assistência Técnica.

AVISO: Os cabos fornecidos com este produto contêm produtos químicos tais como chumbo, reconhecido pelo estado da Califórnia como agente causador de defeitos de nascimento e outros danos reprodutivos. **Lave as mãos depois de manipulá-los.** (Este aviso é fornecido de acordo com a Proposition 65 em Cal. Health & Safety Code §25249.5.)

FCC Declaration of Conformity

For United States Users

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

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

WARNING

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

For Canadian Users

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

- *Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.*

Avisos do software

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

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

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

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

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

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>
```

```
This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the
terms of the GNU General Public License as published by the Free Software
Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.
```

```
This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY
WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or
FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License
for more details.
```

```
You should have received a copy of the GNU General Public License along with
this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin
Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.
```

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes
with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free
software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type
`show c' for details.
```

The hypothetical commands `show w` and `show c` should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w` and `show c`; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
`Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact the customer support of your region.

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

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

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

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

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

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) The modified work must itself be a software library.
 - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

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

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

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

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

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

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

- 7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
 9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
 10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
 11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

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

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin BraceySam Bushell
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

- 2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.
- 1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.
- 1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.
- 1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

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

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

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

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

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.
3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
 - (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
 - (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
 - (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

- (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

Certificado de garantia

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

Telefone: (11) 3956-6868

Fax: (11) 3956-6806

Termo de garantia limitada

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

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

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

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

No caso de perda da garantia por um dos motivos citados neste certificado o reparo do equipamento estará sujeito a um orçamento prévio com taxa de reprovação de orçamento por parte de nossa rede de Centros de Serviço Autorizado*.

A presente garantia limitada é válida pelo prazo de 2 (dois) anos, sendo (90 dias de garantia legal, mais 640 dias de garantia condicionadas aos itens anteriormente descritos), para cobertura de defeitos de fabricação, exceto para itens de consumo ou desgaste natural no decorrer da utilização do produto, tais como lâmpada e filtro de ar. O prazo de garantia da lâmpada é de 90 dias e independente do total de horas de utilização. Esses prazos começam a ser contados sempre a partir da data de emissão da nota fiscal da primeira aquisição do produto.

No caso de troca do produto, como uma alternativa à sua reparação, a garantia do produto substituído será a soma dos 90 dias (da garantia legal) acrescida do saldo da garantia adicional do fabricante remanescente do produto substituído.

Esta garantia não cobre perdas e danos, lucros cessantes, manutenção de caráter preventivo ou qualquer perda resultante do uso ou da incapacidade de uso do produto, nem o custo de reparação ou substituição de qualquer outro bem que seja danificado.

O direito de garantia pode ser exercido diretamente em qualquer Centro de Serviço Autorizado* EPSON, devendo o usuário encaminhar o produto acompanhado da nota fiscal de venda e o presente Certificado de Garantia, sendo de sua responsabilidade as despesas de transporte e

seguro. Não existe nenhuma outra garantia além da expressa neste documento. Nenhum distribuidor, revendedor ou pessoa física tem o direito de estender ou modificar a presente garantia oferecida pela EDB. Fica reservado à EDB o direito de cancelamento desta garantia, no caso de constatação do descumprimento de qualquer desses termos.

CERTIFICADO DE GARANTIA PROJETORES DE VÍDEO – 02 ANOS

EPSON DO BRASIL LTDA.

<http://www.epson.com.br>

Etiqueta do Produto:

Modelo:

Nº de Série:

Revenda:

Tel:

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

(*) Vide lista de Centros de Serviço Autorizado no site <http://www.epson.com.br>

Centros de serviço autorizados

Observação: Esta lista de Centros de Serviço Autorizado está sujeito a alterações. Visite o nosso site, no endereço <http://www.epson.com.br>, para ter acesso atualizado dos Centros de Serviços Autorizado EPSON ou entre em contato através do telefone (11) 3956-6868.

AC Rio Branco

Inforservice
Rua Alvorada, 539
Bosque - CEP 69909-380
Fone: (68) 3224-0100
www.assistecnica.com.br

AL Maceió

Compual Informática Ltda.
Rua Epaminondas Gracindo,
189
Pajuçara - CEP 57030-100
Fone: (82) 3327-1212

AM Manaus

AG Service Informática Ltda.
Av. Tefê, 1323
Praça 14 de Janeiro -
CEP 69020-090
Fone: (92) 3233-6200

AP Macapá

Tecno Mix
Rua Hamilton Silva, 2654
Centro - CEP 68901-140
Fone: (96) 3223-2727

BA Porto Seguro

Portus Informática
Rua Pedro Álvares Cabral, 187
Centro - CEP 45810-000
Fone: (73) 3288-3092/
3288-3219

BA Salvador

Produs Produtos e Soluções
para Informática Ltda.
Av. Anita Garibaldi, 1815
Ondina - CEP 40170-130
Fone: (71) 2101-2500
www.produsinformatica.com.br

CE Fortaleza

VTI Tecnologia da
Informação Ltda.
Rua Tiburcio Cavalcante,
1573
Meireles - CEP 60125-100
Fone: (85) 4009-5290
www.vti.com.br

CE Fortaleza

RW Serviços Ltda.
Rua Visconde de Mauá, 2047
Meireles - CEP 60125-160
Fone: (85) 3433-6130
www.rwservicos.com.br

DF Brasília

C & D Informática Ltda.
Q SCS Quadra 3 S/N
Asa Sul - CEP 70303-000
Fone: (61) 3225-3740
www.flaginformatica.com.br

ES Vilva Velha

Telemática Comércio e
Indústria Ltda.
Av. Jerônimo Monteiro, 155
Centro - CEP 29100-400
Fone: (27) 2124-3600/3633
www.telematicas.com.br

ES Vitória

RPM Informatica Ltda.
Rua Carlos Martins, 730
Jardim Camburi - CEP
29090-060
Fone: (27) 3200-2575

GO Aparecida de Goiânia

Hardtech Support Informática Ltda.
Av. Segunda Avenida S/N
Condomínio Cidade Empresarial - CEP 74934-605
Fones: (62) 3281-2621
www.hardtech.com.br

GO Goiânia

Led Lab. Eletrônico Digital Ltda.
Rua 121, 140
Setor Sul - CEP 74085-480
Fone: (62) 3520-2800
www.ledinf.com.br

GO Goiânia

Elektrosystem Informática Ltda.
Av. C 233, 252
Jardim América - CEP 74290-040
Fone: (62) 3285-6144
www.elektrosystem.com

MG Belo Horizonte

Tecnosys Informática Ltda.
Av. Francisco Sales, 507
Floresta - CEP 30150-220
Fone: (31) 3213-5110
www.tecnosys.inf.br

MG Belo Horizonte

SAT Serviços de Informática Ltda.
Av. Amazonas, 1484
Barro Preto - CEP 30180-003
Fone: (31) 3073-7888
www.satmg.com.br

MG Governador Valadares

Mira Informática Ltda.
Rua Sete de Setembro, 2464
Centro - CEP 35010-172
Fone: (33) 3271-6191
www.mirainformatica.com.br

MG Juiz de Fora

VipService Computer Ltda.
Rua Chanceler Oswaldo Aranha, 212
São Mateus - CEP 36016-340
Fone: (32) 3215-1122
www.vipservice.com.br

MG Montes Claros

Cia do Hardware Informática
Rua Coronel Altino de Feritas, 90
Centro - CEP 39400-023
Fone: (38) 3221-7101

MG Poços de Caldas

Sistema Inf. Com. Imp. e Exp. Ltda.
Rua Rio de Janeiro, 514
Centro - CEP 37701-011
Fone: (35) 3722-1444
www.sistemainformatica.com.br

MG Pouso Alegre

SAT Serviços de Informática Ltda
Av. Jacy Laraya Vieira, 425
Santa Lucia - CEP 37550-000
Fone: (35) 3422-2032

MG Uberaba

Atec Assistência Técnica Ltda.
Praça Santa Terezinha, 172
Fabrício - CEP 38065-130
Fone: (34) 3331-7800

MG Uberlândia

Reilla Shop Informática
Av. Cesário Alvim, 186
Centro - CEP 38400-096
Fone: (34) 3236-5586
www.reillashop.com.br

MS Campo Grande

AT Informática Ltda.
Rua Rui Barbosa, 860
Centro - CEP 79004-440
Fones: (67) 3042-4338/
3042-4337

MT Cuiabá

Help Tech Informática
Av. General Mello, 1187
Dom Aquino - CEP 78015-300
Fone: (65) 3023-0203
www.helptech.com.br

PA Belém

CETA
Tv. Humaitá, 1219
Pedreira - CEP 66085-220
Fone: (91) 3228-1450

PA Marabá

Borges Informática Ltda.
Q Nove S/N
Nova Marabá - CEP 68508-090
Fone: (94) 3322-2585

PA Maringá

Suzuki Informatica
Av. João Paulino Vieira Filho, 532
Zona 07 - CEP 87020-015
Fone: (44) 3031-5577
www.suzukiinformatica.com.br

PB Campina Grande

Mastec Eletrônica Ind. Com. e Serviços Ltda.
Av. Dom Pedro II, 667
Prata - CEP 58101-270
Fone: (83) 3322-4493

PB João Pessoa

JD Net Informatica Ltda.
Rua Dorival C. Albuquerque, 65
Jardim Cidade Universitária - CEP 58051-680
Fone: (83) 3235-8721

PE Carauru

Bz Informática
PC Coronel Leocardio Porto, 15
Centro - CEP 55016-080
Fone: (81) 3722-2793
www.bzinformatica.com.br

PE Granhuns

Visom Informática
Rua Dantas Barreto, 178
Centro - CEP 55293-310
Fone: (87) 3761-0640
www.visom.com.br

PE Recife

ASD Informática
Rua Conde de Irajá 296
Torre - CEP 50710-310
Fone: (81) 2127-5400
www.asdinformatica.com.br

PE Recife

CSA Informática
Av. Engenheiro Domingos Ferreira, 206
Boa Viagem - CEP 51011-050
Fone: (81) 3466-3355

PI Teresina

Supertech Informática
Rua Desembargador Freitas,
1513
Centro - CEP 64000-240
Fone: (86) 3221-1454

PI Teresina

Microserv Indústria e
Comércio Ltda.
Rua Rui Barbosa, 582
Centro - CEP 64001-090
Fone: (86) 2106-7600
www.microserv.com.br

PR Curitiba

CTR - Centro Técnico Raytec
de Eletrônica Ltda.
Rua Almirante Gonçalves,
1865
Rebouças - CEP 80250-150
Fone: (41) 3332-3699
www.ctr.com.br

PR Londrina

Helpfax Assistência Técnica.
Rua Quintino Bocaiúva, 584
Centro - CEP 86020-150
Fone: (43) 3321-2927
www.helpfax.com.br

RJ Nova Iguaçu

Solucionática Eletrônica e
Informática
Av. Doutor Mário Guimarães,
214/216
Alto da Glória - CEP
26255-230
Fone: (21) 2667-1458/
2768-0247
www.solucionatica.com.br

RJ Petrópolis

Marca Informática
Rua Teresa, 1515
Alto da Serra - CEP
25635-530
Fone: (24) 2244-8620

RJ Petrópolis

Micro Core Informática
Rua Irmãos d'ângelo, 82
Centro - CEP 25685-330
Fone (24) 2231-2420

RJ Rio de Janeiro

Brasprinter
Rua Pereira Nunes, 270
Tijuca - CEP 20511-120
Fone: (21) 2570-0883
www.brasprinter.com.br

RJ Rio de Janeiro

Fixcenter Informática (Grupo
Multifix)
Av. Rio Branco, 50
Centro - CEP 20090-002
Fone: (21) 3213-8080
www.fixcenter.net

RJ Rio de Janeiro

Multifix Informática Ltda.
(Grupo Multifix)
Rua Francisco Manuel, 99
Benfica - CEP 20911-270
Fone: (21) 2136-2777
www.multifix.com.br

RJ Rio de Janeiro

Barrafix Informática Ltda.
(Grupo Multifix)
Av. das Américas, 3120
Barra da Tijuca - CEP
22640-102
Fone: (21) 3311-8888
www.barrafix.com.br

RJ Rio de Janeiro

Bigfix Informática. (Grupo
Multifix)
Av. Cesário de Melo, 3006
Campo Grande - CEP
23050-102
Fone: (21) 2415-3080
www.bigfix.com.br

RJ Volta Redonda

Oliquipa Servicos e Maquinas
Ltda.
Rua Jaime Pantaleão de
Morais, 43
Aterrado - CEP 27213-111
Fone: (24) 3341-1199
www.oliquipa.com.br

RN Mossoró

Tecmicro Informática
Av. Alberto Maranhão, 2377
Centro - CEP 59610-000
Fone: (84) 3321-4259

RN Natal

Hot Line Informática Ltda.
Av. Coronel Norton Chaves,
2256
Lagoa Nova - CEP 59075-200
Fone: (84) 3234-7888
www.hotline.com.br

RO Ji-Paraná

Adimaq Equip. Eletrônicos
Ltda.
Rua Menezes Filho, 2795
Jardim dos Migrantes - CEP
78962-050
Fone: (69) 3421-2063
www.adimaq.com.br

RO Porto Velho

Assistécnica Com. Ser.
Computadores Ltda.
Rua Rafael Vaz & Silva, 2929
Liberdade - CEP 78904-120
Fone: (69) 3221-5847/
3043-5847
www.assistecnica.com.br

RS Caxias do Sul

Olitécnica Com. de Máquinas
Ltda.
Av. Júlio de Castilhos, 3240
Centro - CEP 95010-002
Fone: (54) 3209-7130
www.olitecnica.com.br

RS Novo Hamburgo

Nit 10 - Infoservice
Av. Primeiro de Março, 2987
CEP 93320-010
Fone (51) 3035-1010
www.nit10.com.br

RS Porto Alegre

Gigabyte Informática Ltda.
Av. Pernambuco, 2560
Navegantes - CEP 90240-002
Fone: (51) 3346-5465
www.gigainformatica.com.br

RS Santa Maria

Tri Shop Informática Ltda.
Rua André Marques, 744
Centro - CEP 97010-040
Fone: (55) 3223-4101
www.trishopinfo.com.br

SC Blumenau

Microservice Informática
Ltda.
Av. Brasil, 857
Ponta Aguda - CEP
89050-000
Fone: (47) 3036-2343
www.microservicebnu.com.br

SC Criciúma

Digital Service Com. Serv. de
Inf. Ltda.
Rua Nair Naspolini de Lucca,
10
Mina do Mato - CEP
65076-000
Fone: (98) 3235-2722

SC Florianópolis

Digitex Mat. e Serviços P/
Escritório Ltda.
Rua Francisco Tolentino, 684
Centro - CEP 88010-200
Fone: (48) 3225-1677
www.digitex.com.br

SC Joinville

Serv Informática Ltda.
Rua Padre Kolb, 985
Bucarein - CEP 89202-350
Fone: (47) 3433-5109
www.serv.com.br

SC São José

Ilha Service Serv. de Inform.
Ltda.
Rua Sete de Setembro, 14
Kobrasol - CEP 88102-030
Fone: (48) 3247-7167
www.ilhaservice.com.br

SE Aracaju

Tecvision Informatica
Rua Ribeirópolis, 80
São José - CEP 49015-140
Fone: (79) 3211-8449
www.tecvisionet.com.br

SP Araras

Teldata Informatica e
Telecom Ltda.
Rua Nunes Machado, 977
Centro - CEP 13600-021
Fone: (19) 3542-0115
www.teldata.com.br

SP Bauru

Tecnil Inform. Com. e Serv.
Ltda.
Rua Vivaldo Guimarães,
14-29
Jardim Nasralla - CEP
17012-120
Fone: (14) 3234-3104/
3227-4196
www.tecnil.com.br

SP Campinas

Sensus Manutenção
Rua Uruguaiana, 493
Bosque - CEP 13026-001
Fone: (19) 3231-5147

SP Campinas

Sibra Informática e Serviços
Ltda.
Rua Barbosa da Cunha, 631
Jardim Guanabara - CEP
13073-320
Fone: (19) 3381-3070
www.sibra.com.br

SP Guarujá

Barreira Telemática
Rua Amaury, 65
Jardim Santense (Vicente de
Carvalho) - CEP 11450-380
Fone: (13) 3343-9710
www.bistec.com.br

SP Jales

Informa Computadores e
Serviços Ltda.
Rua Onze, 2111
Centro, CEP 15700-000
Fone: (17) 3632-6988
www.informacomp.com.br

SP Jundiá

RFB Informatica Ltda.
Rua Jacinto Borges, 22
Vila Loyola - CEP 13208-231
Fone: (11) 3964-6714

SP Ourinhos

Span Center Informática
Ltda.
Rua Rio de Janeiro, 595
Centro - CEP 19900-002
Fone: (14) 3326-2040
www.spancer.com.br

SP Pedreira

Compunews Pedreira Com.
Comp e Aces. Ltda.
Av. Presidente Costa E Silva,
171
Centro - CEP 13920-000
Fone: (19) 3893-2731
www.ctcompunews.com.br

SP Piracicaba

Omegatec Tecnologia e
Informática
Rua São João, 70
Alto - CEP 13416-585
Fone: (19) 3371-6686

SP Ribeirão Preto

Seti Serv. Espec. Tecnol. Inf.
Ltda.
Rua João Penteado, 60
Jardim Sumaré- CEP
14025-010
Fone: (16) 3514-8140
www.seti-servicos.com.br

SP Santa Cruz do Rio Pardo

VM Print Suprimentos de
Informática Ltda.- Me.
Av. Tiradentes, 559
Centro - CEP 18900-000
Fone: (14) 3372-7940
www.vmpri.com.br

SP Santos

Assistec Informática Ltda.
Av. Senador Pinheiro
Machado, 748
Marapé - CEP 11075-002
Fone: (73) 3288-3092 /
3288-3219
www.assistecnica.com.br

SP São Bernardo do Campo

Unidigit Informática Ltda.
Rua Bering, 60
Jardim do Mar - CEP
09750-510
Fone: (11) 4125-2886/
4123-2543

SP São Caetano do Sul

D-Comp Informática
Rua Lourdes, 661
Nova Gerti - CEP 09571-470
Fone : (11) 4238-4700
www.dcomp.com.br

SP São José do Rio Preto
Informática Rio Preto Ltda.
Rua Prudente de Moraes,
1080
Parque Industrial -
CEP 15025-045
Fone: (17) 2138-1313
www.informaticariopreto.com.br

SP São José dos Campos
Micro Assist- Rationale
Services
Rua Coronel José Domingues
de Vasconcelos, 195
Vila Adyana - CEP
12243-840
Fone: (12) 3941-7190
www.microassist.com.br

SP São José dos Campos
Microstation Com. Comp. e
Perif. Ltda.
Rua Brigadeiro Osvaldo
Nascimento Lea, 390
Jardim São Dimas -
CEP 12245-200
Fone: (12) 4009-5555
www.microstation.com.br

SP São Paulo
Microlínea Com e Serv. em
Inf. Ltda.
Rua Asdrúbal do Nascimento,
204
Bela Vista - CEP 01316-030
Fone: (11) 3105-5522
www.microlinea.com.br

SP São Paulo
Microtron Com. em
Informática Ltda.
Rua Gama Cerqueira,
662/664
Cambuci - CEP 01539-010
Fone: (11) 3277-0133
www.microtron.com.br

SP São Paulo
Infomac Microcomp. e Serv.
Ltda.
Rua Major Otaviano, 116
Belenzinho - CEP 03054-050
Fone: (11) 3205-4660
www.infomacmic.com.br

SP São Paulo
ATM Eletrônica Ltda.
Rua Vilela, 376
Tatuapé - CEP 03068-000
Fone: (11) 3473-3001
www.atmeletronica.com.br

SP São Paulo
Servicompo Eletrônica Ltda.
Rua Itapura, 999
Vila Gomes Cardim -
CEP 03310-000
Fone: (11) 2942-8982
www.servicompo.com.br

SP São Paulo
Iotec Informática Com. e
Serv. Ltda.
Rua Loefgreen, 2459
Vila Clementino - CEP
04040-033
Fone: (11) 5087-6777
www.iotec.com.br

SP São Paulo
D-COMP Informática.
Rua Arapuã, 195
Vila Guarani (Zona Sul) -
CEP 04307-070
Fone: (11) 5581-8005
www.dcomp.com.br

SP São Paulo
Contec Informatica Ltda
Rua Pedroso de Camargo, 327
Chácara Santo Antônio (Zona
Sul) - CEP 04717-010
Fone: (11) 5180-8964
www.contecinformatica.com.br

SP São Paulo
Tecmicro Assist. Técnica de
Computadores S/c Ltda.
Rua Cunha Gago, 412
Pinheiros - CEP 05421-001
Fone: (11) 3816-0741
www.tecmicrosolucoes.com.br

SP São Paulo
All Sell Informática
Rua Doutor Luiz Migliano,
2050
Jardim Caboré - CEP
05711-001
Fone: (11) 3501-5863/
3742-7118
www.allsell.com.br

SP São Paulo
JBL Comercial Ltda.
Rua Nicolau de Ávila, 77
Vila Pirajussara -
CEP 05786-170
Fone: (11) 5844-1023
www.jblweb.com.br

SP Sorocaba
Infortron Assist. Téc. e Com.
Ltda.
Rua Pedro José Senger, 563
Vila Haro - CEP 18015-000
Fone: (15) 3237-9200
www.infortron.com.br

SP Suzano
SMGI Comercio e Serviços
em Informatica Ltda.
PC João Pessoa, 156
Centro - CEP 08674-040
Fone: (11) 4741-6600

SP Taubaté
Union Tech Brazil
Rua Voluntário Penna Ramos,
48
Centro - CEP 08674-040
Fone: (12) 3424-3886

TO Araguaína
J & M Informática e
Consultoria
Av. Primeiro de Janeiro, 822
Setor Central - CEP
08674-040
Fone: (63) 3414-2442

Índice

A

- A/V Mute
 - botão, 64, 135
 - configurações da tela, 84, 90
- acessórios, 20
- adaptador, áudio, 32
- ajuda, Epson, 10 - 11, 151
- alertas por e-mail, 110 - 111
- alternar fonte de imagem, 41
- altitude, 85, 132, 133, 155
- alto-falantes
 - conexão, 33 - 34
 - especificações, 153
- ampliação/redução da imagem, 65
- apresentações
 - computador, 25 - 26
 - sem fio, 93 - 110
 - uso da ferramenta ponteiro, 69 - 70
- áudio
 - adaptador, 32
 - cabo, 31
 - conexão de equipamentos, 31 - 34
 - controle do volume, 66
 - desativação (com A/V Mute), 64
 - problemas, solução, 143
- Auto Ajuste, parâmetro, 80

B

- bloqueio
 - botões, 91
 - projektor, 92
- Bloqueio operação, parâmetro, 82,
91 - 92, 134
- botão Freeze, 65
- botão LAN, 95
- botão Num, 88
- botão User, 82
- botões E-Zoom, 65
- botões Page Up (+)/Page Down (-), 68, 69

- brilho, 153
- Brilho, parâmetro, 78

C

- cabo de Ethernet, 94 - 96
- cabo de vídeo composto, 27
- cabo de vídeo VGA, 22, 30
- cabo de vídeo VGA-para-componente, 20,
27, 29
- cabo S-Video, 20, 28
- cabos
 - adquirir, 20
 - áudio, 31
 - composto, 27
 - Ethernet, 94
 - ilustrações, 12
 - mouse, 25
 - segurança, 92
 - S-Video, 20, 28
 - USB, 23 - 25, 34 - 35
 - VGA, 22, 30
 - VGA-para-componente, 20, 27, 29
- calibração da caneta, 47 - 49
- câmera de documentos
 - adquirir, 20
 - conexão, 34 - 35
- caneta, interativa
 - calibração, 47 - 49
 - como mouse, 50
 - driver, 46 - 47
 - partes, 15
 - problemas, 144 - 146
 - substituir as pilhas, 126
 - uso, 45 - 60
- canetas interativas, veja caneta, interativa
- captura de imagem, 89 - 90
- código de solicitação, senha, 88
- computador
 - conexão, 22 - 23
 - seleção da fonte, 41

- conexão do projetor
 - a equipamento de vídeo, 27 - 30
 - a equipamentos de áudio, 31 - 34
 - ao computador, 22 - 23
 - para dispositivo USB, 34 - 35
 - para monitor, 26
- conexão do projetor ao monitor externo,
 - para câmera de documentos, 34 - 35
- configuração de aspecto, 44
- configuração de aspecto Modo Total, 44
- configuração de aspecto Normal, 44
- configuração de aspecto Zoom, 44
- configuração de consumo de energia, 82, 121, 126
- configuração Iris Automática, 79
- configuração Page up/down, 68
- configuração Posição, 80, 139
- configuração Projecção, 84
- configuração Rato sem fios, 69, 86
- configuração Sinal entrada, 23, 29, 30, 81
- configuração Zoom, 82
- configurações padrão, restauração, 77
- Contraste, parâmetro, 78
- controle através do navegador, 113
- controle com navegador, 113
- controle remoto
 - alcance, 154
 - botão A/V Mute, 64
 - botão Freeze, 65
 - botão USB, 35, 41
 - botões E-Zoom, 65
 - como mouse sem fio, 68
 - como utilizar, 64
 - conexão de cabo para mouse, 25 - 26
 - correção de cores, 43, 79
 - especificações, 154
 - ferramenta de ponteiro, uso, 69 - 70
 - pilhas, substituição, 127 - 128
 - problemas, 149
 - solução de problemas, 149
 - teclado numérico, uso, 88
 - uso de baterias, 154
 - virtual na rede, 115

- cor
 - correção, 43, 79
 - parâmetros, 78 - 79
 - problemas, 142
 - saturação, 78
- Cor (matiz), parâmetro, 78
- correção do efeito trapézio, 81, 140, 154
- criptografia, 106 - 107, 109
- criptografia de dados, 109
- criptografia WEP, 106 - 107

D

- declaração de conformidade com a FCC, 163
- desativação da imagem (com A/V Mute), 64
- desembalar o projetor, 11 - 12
- desligar o projetor, 40
- DHCP, 148
- dimensões, projetor, 17, 154
- Direct Power On, parâmetro, 39, 66
- dispositivo antifurto, 20, 92
- dispositivo antifurto Kensington, 92
- distância entre o projetor e a tela, 153
- documentação, 10 - 11

E

- Easy Interactive Driver, 46 - 47
- Easy Interactive Tools
 - Macintosh, 57 - 60
 - Windows, 51 - 56
- EasyMP Monitor, 93
- EasyMP Network Projection
 - criação de senha para, 101
 - criptografia de dados, 109
 - problemas, 147 - 149
 - projeção em rede, 93 - 110
 - recursos, 110
- energia
 - botão, 39
 - especificações, 155
 - indicador de estado, 39, 131 - 133

Epson
 acessórios, 20
 garantia, 11, 193 - 198
 suporte técnico, 11, 151
especificações
 alto-falante, 153
 ambientais, 155
 brilho, 153
 controle remoto, 154
 dimensões, 154
 elétricas, 155
 formatos de vídeo, 156
 gerais, 153
 lâmpada, 154
 resolução, 153
 segurança, 155
especificações ambientais, 155
especificações da saída de luz, 153
especificações elétricas, 155
exibição por USB, resolução de problemas, 134

F

faixas, vertical, 141
ferramenta de ponteiro, uso, 69 - 70
filtro de ar
 adquirir, 20
 limpeza, 119
 substituição, 120 - 121
filtro, *veja* filtro de ar
foco da imagem, 42
fonte da imagem, seleção, 41
fonte, seleção, 41

G

garantia, 11, 193 - 198

I

iBook, conexão, 22
imagem
 adaptação à tela, 80, 139 - 140
 ajuste, 42 - 44, 78 - 79
 ampliação/redução, 65
 captura e gravação no projetor, 89 - 90
 correção de formato, 81, 140
 desativação (com A/V Mute), 64
 desativação temporária, 64
 embaçada, 141
 foco, 42
 problemas, 135 - 142
 projeção em quadro negro, 43
 seleção da fonte, 41
 tamanho e distância da projeção, 153
imagem embaçada, 141
imagem na tela, *veja* imagem
indicadores luminosos de advertência,
 131 - 133
indicadores luminosos de estado, 131 - 133
indicadores luminosos de estado de erro, 132
Instant Off, 40

J

janela de projeção, limpeza, 118

K

Kensington, dispositivo antifurto, 20, 92

L

lâmpada
 adquirir, 20
 especificações, 154
 indicador de estado, 121, 131 - 133
 número de horas de uso, 125 - 126
 substituição, 121 - 125
lâmpada de projeção, *consulte* lâmpada
laptop
 conexão, 22 - 23
 problemas de exibição, 135 - 139
 seleção da fonte, 41

limpeza
 filtro de ar, 119
 gabinete do projetor, 118
 janela de projeção, 118
Logótipo utilizador
 configurações da tela, 90
 criar, 89 - 90
logotipo, gravação no projetor, 89 - 90

M

Macintosh
 problemas de exibição, 137, 139
 seleção das configurações de rede, 105
manuais, 10
mensagem Não Suportada, 138
mensagem Sem Sinal, 136 - 137
menu Alargado, 84 - 86
menu Definição, 81 - 83
menu Imagem, 78 - 79
menu Informação, 125 - 126
menu Sinal, 79 - 81
menus
 Alargado, 84 - 86
 alteração dos parâmetros, 76 - 77
 configurações padrão, restauração, 77
 Definição, 81 - 83
 imagem, 78 - 79
 Informação, 125 - 126
 Logótipo utilizador, 89 - 90
 rede, 95, 100
 Reiniciar, 77, 125
 Sinal, 79 - 81
microfone, conexão, 33
Modelo
 captura e gravação no projetor, 67 - 68
 seleção, 83
 visor, 66 - 67
Modo Alta Altitude, 85, 132, 155
modo de cor Apresentação, 43
modo de cor Desporto, 43
modo de cor Dinâmico, 43
modo de cor Foto, 43

modo de cor Quadro branco, 43
modo de cor Quadro preto, 43
modo de cor sRGB, 43
modo de cor Teatro, 43
Modo de cor, parâmetro, 43, 78
modo de repouso, 40, 131, 135
Modo Repouso, parâmetro, 85
monitor, conexão (externo), 26
monitoramento do projetor
 EasyMP Monitor, 93
 notificações por e-mail, 110 - 111
 SNMP, 112 - 113
 uso do navegador, 113
mouse
 conexão de cabo para controle
 remoto, 25 - 26
 uso da caneta como, 50
 uso do controle remoto, 68
mouse sem fio, 25 - 26, 68

N

Nitidez, parâmetro, 78
nível de ruído, 154
Nível Entrada Mic, parâmetro, 82
notebook, *veja* laptop

O

opção Alinhamento, ajuste, 80, 141 - 142
opção Língua, 86
opção Sinc., ajuste, 141 - 142
opções para o projetor, 20

P

palavra-chave, 101
pilhas, substituição, 126 - 127, 127 - 128
placa lateral, 14
PowerPoint, 68, 70, 86, 93

problemas

- caneta interativa, 144 - 146
- conexão sem fio, 147 - 149
- controle remoto, 149
- cor, 142
- exibição por USB, 134
- imagem, 135 - 142
- rede, 147 - 149
- sem sinal, 136 - 137
- som, 143
- uso da ajuda na tela, 130

Progressivo, parâmetro, 80

projektor

- desativação dos botões, 91 - 92
- desembalar, 11 - 12
- desligar, 40
- dimensões, 17
- distância da tela, 153
- especificações, 153 - 155
- especificações da lâmpada, 154
- ligar, 38 - 39
- limpeza, 118
- monitoramento remoto, 110 - 114
- opções, 20
- partes, 13
- portas, 14
- proteção por senha, 87 - 89
- recursos de segurança, 86 - 92
- resolução, 153
- solução de problemas, 129 - 151
- transporte, 128
- visualização de informações, 125 - 126

Q

- quadro branco, 34 - 35
- quadro negro, projeção em, 43
- Quick Wireless Connection
 - como utilizar, 99
 - solução de problemas, 147

R

rede

- com fios, 94 - 96
- gerenciamento remoto do projetor,
 - 110 - 114
 - parâmetros, 94 - 113
 - problemas, 147 - 149
 - segurança, 106 - 109
 - sem fio, 97 - 110
- rede com fios, 94 - 96
- redimensionamento da imagem, 44
- reinicialização do temporizador
 - da lâmpada, 125
- reiniciar as opções do menu, 77
- relação entre altura e largura, 44, 81, 153
- relação óptica entre altura e largura, 44, 153
- reprodutor de DVD, conexão, 27 - 30
- resolução, 44, 138, 153
- Resolução, parâmetro, 80
- retroprojeção em tela, 84

S

- Saturação, parâmetro, 78
- segurança
 - Bloqueio operação, 91 - 92
 - cabos, 92
 - especificações, 155
 - identificação do logotipo, 89 - 90
 - instruções, 159 - 162
 - proteção por senha, 87 - 89
 - rede, 106 - 109
 - trava Kensington, 20
- segurança WPA, 108 - 109
- sem fio
 - apresentação, 93 - 110
 - criptografia WEP, 106 - 107
 - módulo, 97 - 98
 - problemas, 147 - 149
 - Quick Wireless Connection, 99
 - segurança, 106 - 109
 - segurança WPA, 108 - 109

senha
 acesso remoto, 101
 adesivo de proteção, 11, 12
 código de solicitação, 88
 proteção, 87 - 89
Sensor Ctrl Remoto, 82
sinal de entrada, seleção, 41
Sinal de vídeo, parâmetro, 81
sincronização, ajuste, 80
sistema de ajuda, uso, 130
Slideshow
 apresentação, 70 - 72
 opções, 72 - 73
SNMP, 112 - 113
solução de problemas
 imagem cortada, 139 - 140
 problemas de imagem e som, 135 - 143
 problemas de rede, 147 - 149
 problemas na projeção sem fio, 147 - 149
 problemas no controle remoto, 149
 problemas no projetor, 129 - 151
 sem sinal, 136 - 137
 tela em branco, 135 - 137
som, solução de problemas, 143
SSID, 104, 105
substituição da lâmpada, 121 - 125
Sub-título, parâmetro, 84
suporte técnico, 11, 151
suporte, *veja* suporte técnico

T

Tablet PC, 61
taxa de contraste, 153
taxa de zoom, 153
tecla Fn, notebook, 137
teclado numérico, uso, 88
tela
 adquirir, 20
 distância do projetor, 153
 tela inicial, criação, 89 - 90

tela inicial
 criar, 89 - 90
 logotipo, *consulte* Logótipo utilizador
 parâmetros, 90
tela personalizada, *consulte* Logótipo utilizador
temperatura
 indicador de estado, 131 - 133
 requisitos, 155
temporizador da lâmpada, reinicialização, 125
Testar modelo, 83
transporte do projetor, 128

U

USB
 botão, 35, 41
 cabo, 23 - 25, 34 - 35
 chave, 99
 conexão de dispositivo externo, 34 - 35
 conexão para exibição, 23 - 25
 seleção do uso da porta Tipo B, 68, 69, 86

V

vídeo
 cabos, 11, 20, 27
 conexão a equipamento de vídeo, 27 - 30
 formatos admitidos, 156
 seleção da fonte, 41
videocassete, conexão, 27 - 30
Visualizar fundo, parâmetro, 84, 90
volume, controle, 66

W

Web Remote Control, 115
Windows
 problemas de exibição, 137
 seleção das configurações de rede, 105