



**Projektor multimídia
PowerLite® Pro G5450WUNL/
G5550NL/G5650WNL/
G5750WUNL/G5950NL**

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 também 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, Quick Corner, EasyMP e Instant Off são marcas comerciais registradas e Epson Exceed Your Vision é logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

PowerLite é marca registrada; SizeWise é marca comercial da Epson America, Inc.

Pixelworks e DNX são marcas comerciais da Pixelworks, Inc.

HDMI, o logotipo da HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas registradas da HDMI Licensing, LLC.



Este produto inclui software RSA BSAFE™ da RSA Security Inc. RSA é uma marca registrada da RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. é uma marca registrada nos Estados Unidos e em outros países.

Este produto inclui **NetNucleus**® **WPA** software da TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

NetNucleus é uma marca registrada da TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION em Japão.

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

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.

© 2010 Epson America, Inc.

10/10
CPD-28147R2

C

Conteúdo

<i>Bem-vindo</i>	11
Uso da documentação	13
Como obter mais informações	13
Garantia	15
Acessórios opcionais	15

1

<i>Instalação do projetor</i>	17
Remoção do projetor da embalagem	18
Componentes adicionais	19
Posicionamento do projetor	19
Conexão ao computador	29
Conectando à porta DVI-D (G5450WUNL/G5750WUNL somente)	29
Conectando uma fonte DVI-D à porta HDMI	30
Conexão à porta HDMI	31
Conexão a uma porta de computador	32
Conexão a conectores BNC	33
Conexão a equipamento de vídeo	34
Conexão de fontes de vídeo HDMI	36
Conexão de uma fonte de vídeo DVI-D à porta DVI-D (G5450WUNL/G5750WUNL somente)	37
Conexão de uma fonte de vídeo DVI-D à porta HDMI	38
Conexão a fontes de vídeo composto	39
Conexão de fontes S-Vídeo	40
Conexão de fontes de vídeo componente	41
Conexão de fontes de vídeo RGB	42
Conexão de monitor externo	44

Reprodução de sons pelo projetor	45
Conexão de alto-falantes externos	48
Conexão a uma câmera digital ou outro dispositivo USB	49
Remoção do dispositivo ou cabo USB	50
Ligar e desligar o projetor	50
Uso da função Direct Power On	52
Desligamento do projetor	53

2 <i>Exibição e ajuste de imagens</i>	55
Exibição de imagens	56
Ajuste da imagem	56
Ajuste da posição da imagem	57
Foco e ampliação/redução da imagem	58
Ajuste do formato da imagem	58
Seleção do modo de cor	61
Redimensionamento de imagens de vídeo	62
Projeção de duas imagens simultaneamente	63

3 <i>Apresentação com o controle remoto</i>	65
Uso do controle remoto	66
Controle de imagem e som	66
Alternância entre fontes de imagem	66
Desativação de imagem e som	67
Interrupção da ação	67
Ampliação ou redução de parte da imagem	68
Controle do volume	68
Realce da apresentação	69
Uso da ferramenta ponteiro	69
Escolha de formas de ponteiro diferentes	69
Operação do computador com o controle remoto	70
Operação de dois ou mais projetores com o	
controle remoto	71
Configuração do ID do projetor	71
Verificação do ID do projetor	72
Configuração do ID do controle remoto	72

4	<i>Uso do projetor em rede</i>	75
	Conexão a uma rede com fios	76
	Instalação do módulo opcional sem fio 802.11g/b/a	78
	Uso do recurso Quick Wireless Connection	79
	Definição de configurações básicas	80
	Configuração de conexão sem fio	82
	Configuração do projetor	83
	Seleção das configurações da rede sem fios em Windows	85
	Seleção das configurações da rede sem fios em Mac	86
	Criação de uma conexão WPS (Wi-Fi Protected Setup) .	86
	Uso de opções de segurança sem fio	91
	Ativação da criptografia WEP.	92
	Ativação da segurança WPA.	94
	Ativação da autenticação EAP, LEAP ou PEAP	95
	Ativação da validação de certificado EAP-TLS	96
	Ativação da criptografia de dados a partir do EasyMP Network Projection	97
	Uso do software EasyMP Network Projection	97
	Instalação do módulo sem fio opcional 802.11g/b/a	98
	Uso de alertas do projetor por e-mail	99
	Uso de SNMP para monitorar o projetor	101
	Uso do navegador para controlar o projetor	103
	Uso do Web Remote Control.	104
	Uso do Crestron RoomView para monitorar e controlar o projetor.	106
	Instalação do projetor.	106
	Uso do navegador para controlar o projetor	107
5	<i>Ajuste preciso do projetor</i>	111
	Uso do sistema de menus	112
	Restauração das configurações padrão	113
	Ajuste da imagem	114
	Ajuste de cores de seis eixos	115
	Ajuste dos parâmetros do sinal	116
	Personalização dos recursos do projetor.	119

Uso dos recursos de segurança do projetor	121
Ativação da senha de proteção	122
Criação da tela inicial personalizada	124
Desativação dos botões do projetor	126
Personalização da fonte de energia e da operação	
do equipamento	126
Ajuste de cores em várias telas.	129
Menus do projetor e lista de opções	130

6 <i>Manutenção do projetor</i>	133
Limpeza das lentes	134
Limpeza do gabinete do projetor	134
Limpeza do filtro de ar	134
Substituição do filtro de ar	138
Troca da lâmpada.	139
Reinicialização do temporizador da lâmpada	142
Verificação do uso da lâmpada.	143
Substituição das pilhas	143
Transporte do projetor	144

7 <i>Solução de problemas</i>	145
Como usar a ajuda exibida na tela.	146
Verificação do status do projetor.	147
Como proceder quando os indicadores luminosos	
de status se acendem	147
Resolução de problemas operacionais do projetor	150
Resolução de problemas de imagem e som	150
Como resolver problemas na rede.	159
Resolução de problemas no controle remoto.	161
Onde obter ajuda	162
Suporte pela Internet	162
Converse com um representante de suporte	162
Suprimentos e acessórios de compra.	163

A	<i>Instalação do projetor</i>	165
	Orientações para instalação.....	165
	Recursos de segurança.....	166
	Instalação e remoção da cobertura do cabo.....	167
	Instalação e remoção da lente.....	169
	Instalação da lente.....	169
	Remoção da lente.....	170
B	<i>Especificações técnicas</i>	171
C	<i>Avisos</i>	181
	Instruções de segurança importantes.....	181
	FCC Declaration of Conformity.....	185
	Declaration of Conformity.....	186
	Certificado de garantia.....	187
	Software Copyright.....	194
	<i>Índice</i>	221

B Bem-vindo

O projetor PowerLite® Pro G5450WUNL/G5550NL/G5650WNL/G5750WUNL/G5950NL é leve e fácil de usar. Oferece até 4000 lúmens (G5450WUNL), 4500 lúmens (G5550NL/G5650WNL/G5750WUNL), ou 5200 lúmens (G5950NL) de brilho, além de uma resolução nativa XGA (G5550NL/G5950NL), WXGA (G5650WNL) ou WUXGA (G5450WUNL/G5750WUNL). É possível realizar correções em uma ampla variedade de computadores e fontes de vídeo. Você pode projetar a partir de um dispositivo de armazenamento de dados USB ou em rede com fios. Com o módulo LAN sem fio opcional, é possível realizar projeções em redes sem fio de 802.11g, 802.11b ou 802.11a.

O projetor oferece os seguintes recursos de fácil configuração, controle e segurança:

- Comutação manual das lentes, nas posições horizontal e vertical
- Design das lentes centralizadas
- Recurso Instant Off® para configurar e desligar rapidamente
- Quick Corner® para uma fácil configuração da forma e do tamanho da imagem
- Lentes com zoom ótico de colocação e posicionamento flexíveis (lente não fornecida)
- 5 lentes baioneta opcionais
- Substituição de filtro com um único toque
- Acesso lateral para uma fácil instalação da lâmpada

- Os recursos de segurança incluem senha, logotipo do usuário e a capacidade de travar os botões do projetor, instalação do cabo de segurança (cabo não incluído), um slot para uma trava de segurança Kensington® opcional e um parafuso antifurto para as lentes

Aperfeiçoamentos adicionais:

- Compatibilidade com Crestron RoomView®
- Um plug-in de envio de mensagens permite que projete alertas e mensagens para todos os projetores na rede (para baixar o plug-in e as suas instruções, visite o site de suporte técnico da Epson no endereço www.suporte-epson.com.br e selecione o seu produto).
- Recurso de closed caption em caso de problemas de audição
- HDMI para conectividade digital (compatível com HDCP)
- DVI-D para conectividade digital (G5450WUNL/G5750WUNL, compatível com HDCP)
- Taxa de contraste 2000:1 (G5650WNL/G5950NL), 1500:1 (G5750WUNL) ou 1000:1 (G5450WUNL/G5550NL)
- Corresponda as imagens com as cores de até quatro projeções para ter uma exibição uniforme em formato wide-screen
- Quando realizar apresentações em PowerPoint®, projete os slides enquanto visualiza anotações e controles na tela do computador
- Execute ajustes de cores de seis eixos para belas artes e fotografias
- Projete duas imagens simultaneamente usando o recurso do projetor de dividir tela
- Projete imagens de diferentes computadores da rede usando o software EasyMP Multi PC Projection
- Projete fotografias de raio-x e outras imagens médicas usando o modo de cor DICOM SIM
- Escolha entre quatro padrões de teste diferentes quando estiver ajustando a imagem do projetor

observação

O projetor não é um dispositivo médico e não pode ser usado para diagnósticos médicos.

Uso da documentação

Este *Manual do usuário* contém toda a informação necessária para você instalar e usar o 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

Precisa de dicas sobre como fazer suas apresentações? Dicas práticas para instalar o projetor? Aqui você encontra a ajuda de que necessita:

- **Guia de referência rápida**
Proporciona informações sobre como conectar cabos ao projetor, instruções para exibição e ajuste da imagem e uso do controle remoto, além de informações para resolução de problemas.
- **Guia do EasyMP Network Projection**
Oferece instruções detalhadas sobre o uso do projetor em um ambiente de rede (instalado junto com o manual no CD do projetor). Para instalar o seu projetor pela primeira vez numa rede, consulte a página 75 deste *Manual do usuário*.
- **Guia do EasyMP Multi PC Projection**
Oferece instruções de uso do software EasyMP Multi PC Projection para exibir imagens de computadores diferentes na rede (PDF instalado junto com este manual no CD do projetor).

observação

Em alguns casos, as ilustrações neste manual podem não ser exatamente iguais as do seu projetor.

- ***Guia do EasyMP Monitor***
Oferece instruções de uso do software EasyMP Monitor (disponível somente para Windows) para gerenciar projetores em rede. Para acesar o manual, clique duas vezes no atalho na sua área de trabalho e busque el nombre de seu produto no site de suporte. Para baixar o software, clique no ícone **Baixe o EasyMP Monitor** na área de trabalho.
 - ***Guia do PC Free***
Oferece instruções de projeção de arquivos a partir de um dispositivo de armazenamento USB ou câmera digital que esteja conectado ao projetor (instalado junto com o manual no CD do projetor).
 - ***Guia do EasyMP Slide Converter***
Oferece instruções de uso do software EasyMP Slide Converter para converter e transferir apresentações a um dispositivo de armazenamento USB para que possa apresentar sem ter que usar um computador (instalado junto com o manual no CD do projetor).
 - **Sistema de ajuda interno**
Oferece assistência para problemas comuns. Disponível através do botão **Ajuda** no projetor ou no controle remoto. Consulte a página 146 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 e uma garantia de 90 dias para a lâmpada que lhe permite projetar confiança. Para obter detalhes, consulte a garantia na “Certificado de garantia” na página 187.

Acessórios opcionais

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

Produto	Número de referência
Lâmpada de substituição para o PowerLite G5450WUNL/G5550NL	V13H010L62
Lâmpada de substituição para o PowerLite Pro G5650WNL/G5750WUNL/G5950NL	V13H010L63
Filtro de ar de reposição	V13H134A17
Lentes de zoom padrão <1,64 - 2,5> Lentes 1 de zoom de médio alcance <1,83 -2,45> Lentes 2 de zoom de médio alcance <1,83 - 2,53> Lentes de zoom de longo alcance <1,84 a 2,32> Lentes grandes para retroprojeção <2,03>	V12H004S05 V12H004M04 V12H004M05 V12H004L06 V12H004R03
Módulo sem fio 802.11g/b/a	V12H306P11
Quick Connect Wireless Key	ELPAP08
Receptor IR de mouse sem fio para controle remoto	V12H007T16
Conjunto de cabos para controle remoto do hardware	V12H005C28
Controle remoto para reposição	1531179
Avançado sistema de montagem do projetor no teto com engrenagem de precisão Kit de canaletas ajustáveis para montagem em teto Kit de placas de teto falso Placa de teto estrutural redonda Coluna de extensão ajustável (tubo) 8”- 11”	ELPMBPRG ELPMBP01 ELPMBP02 ELPMBP03 ELPMBC01
Trava de segurança Kensington® MicroSaver®	ELPSL01
Tela ultra portátil ES3000 Tela portátil de 50 polegadas (razão de aspecto 4:3) Tela portátil Accolade® Duet™	V12H002S3Y ELPSC06 ELPSC80

observação

A disponibilidade dos acessórios varia dependendo do país.

Produto	Número de referência
Cabo de vídeo componente VGA	ELPKC19
Amplificador de distribuição	ELPDA01
Câmera de documentos DC-10s	ELPDC10S

É possível adquirir telas ou outros acessórios de um revendedor autorizado Epson. Para encontrar o revendedor mais próximo, visite o site de suporte técnico da Epson no endereço www.suporte-epson.com.br ou entre em contato com a Epson conforme descrito na seção “Onde obter ajuda” na página 162.

1 *Instalação do projetor*

Este capítulo oferece informações sobre como desembalar o projetor e conectá-lo a um computador de mesa ou equipamento de vídeo, como reprodutores Blu-ray Disc™/DVD, receptores digitais, boxes de TV a cabo ou satélite, consoles de vídeo game, câmeras de vídeo ou câmeras digitais, e/ou redes de área local.

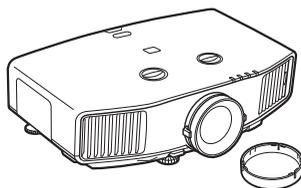
Você também pode conectar o projetor a um dispositivo de armazenagem USB ou uma câmera digital.

Siga as instruções deste capítulo sobre:

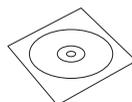
- Remoção do projetor da embalagem
- Posicionamento do projetor
- Conexão ao computador
- Conectar o projetor a equipamentos de vídeo
- Conexão de monitor externo
- Reprodução de sons pelo projetor
- Conexão a uma câmera digital ou outro dispositivo USB
- Ligar e desligar o projetor

Remoção do projetor da embalagem

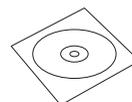
Depois de desembalar o projetor, confira se recebeu todos os itens indicados a seguir:



Projetor e tampa da lente



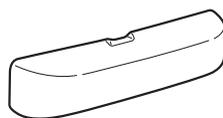
CD-ROM com os manuais do projetor



CD-ROM com o software do projetor

observação

Se montar o projetor no teto, a interface e os nomes do botão no projetor aparecerão de cabeça para baixo. Grude os adesivos do painel para que possa ler os nomes com mais facilidade.



Tampa do compartimento do cabo



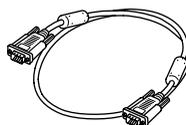
Controle remoto e 2 pilhas AA



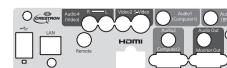
Adesivo de aviso de proteção por senha



Cabo de alimentação



Cabo VGA para computador



Adesivos do painel de controle

Guarde a embalagem para utilizá-la posteriormente, caso seja necessário transportar o projetor. Use sempre a embalagem original (ou equivalente) quando for necessário transportar o equipamento para outro lugar. Para transportar o projetor manualmente, use a alça do projetor. Consulte a página 144 para obter instruções sobre transporte.

Componentes adicionais

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

- Para receber sinal HDMI de seu dispositivo de vídeo, precisará de um cabo HDMI. É possível que seu equipamento de vídeo contenha um cabo apropriado.
- Para receber um sinal de vídeo DVI-D do seu dispositivo de vídeo, precisará de um cabo DVI (G5450WUNL/G5750WUNL somente) ou um cabo de conversão DVI/HDMI.
- Para receber o sinal de vídeo componente de um videocassete ou outro dispositivo de vídeo, será necessário um cabo de vídeo componente. É possível que seu equipamento de vídeo contenha um cabo apropriado.
- Para receber sinal de vídeo RGB ou de um componente de vídeo de um dispositivo de vídeo que tenha RGB ou conectores de componentes (PrPbY ou CrCbY), será necessário um cabo de vídeo do tipo BNC. É possível que seu equipamento de vídeo contenha um cabo apropriado.
- Para receber sinais de S-Vídeo, é necessário dispor de um cabo S-Vídeo. É possível que seu equipamento de vídeo contenha um cabo apropriado.

Posicionamento do projetor

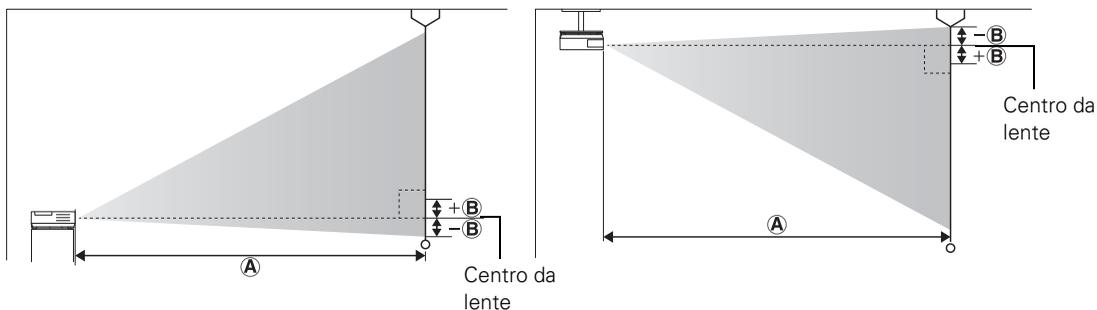
Se o projetor ainda não estiver instalado na sala onde será usado, a melhor opção será colocá-lo sobre uma mesa em frente à tela. Isso lhe permitirá ficar na frente da sala, voltado para o público e ainda suficientemente perto do equipamento para controlá-lo. Tente deixar o maior espaço possível entre o projetor e a tela para obter uma imagem de bom tamanho.

observação

É possível montar o projetor no teto ou colocá-lo atrás de uma tela semi transparente para retroprojeção. Consulte a página 165 para obter mais detalhes.

Use as ilustrações e tabelas abaixo para ajudá-lo a determinar o local. O tamanho da imagem aumenta com a distância, mas pode variar dependendo de qual lente está usando e se ajustou a imagem com o deslocamento vertical da lente ou qualquer outra configuração.

Você pode usar o [Image Size Calculator](#) (Calculador de tamanho de imagem) no site da Epson.



**PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL, imagens 16:10,
lente de zoom padrão (número de peça: V12H004S05)**

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
50 pol.	136 a 246 cm	-6 a 73 cm
60 pol.	164 a 296 cm	-7 a 88 cm
80 pol.	220 a 397 cm	-9 a 117 cm
100 pol.	276 a 497 cm	-11 a 146 cm
150 pol.	417 a 747 cm	-17 a 219 cm
200 pol.	557 a 998 cm	-22 a 292 cm
250 pol.	698 a 1248 cm	-28 a 365 cm
300 pol.	838 a 1499 cm	-34 a 438 cm

**PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL, imagens 16:10,
lente de zoom intermediário_1 (middle throw) (número de peça:
V12H004M04)**

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
50 pol.	242 a 371 cm	-6 a 73 cm
60 pol.	292 a 447 cm	-7 a 88 cm
80 pol.	393 a 599 cm	-9 a 117 cm
100 pol.	494 a 751 cm	-11 a 146 cm
150 pol.	746 a 1132 cm	-17 a 219 cm
200 pol.	998 a 1512 cm	-22 a 292 cm
250 pol.	1250 a 1893 cm	-28 a 365 cm
300 pol.	1502 a 2273 cm	-34 a 438 cm

**PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL, imagens 16:10,
lente de zoom intermediário_2 (middle throw) (número de peça:
V12H004M05)**

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
50 pol.	361 a 555 cm	-6 a 73 cm
60 pol.	437 a 670 cm	-7 a 88 cm
80 pol.	588 a 898 cm	-9 a 117 cm
100 pol.	739 a 1127 cm	-11 a 146 cm
150 pol.	1116 a 1698 cm	-17 a 219 cm
200 pol.	1494 a 2270 cm	-22 a 292 cm
250 pol.	1871 a 2841 cm	-28 a 365 cm
300 pol.	2249 a 3413 cm	-34 a 438 cm

**PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL, imagens 16:10,
lente de zoom longo (número de peça: V12H004L06)**

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
50 pol.	546 a 742 cm	-6 a 73 cm
60 pol.	659 a 894 cm	-7 a 88 cm
80 pol.	885 a 1199 cm	-9 a 117 cm
100 pol.	1111 a 1503 cm	-11 a 146 cm
150 pol.	1675 a 2263 cm	-17 a 219 cm
200 pol.	2240 a 3024 cm	-22 a 292 cm
250 pol.	2804 a 3784 cm	-28 a 365 cm
300 pol.	3369 a 4545 cm	-34 a 438 cm

**PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL, imagens 16:10,
lente larga de projeção traseira (número de peça: V12H004R03)**

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
50 pol.	80 cm	34 cm
60 pol.	96 cm	40 cm
80 pol.	130 cm	54 cm
100 pol.	163 cm	67 cm
150 pol.	247 cm	101 cm
200 pol.	330 cm	135 cm

**PowerLite Pro G5650WNL, imagens 16:10, lente de zoom padrão
(número de peça: V12H004S05)**

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
30 pol.	81 a 149 cm	-4 a 44 cm
40 pol.	109 a 200 cm	-5 a 59 cm
50 pol.	138 a 251 cm	-6 a 74 cm
60 pol.	167 a 302 cm	-8 a 88 cm
80 pol.	224 a 405 cm	-10 a 118 cm
100 pol.	281 a 507 cm	-13 a 147 cm
150 pol.	424 a 762 cm	-19 a 221 cm
200 pol.	567 a 1018 cm	-26 a 295 cm
250 pol.	710 a 1273 cm	-32 a 369 cm
300 pol.	853 a 1529 cm	-38 a 442 cm

PowerLite Pro G5650WNL, imagens 16:10, lente de zoom intermediário_1 (middle throw) (número de peça: V12H004M04)

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
40 pol.	196 a 301 cm	-5 a 59 cm
50 pol.	247 a 378 cm	-6 a 74 cm
60 pol.	298 a 456 cm	-8 a 88 cm
80 pol.	401 a 611 cm	-10 a 118 cm
100 pol.	504 a 766 cm	-13 a 147 cm
150 pol.	761 a 1154 cm	-19 a 221 cm
200 pol.	1018 a 1542 cm	-26 a 295 cm
250 pol.	1275 a 1930 cm	-32 a 369 cm
300 pol.	1532 a 2318 cm	-38 a 442 cm

PowerLite Pro G5650WNL imagens 16:10, lente de zoom intermediário_2 (número de peça: V12H004M05)

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
40 pol.	292 a 450 cm	-5 a 59 cm
50 pol.	369 a 567 cm	-6 a 74 cm
60 pol.	446 a 684 cm	-8 a 88 cm
80 pol.	600 a 917 cm	-10 a 118 cm
100 pol.	754 a 1150 cm	-13 a 147 cm
150 pol.	1139 a 1733 cm	-19 a 221 cm
200 pol.	1524 a 2316 cm	-26 a 295 cm
250 pol.	1909 a 2899 cm	-32 a 369 cm
300 pol.	2294 a 3482 cm	-38 a 442 cm

PowerLite Pro G5650WNL, imagens 16:10, lente de zoom longo (número de peça: V12H004L06)

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
40 pol.	442 a 602 cm	-5 a 59 cm
50 pol.	558 a 757 cm	-6 a 74 cm
60 pol.	673 a 912 cm	-8 a 88 cm
80 pol.	903 a 1223 cm	-10 a 118 cm
100 pol.	1133 a 1533 cm	-13 a 147 cm
150 pol.	1709 a 2308 cm	-19 a 221 cm
200 pol.	2284 a 3084 cm	-26 a 295 cm
250 pol.	2860 a 3859 cm	-32 a 369 cm
300 pol.	3435 a 4635 cm	-38 a 442 cm

PowerLite Pro G5650WNL, imagens 16:10, lente larga de projeção traseira (número de peça: V12H004R03)

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
30 pol.	47 cm	20 cm
40 pol.	64 cm	27 cm
50 pol.	81 cm	34 cm
60 pol.	98 cm	40 cm
80 pol.	132 cm	54 cm
100 pol.	166 cm	67 cm
150 pol.	251 cm	101 cm
200 pol.	336 cm	135 cm

PowerLite Pro G5550NL/G5950NL, imagens 4:3, lente de zoom padrão (número de peça: V12H004S05)

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
30 pol.	77 a 142 cm	0 a 46 cm
40 pol.	104 a 190 cm	0 a 61 cm
50 pol.	131 a 239 cm	0 a 76 cm
60 pol.	158 a 287 cm	0 a 91 cm
80 pol.	213 a 385 cm	0 a 122 cm
100 pol.	267 a 482 cm	0 a 152 cm
150 pol.	403 a 725 cm	0 a 229 cm
200 pol.	539 a 968 cm	0 a 305 cm
250 pol.	675 a 1211 cm	0 a 381 cm
300 pol.	811 a 1454 cm	0 a 457 cm

PowerLite Pro G5550NL/G5950NL, imagens 4:3, lente de zoom intermediário 1 (número de peça: V12H004M04)

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
40 pol.	185 a 285 cm	0 a 61 cm
50 pol.	234 a 359 cm	0 a 76 cm
60 pol.	283 a 433 cm	0 a 91 cm
80 pol.	380 a 581 cm	0 a 122 cm
100 pol.	478 a 728 cm	0 a 152 cm
150 pol.	722 a 1097 cm	0 a 229 cm
200 pol.	966 a 1466 cm	0 a 305 cm
250 pol.	1210 a 1835 cm	0 a 381 cm
300 pol.	1454 a 2204 cm	0 a 457 cm

PowerLite Pro G5550NL/G5950NL, imagens 4:3, lente de zoom intermedio 2 (número de peça: V12H004M05)

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
40 pol.	276 a 427 cm	0 a 61 cm
50 pol.	350 a 538 cm	0 a 76 cm
60 pol.	423 a 649 cm	0 a 91 cm
80 pol.	569 a 871 cm	0 a 122 cm
100 pol.	716 a 1093 cm	0 a 152 cm
150 pol.	1082 a 1647 cm	0 a 229 cm
200 pol.	1448 a 2202 cm	0 a 305 cm
250 pol.	1814 a 2756 cm	0 a 381 cm
300 pol.	2180 a 3311 cm	0 a 457 cm

PowerLite Pro G5550NL/G5950NL, imagens 4:3, lente de zoom longa (número de peça: V12H004L06))

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
40 pol.	420 a 572 cm	0 a 61 cm
50 pol.	529 a 719 cm	0 a 76 cm
60 pol.	639 a 867 cm	0 a 91 cm
80 pol.	857 a 1162 cm	0 a 122 cm
100 pol.	1076 a 1457 cm	0 a 152 cm
150 pol.	1623 a 2194 cm	0 a 229 cm
200 pol.	2170 a 2932 cm	0 a 305 cm
250 pol.	2717 a 3669 cm	0 a 381 cm
300 pol.	3264 a 4407 cm	0 a 457 cm

PowerLite Pro G5550NL/G5950NL, imagens 4:3, lente larga de projeção traseira (número de peça: V12H004R03)

Tamanho da tela	Distância de projeção (A) Wide a Tele	Deslocamento (B)
30 pol.	45 cm	23 cm
40 pol.	61 cm	30 cm
50 pol.	77 cm	38 cm
60 pol.	93 cm	46 cm
80 pol.	126 cm	61 cm
100 pol.	158 cm	76 cm
150 pol.	239 cm	114 cm
200 pol.	320 cm	152 cm

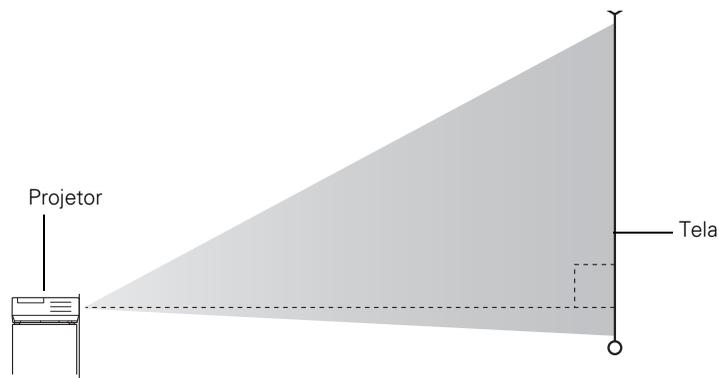
Além disso, tenha em mente as seguintes considerações:

- Coloque o projetor sobre uma superfície plana e firme.
- Verifique se existe espaço suficiente para ventilação em volta e embaixo do equipamento.
- O projetor deve ficar a uma distância máxima de 3 m de alguma tomada elétrica ou extensão aterrada.

O ideal seria colocar o projetor diretamente de frente para o centro da tela, voltado diretamente para ela. A base da lente deve estar aproximadamente no nível da parte inferior da tela.

observação

Depois de posicionar o projetor, é possível conectar um dispositivo antifurto Kensington MicroSaver® à porta de bloqueio do projetor. É possível adquiri-lo através da Epson; consulte a página 15.



Se o projetor for posicionado abaixo do nível da tela, será possível utilizar o botão de mudança da lente vertical para posicioná-la (consulte a página 57). Também é possível inclinar o projetor para cima ao estender o pé frontal ajustável. Isso faz com que a imagem apresente uma distorção em forma de trapézio, mas é possível corrigi-la (consulte a página 58).

Para obter instruções sobre a instalação do projetor em um local permanente, como um sala de projeção ou sala de conferência, consulte a página 165.

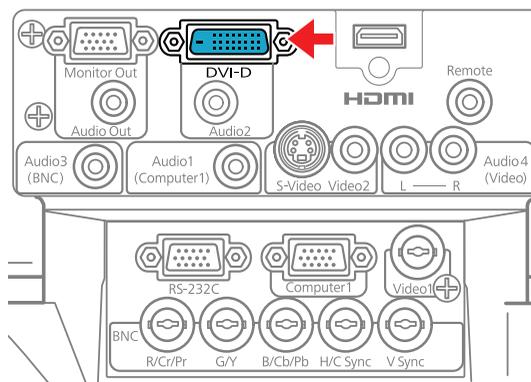
Conexão ao computador

É possível conectar o projetor a qualquer computador que tenha uma saída de vídeo padrão (monitor), incluindo modelos de mesa, PC e Mac e dispositivos portáteis.

Caso disponha de receptor para mouse sem fio opcional, poderá também usar o controle remoto como mouse sem fio durante projeções a partir do computador (página 70).

Conectando à porta DVI-D (G5450WUNL/G5750WUNL somente)

1. Localize o cabo DVI-D.
2. Conecte o cabo ao conector DVI-D no seu computador e o conector DVI-D no projetor.



3. Se quiser reproduzir som através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre conexão de cabos de áudio. Com o receptor de mouse sem fio opcional (consulte a página 70), você pode usar o controle remoto como mouse
4. Quando tiver terminado de fazer as conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre exibição e ajuste da imagem.

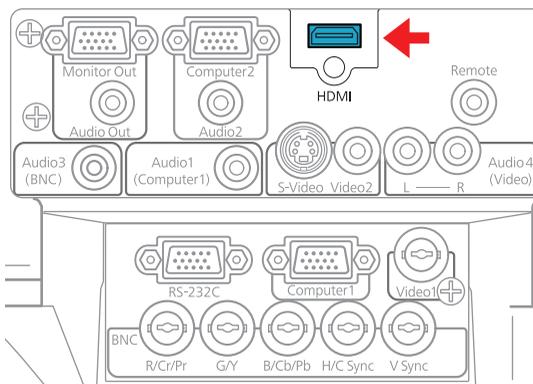
observação

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

Conectando uma fonte DVI-D à porta HDMI

Você pode conectar a sua fonte DVI-D ao projetor usando um cabo de conversão DVI/HDMI.

1. Tenha em mãos um cabo de conversão DVI/HDMI.
2. Conecte o cabo à entrada DVI-D no computador e à entrada HDMI no projetor.



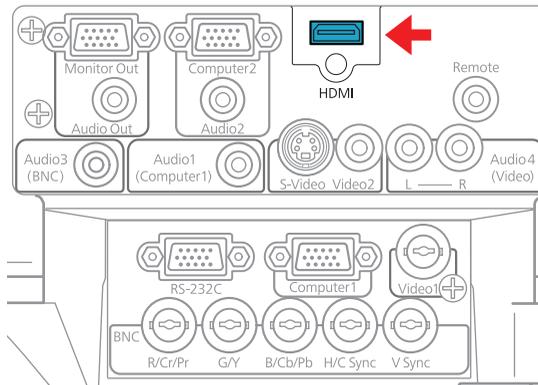
3. Com o PowerLite Pro G5550NL/G5650WNL/G5950NL, se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio. Com o receptor para mouse sem fio (consulte a página 70), poderá usar o controle remoto como se fosse um mouse.
4. Quando terminar de fazer conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

observação

Com o PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL, você deve conectar sua fonte DVI-D à porta DVI-D para poder reproduzir som.

Conexão à porta HDMI

1. Tenha em mãos um cabo HDMI.
2. Conecte o cabo à entrada HDMI no computador e à entrada HDMI no projetor.



3. Consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para instruções sobre como exibir e ajustar a imagem. Com o receptor para mouse sem fio (consulte a página 70), poderá usar o controle remoto como se fosse um mouse.

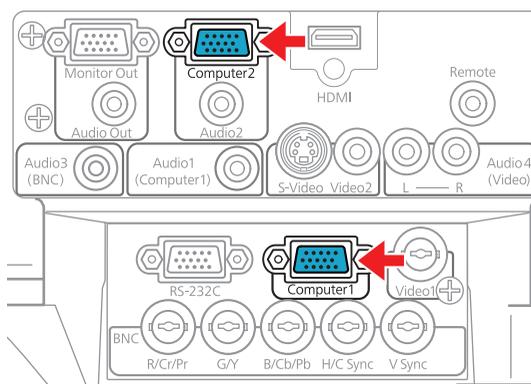
Conexão a uma porta de computador

Você pode conectar ao projetor usando o cabo VGA para computador fornecido com o projetor (a porta do monitor no computador deve ser uma porta mini-D sub de 15 pinos).

1. Se estiver usando um cabo VGA para computador, conecte uma extremidade à porta **Computer1** do projetor e a outra, à porta do monitor do computador. Com o PowerLite Pro G5550NL/G5650WNL/G5950NL, você também pode conectar à porta **Computer2**.

cuidado

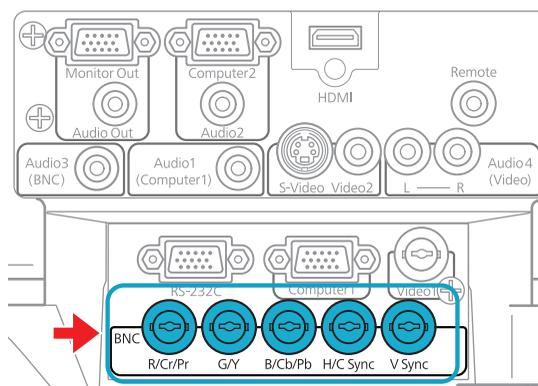
Não tente forçar o conector para encaixar na porta quando o formato ou o número de pinos for diferente. Isso poderá danificar a porta ou o conector.



2. Talvez tenha que alterar o parâmetro **Sinal de entrada** no menu Sinal do projetor para **RGB** (consulte a página 118).
3. Se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio. Com o receptor para mouse sem fio (consulte a página 70), poderá usar o controle remoto como se fosse um mouse.
4. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Conexão a conectores BNC

1. Obtenha um cabo de vídeo padrão BNC para VGA disponível no mercado.
2. Ligue os conectores BNC às entradas para B/Cb/Pb, G/Y e R/Cr/Pr no projetor conforme mostrado a seguir. Dependendo da placa de vídeo de seu computador, é possível que tenha que utilizar também os conectores V Sync H/C Sync do projetor. Consulte a documentação do computador para obter mais informações.

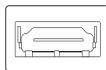


3. Ligue o conector VGA ou a outra extremidade do cabo à porta para monitor do computador.
4. Talvez tenha que alterar o parâmetro **Sinal de entrada** no menu Sinal do projetor para **RGB** (consulte a página 118).
5. Se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio. Com o receptor para mouse sem fio (consulte a página 70), poderá usar o controle remoto como se fosse um mouse.
6. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

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 equipamento de vídeo possui conector HDMI, consulte a seção “Conexão de fontes de vídeo HDMI” na página 36.



Conector HDMI

- Se seu reproduzidor de vídeo possui porta de vídeo DVI-D, consulte a seção “Conexão de uma fonte de vídeo DVI-D à porta DVI-D (G5450WUNL/G5750WUNL somente)” na página 37 ou a seção “Conexão de uma fonte de vídeo DVI-D à porta HDMI” na página 38.
- 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 41.
- Se seu reproduzidor de vídeo possui conector de saída de vídeo amarelo RCA ou se estiver usando um cabo de vídeo coaxial, consulte a seção “Conexão a fontes de vídeo composto” na página 39.



Conector BNC
(vídeo componente
ou composto)



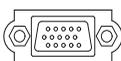
Conector RCA
(vídeo composto)

- Se seu reproduutor de vídeo possui conector de S-Vídeo, consulte a seção “Conexão de fontes S-Vídeo” na página 40.



Conector
S-Vídeo

- Se seu reproduutor de vídeo possui porta de vídeo RGB (um único conector para cabo de monitor tipo VGA ou três conectores identificados como R/G/B), consulte a seção “Conexão de fontes de vídeo RGB” na página 42.



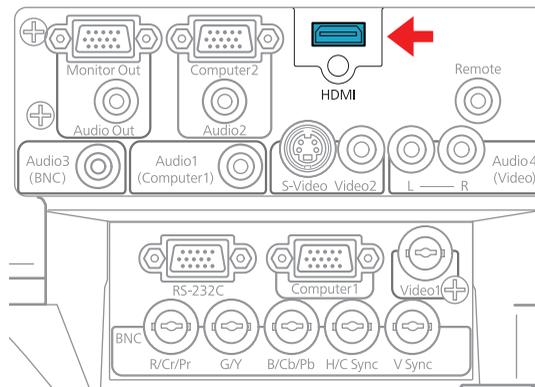
Conector VGA
(vídeo RGB)

Depois de conectar os cabos de vídeo, poderá também conectar um cabo de áudio para reproduzir sons através do projetor; consulte a página 45. Caso faça a conexão por cabo HDMI, tanto o vídeo quanto o som serão transferidos e não será necessário conectar cabos adicionais para áudio.

Conexão de fontes de vídeo HDMI

Para obter a melhor qualidade de imagem, conecte seu equipamento de vídeo à porta HDMI (interface multimídia de alta definição) sempre que possível.

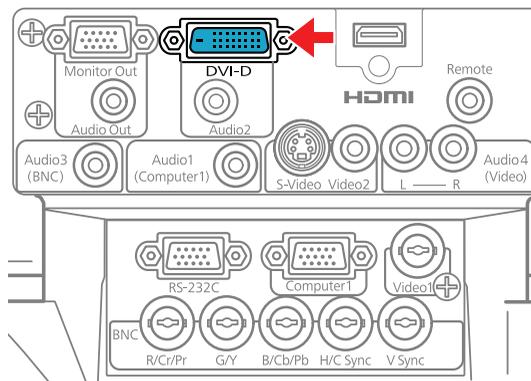
1. Localize o cabo HDMI.
2. Conecte o cabo ao conector HDMI no reprodutor e o conector HDMI no projetor.



3. Consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Conexão de uma fonte de vídeo DVI-D à porta DVI-D (G5450WUNL/G5750WUNL somente)

1. Localize o cabo DVI-D.
2. Conecte o cabo à entrada DVI-D no reprodutor e na entrada DVI-D no projetor.

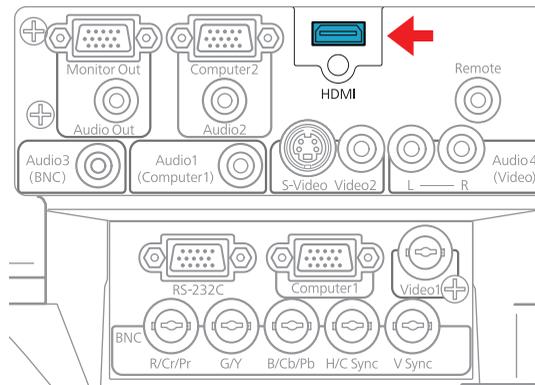


3. Se quiser reproduzir som através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre conexão de cabos de áudio.
4. Quando tiver terminado de fazer as conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre exibição e ajuste da imagem.

Conexão de uma fonte de vídeo DVI-D à porta HDMI

Você pode conectar a sua fonte DVI-D ao projetor usando um cabo de conversão DVI/HDMI.

1. Tenha em mãos um cabo de conversão DVI/HDMI.
2. Conecte o cabo à entrada DVI-D no reproduutor e à entrada HDMI no projetor.



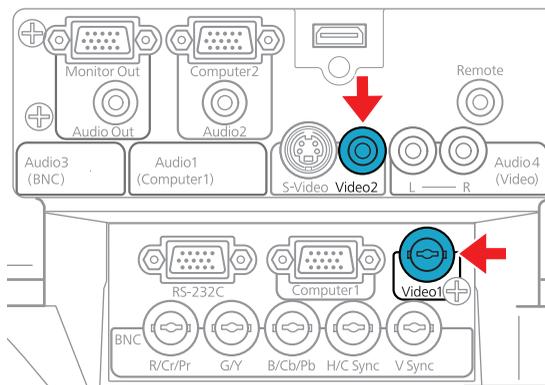
observação

Com o PowerLite Pro G5450WUNL/ G5750WUNL, você deve conectar sua fonte DVI-D à porta DVI-D para poder reproduzir som.

3. Com o PowerLite Pro G5550NL/G5650WNL/G5950NL, se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio.
4. Quando terminar de fazer conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Conexão a fontes de vídeo composto

1. Se o cabo possui conector RCA, conecte-o à saída de vídeo amarela no reproduzidor e ligue o conector amarelo Video2 no projetor (veja a seguir). Se estiver utilizando um cabo de vídeo coaxial, conecte-o ao conector Video1 no projetor.



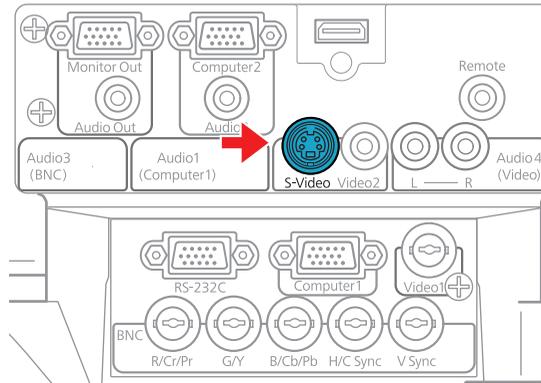
2. Se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio.
3. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

observação

Se o cabo de vídeo não foi fornecido com o dispositivo de vídeo, é possível adquiri-lo em lojas de produtos eletrônicos.

Conexão de fontes S-Vídeo

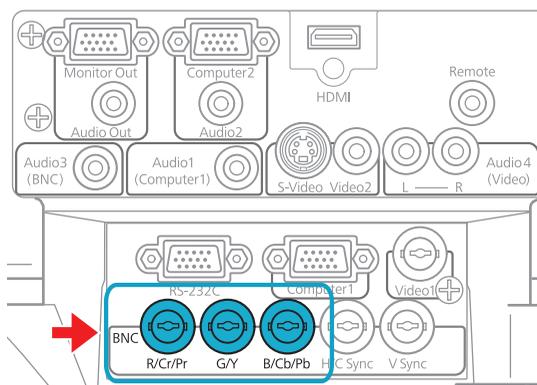
1. Ligue o cabo ao conector S-Vídeo ao reproduzidor e o conector S-Vídeo ao projetor.



2. Se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio.
3. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Conexão de fontes de vídeo componente

1. Observe os conectores de uma das extremidades do cabo de vídeo componente. Caso sejam do tipo baioneta (BNC), continue com a etapa 2. Se forem conectores RCA, terá que utilizar adaptadores BNC disponíveis no mercado para ligar o cabo ao projetor, prossiga com a etapa 2.
2. Conecte o cabo ao reprodutor e os conectores BNC ao projetor. Ligue os conectores Y/Cb/Cr (ou Y/Pb/Pr) do reprodutor aos conectores correspondentes no projetor.



3. Talvez tenha que alterar o parâmetro Sinal de entrada no menu Sinal do projetor para Componente (consulte a página 118).
4. Se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio.
5. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

observação

Se o cabo de vídeo componente não foi fornecido com o dispositivo de vídeo, é possível adquiri-lo em lojas de produtos eletrônicos.

observação

Verifique se seu reprodutor de vídeo não é uma fonte de vídeo RGB. Se selecionar a fonte errada, poderá prejudicar a qualidade da imagem. Verifique a documentação do reprodutor de vídeo.

Certifique-se também de que o parâmetro Sinal de entrada no menu Sinal esteja configurado em Automático ou Componentes (consulte a página 118).

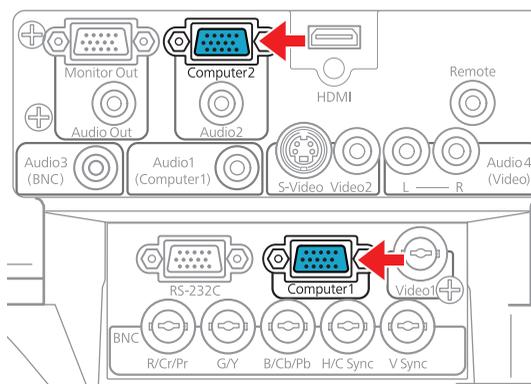
observação

Se tiver um cabo de vídeo componente-para-VGA, pode usá-lo para conectar uma fonte de vídeo componente. Conecte o conector VGA à porta Computer1 ou Computer2 (G5550NL/G5650WNL/G5950NL) do projetor, depois conecte a outra extremidade do cabo ao aparelho de vídeo.

Conexão de fontes de vídeo RGB

Conexão com cabo para computador VGA

1. Localize o cabo VGA do computador fornecido com o projetor.
2. Conecte o cabo à porta de vídeo no reprodutor de vídeo e à porta Computer1 no projetor. Com o PowerLite Pro G5550NL/ G5650WNL/G5950NL, você também pode conectar à porta Computer2.



3. Talvez tenha que alterar o parâmetro Sinal de entrada no menu Sinal do projetor para RGB (consulte a página 118).
4. Se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio.
5. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

observação

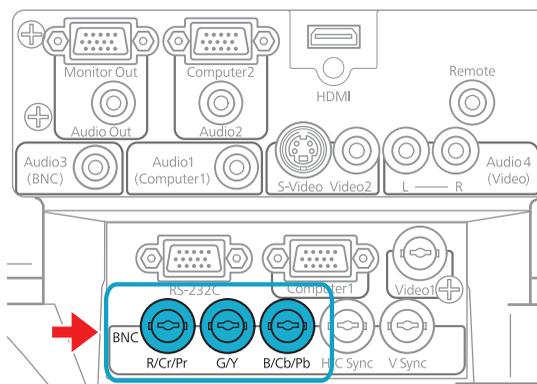
Verifique se seu reprodutor de vídeo não é uma fonte de vídeo componente.

Se selecionar a fonte errada, poderá prejudicar a qualidade da imagem.

Verifique a documentação do reprodutor de vídeo.

Conexão com cabo BNC

1. Localize o cabo de vídeo (geralmente fornecido com o equipamento de vídeo).
2. Ligue o cabo ao reproduzidor e aos conectores R/G/B do projetor.



3. Talvez tenha que alterar o parâmetro **Sinal de entrada** no menu Sinal do projetor para RGB (consulte a página 118).
4. Se pretende reproduzir sons através do projetor, consulte a página 45 para obter instruções sobre como conectar cabos de áudio.
5. Quando terminar de fazer as conexões, consulte a “Ligar e desligar o projetor” na página 50 para obter instruções sobre como ligar o projetor e o Capítulo 2 para obter instruções sobre como exibir e ajustar a imagem.

Conexão de monitor externo

observação

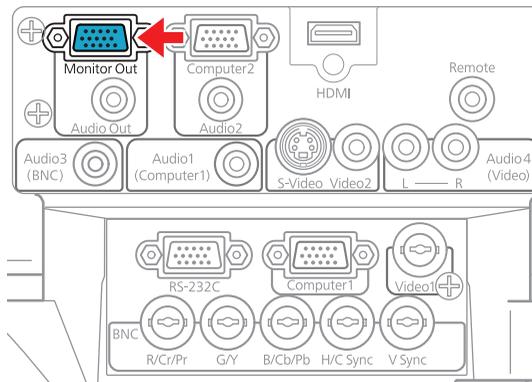
O monitor não pode exibir vídeo componente e nem sinais provenientes das portas Video1, Video2, S-Video e HDMI.

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.

Se quiser acompanhar a apresentação do computador de perto (em um monitor colocado ao lado do projetor) 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 ou trocado para uma fonte de imagem diferente.

Primeiro, verifique se o cabo VGA do computador está conectado às portas Computer1, Computer2 (G5550NL/G5650WNL/G5950NL somente) ou BNC do projetor (consulte a página 32). Em seguida, conecte o cabo do monitor à porta Monitor Out do projetor, como indicado:

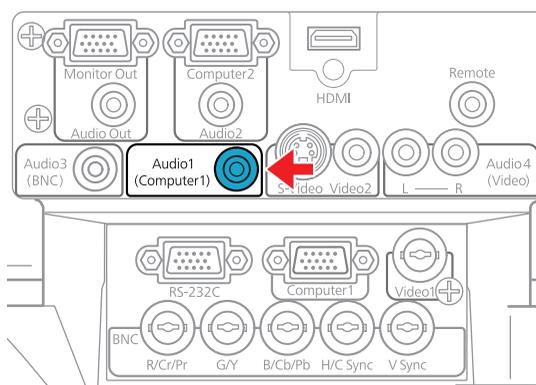


Reprodução de sons pelo projetor

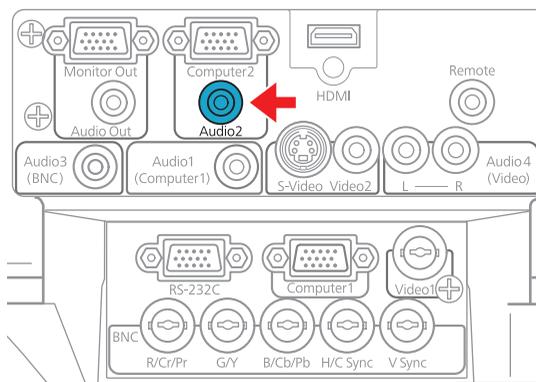
É possível reproduzir sons através do sistema de alto-falantes do projetor ou anexar um sistema externo.

Para reproduzir sons através do projetor, proceda da seguinte forma:

1. Localize o cabo correto e conecte-o à entrada apropriada no projetor, conforme descrito a seguir.
 - Se houver equipamento conectado à porta **Computer1**, use um mini cabo estéreo. Conecte o cabo à porta **Audio1**.



- Se houver equipamento conectado à porta **Computer2** (G5550NL/G5650WNL/G5950NL somente), use um mini cabo estéreo. Conecte o cabo à porta **Audio2**.

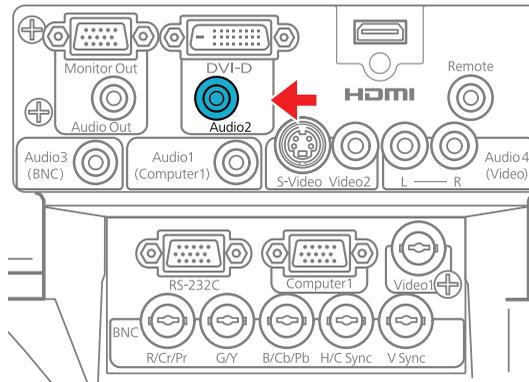


observação

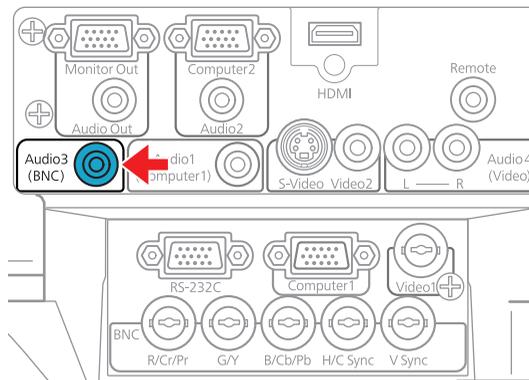
Se o seu equipamento estiver conectado à porta LAN, na maioria dos casos não precisará conectar um cabo adicional para som. No entanto, você pode conectar um cabo de áudio à porta Audio1, Audio2 ou Audio3 (como descrito nesta seção) e reproduzir o som ajustando a configuração Audio Input. Com o PowerLite G5550NL/G5650WNL/G5950NL, você também pode ajustar esta configuração para equipamento conectado à porta HDMI. Consulte a seção página 119.

Se usar um cabo de conversão DVI/HDMI para conectar a sua fonte DVI-D através da porta HDMI no PowerLite G5550NL/G5650WNL/G5950NL, você terá que conectar um cabo de áudio adicional e ajustar a configuração Audio Input conforme descrito acima.

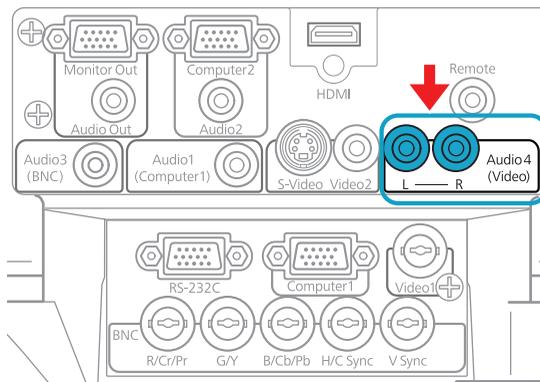
- Se você tem equipamento conectado à porta DVI-D (G5450WUNL/G5750WUNL somente), use um mini cabo estéreo. Conecte o cabo à porta **Audio2**.



- Se houver equipamento conectado às portas BNC, use um mini cabo estéreo. Conecte o cabo à porta **Audio3**.



- Se houver equipamento conectado às portas Vídeo1, Vídeo2, ou S-Video, conecte um cabo de áudio RCA às portas Audio4.



2. Conecte a outra extremidade do cabo ao conector de saída de áudio no computador ou equipamento de vídeo.

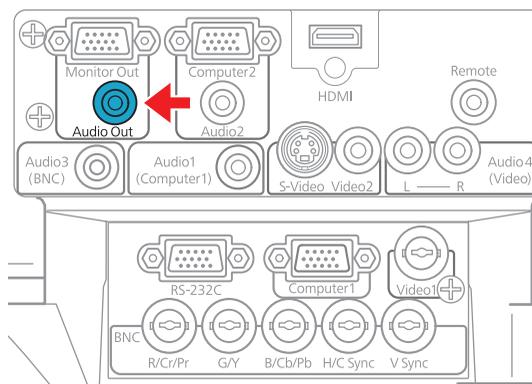
Conexão de alto-falantes externos

É possível transmitir a alto-falantes externos com amplificadores internos. Quando reproduzir sons através de alto-falantes externos, o sistema de alto-falantes internos do projetor será desativado. Pode-se usar o controle remoto ou sistema de menus do projetor para ajustar o volume.

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

Dependendo do alto-falante, pode ser possível usar um cabo de áudio disponível comercialmente com um mini conector estéreo em uma extremidade e conexão de pinos na outra. Para alguns alto-falantes, pode ser necessário adquirir um cabo especial ou usar um adaptador.

2. Conecte a extremidade mini estéreo do cabo de áudio à porta Audio Out no projetor.



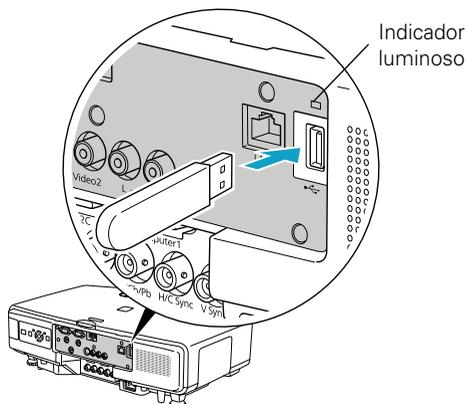
3. Conecte a outra extremidade do cabo aos alto-falantes.

Pode-se usar o controle remoto para ajustar o volume. O sistema de alto-falantes interno do projetor permanece desativado quando o som é enviado a alto-falantes externos.

Conexão a uma câmera digital ou outro dispositivo USB

Você poderá conectar câmera de vídeo, unidade de memória flash USB, disco rígido USB ou dispositivos de visualização e armazenamento multimídia como Epson P-7000 ao projetor. Use o cabo USB especificado para seu dispositivo, se necessário. Em seguida, é possível usar ou o recurso PC Free do projetor. Consulte o *Guia do PC Free* para obter mais informações.

1. Siga as instruções que começam na página 50 para ligar o projetor.
2. Conecte a unidade USB à extremidade plana do cabo USB à porta plana  USB no projetor, conforme indicado.



3. Conecte a outra extremidade do cabo à câmera ou outro dispositivo, se necessário.

O indicador luminoso ficará alaranjado quando houver um dispositivo USB conectado e verde quando o modo PC Free estiver sendo executado.

observação

Use um cabo de menos de 3 m de comprimento e conecte a câmera diretamente ao projetor. É possível que o projetor não funcione corretamente se usar um cabo mais longo ou conectar a câmera a um hub USB.

Se conectar a um disco rígido USB, use um transformador de corrente alternada (CA) para proporcionar energia à unidade.

A função de apresentação de slides em alguns dispositivos pode não funcionar com a conexão USB.

Remoção do dispositivo ou cabo USB

Se estiver usando o modo PC Free para projetar imagens, vídeos ou apresentações, pare a projeção antes de retirar o dispositivo ou cabo USB do projetor.

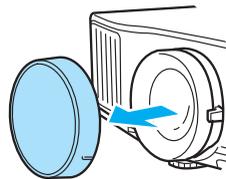
1. Se estiver projetando uma imagem estática, aperte o botão **Esc** no controle remoto ou no painel de controle do projetor.
2. Se estiver projetando um show de slides, um filme, ou uma apresentação, aperte o botão **Esc** no controle remoto ou no painel de controle do projetor. Depois selecione **Exit** na janela que aparecer e aperte **Enter**.
3. Desligue a câmera digital ou qualquer outro dispositivo.
4. Desconecte o dispositivo ou cabo USB.

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 56).

Proceda da seguinte forma para ligar o projetor:

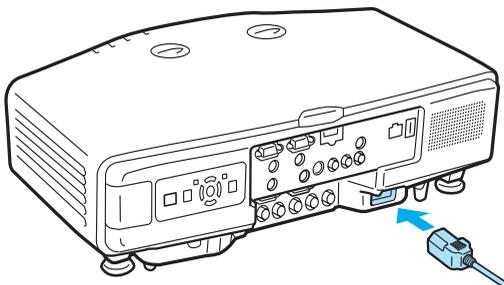
1. Remova a tampa da lente.



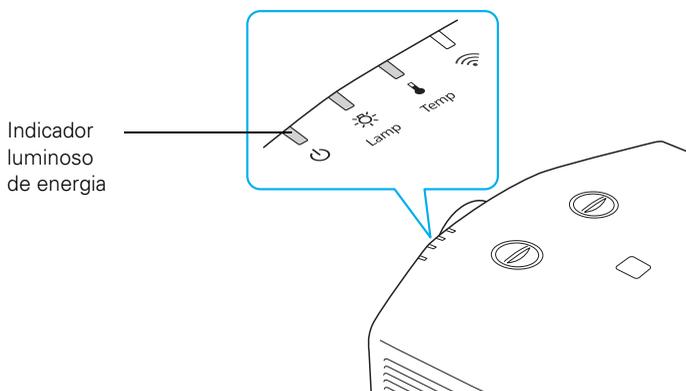
observação

É possível ajustar o projetor para desligar a lâmpada automaticamente e entrar no modo de repouso quando estiver sem receber sinal por 1 a 30 minutos (consulte a página 127 para habilitar, desabilitar ou configurar este parâmetro). Isso economiza eletricidade, resfria o projetor e aumenta a vida útil da lâmpada. Se quiser utilizar o projetor, pressione o botão de energia . Se não for mais utilizar o projetor, desconecte o cabo de alimentação.

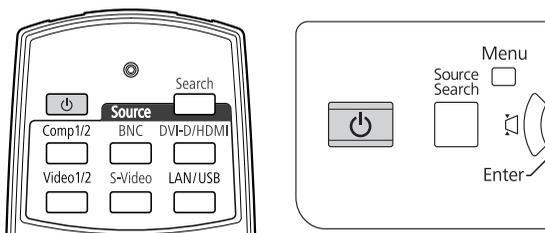
2. Conecte uma extremidade do cabo de alimentação ao projetor e a outra à tomada.



O indicador luminoso fica laranja.



3. Pressione o botão no controle remoto ou na parte traseira do projetor.



aviso

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

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  para de piscar e fica verde, o projetor está pronto para o uso.

- Se uma mensagem solicitar a digitação de uma senha, consulte a página 123.

Uso da função Direct Power On

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

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

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



- Selecione **Activado** e pressione **Enter**.
- Pressione **Menu** para sair. A configuração passará a ter efeito na próxima vez que ligar o projetor.

observação

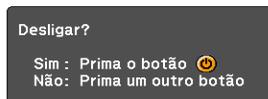
Se ocorrer uma queda de energia quando a função Direct Power On estiver ativada e o projetor estiver conectado, o equipamento reiniciará quando a energia for restabelecida.

Desligamento do projetor

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

1. Para desligar o projetor, pressione o botão  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  novamente. A lâmpada de projeção se apagará e o projetor emitirá dois sinais sonoros, logo será possível desconectar o cabo de alimentação.

Se quiser ligar novamente o projetor, verifique se o indicador luminoso alaranjado de energia não está piscando e pressione o botão .

observação

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

2

Exibição e ajuste de imagens

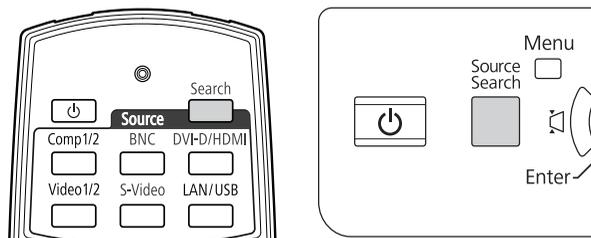
Siga as instruções neste capítulo para:

- Exibição de imagens
- Ajuste da imagem
- Projeção de duas imagens simultaneamente

Exibição de imagens

Se houver mais de uma fonte de vídeo conectada ao projetor (um computador ou um 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.

Se não vir a imagem desejada, pressione o botão **Search**, um dos botões **Source** no controle remoto ou o botão **Source Search** no projetor até que a imagem desejada seja projetada.



Pode também utilizar os botões **Source** no controle remoto para alternar entre os dispositivos conectados às portas identificadas em cada botão.

Ajuste da imagem

Depois que a imagem aparecer, será necessário fazer alguns ajustes:

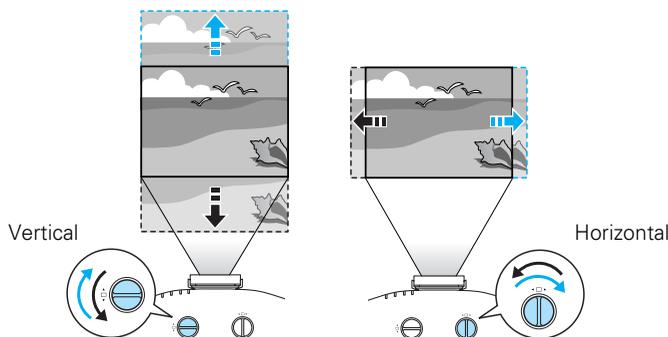
- Se a imagem estiver muito alta ou muito baixa em relação ao centro da tela, é possível reposicioná-la conforme descrito na página 57.
- Para ajustar o foco da imagem, ampliá-la ou reduzi-la, consulte a página 58.
- Se a imagem não estiver quadrada, consulte a página 58.
- Para ajustar rapidamente a cor, o brilho ou o contraste, consulte a página 61.
- Para alterar a relação de aspecto da imagem, consulte a página 62.
- Se precisar ajustar a imagem e/ou o som, consulte o Capítulo 5.

observação

O projetor pode exibir um modelo de teste para ajudar com o ajuste de algumas configurações de imagem. Consulte a página 119.

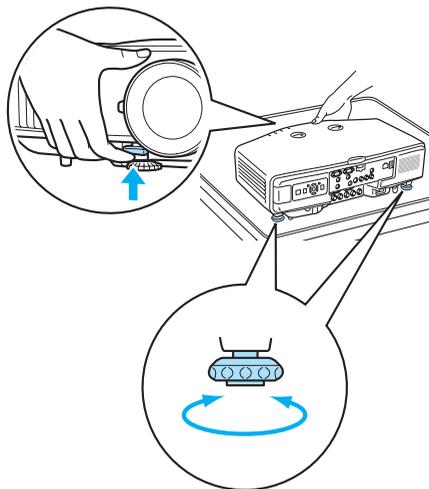
Ajuste da posição da imagem

Você pode utilizar o anel de comutação vertical das lentes, localizado no topo do projetor, para mover a imagem para cima ou para baixo ou, ainda, usar o anel de comutação horizontal das lentes para mover a imagem para esquerda ou para a direita.



Além disso, se o projetor estiver em uma mesa, você pode usar os pés ajustáveis do projetor para ajustar a imagem:

1. Fique atrás do projetor. Pressione a alavanca azul de liberação e eleve a frente do projetor.



observação

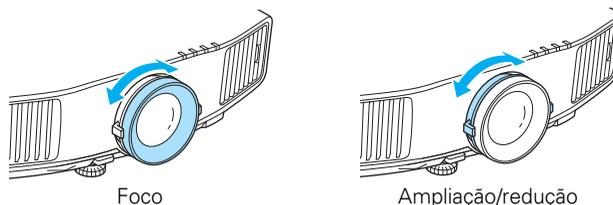
Quando o projetor é levantado usando os pés, a forma da imagem fica distorcida na forma de trapézio, mas é possível corrigi-la manualmente, conforme descrito na página 58.

2. Após posicionar a imagem da maneira desejada, solte a alavanca para travar o pé na devida posição.
3. Se necessário, faça o ajuste fino da altura ou nível da imagem girando um dos pés traseiros ajustáveis do projetor.

Foco e ampliação/redução da imagem

Gire o anel de foco no projetor para aumentar a nitidez da imagem.

Gire o anel de ampliação/redução (utilizando os botões do anel) para ajustar o tamanho da imagem.



Foco

Ampliação/redução

Se a imagem ainda não for grande o suficiente, pode ser necessário afastar mais o monitor da tela. Também é possível usar os botões E-Zoom do controle remoto para ampliar/reduzir partes da imagem. Consulte a página 68 para obter instruções.

Ajuste do formato da imagem

É possível obter uma imagem quadrada ou retangular colocando o projetor diretamente em frente da tela, mantendo-os no mesmo nível. Dessa forma também se obtém a melhor qualidade de imagem. Se o projetor estiver voltado para cima e posicionado em ângulo, será necessário corrigir a forma da imagem usando uma das funções descritas a seguir.

observação

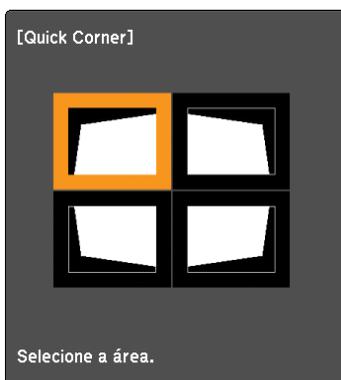
Se você instalou o Lente grande para retroprojeção (número da peça V12H004R03), você não pode usar o anel de zoom para aumentar ou reduzir a imagem, mas ainda pode usar os botões E-Zoom no controle remoto.

Uso do Quick Corner

Use o Quick Corner para ajustar a forma e o tamanho da imagem quando ela estiver disforme em todos os lados. Proceda da seguinte forma para selecionar Quick Corner:

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto ou do projetor.
2. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.
3. No menu **Definição**, selecione **Keystone** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Quick Corner** e pressione **Enter** duas vezes.

A seguinte tela será apresentada:



5. Use o botão de ponteiro  no controle remoto (ou os botões de seta no projetor) para selecionar o canto que deseja ajustar e pressione **Enter**.
6. Use o botão de ponteiro  no controle remoto (ou os botões de seta no projetor) para ajustar a forma e, em seguida, pressione **Esc** quando concluir.
7. Repita as etapas 5 e 6 conforme o necessário para ajustar os outros cantos.
8. Quando concluir a configuração, pressione **Esc** para sair.

observação

*Para desfazer os ajustes de Quick Corner, aperte e segure o botão **Esc** por aproximadamente 2 segundos, selecione **Reinic. Quick Corner** a partir da tela que aparecer e aperte **Enter**.*

observação

A Epson recomenda que use o Quick Corner para ajustar a distorção de trapézio corretamente. Consulte a página 59.

observação

Também é possível utilizar os botões de seta do projetor para executar a correção de distorção enquanto o parâmetro Keystone estiver definido como H/V-Keystone.

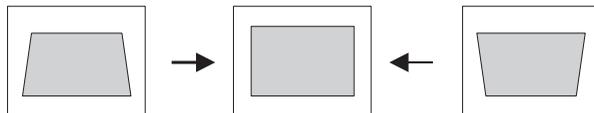
Uso da correção do efeito trapézio

É possível ajustar manualmente a forma da imagem para compensar distorções em formato de trapézio verticais e horizontais.

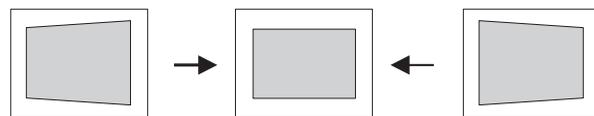
Antes de fazer a correção horizontal ou vertical do efeito trapézio, use a função de deslocamento da lente para centralizar a lente horizontalmente e movê-la verticalmente para cima e para baixo (consulte a página 57); caso contrário, a distorção não será corrigida corretamente. Além disso, a distorção pode não ser corrigida corretamente com algumas configurações de zoom.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto ou do projetor.
2. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.
3. No menu **Definição**, selecione **Keystone** e pressione **Enter**.
4. Selecione **H/V-Keystone** e pressione **Enter**.
5. Selecione **H-Keystone** (para ajuste horizontal) ou **V-Keystone** (para ajuste vertical) e use os botões do ponteiro  no controle remoto para ajustar a forma da imagem.

Ajuste de
efeito trapézio
vertical



Ajuste de
efeito trapézio
horizontal



Caso a imagem fique menor, use o anel de zoom para aumentá-la, de forma que se encaixe na tela. Caso a imagem apresente linhas esmaecidas ou uma grade, diminua os valores de nitidez (consulte a página 115).

6. Quando concluir a configuração, pressione **Menu** para sair.

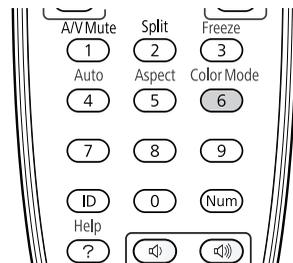
Seleção do modo de cor

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.

Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto e depois selecione uma destas opções:

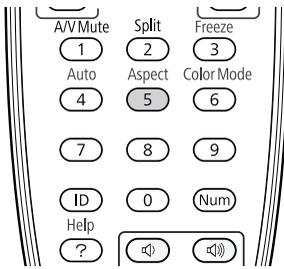
- **Dinâmico:** Modo mais luminoso; para video games ou TV em uma sala bem iluminada.
- **Apresentação:** Ideal para apresentações em ambientes bem iluminados.
- **Teatro:** Para exibir filmes em salas escuras. Proporciona tons naturais às imagens.
- **Foto:** Para imagens vívidas, de alto contraste em uma sala bem iluminada (sinais RGB ou entrada de sinais através das portas •↔ USB ou LAN somente).
- **Desporto:** Para imagens de TV vivas projetadas em ambientes iluminados (somente vídeo componente, S-Vídeo ou vídeo composto).
- **sRGB:** Corresponde à paleta de cores de monitores de computador sRGB padrão.
- **DICOM SIM:** Ideal para projeção de raio-x e outras imagens médicas.
- **Personalizado:** Para ajuste manual das cores (consulte a página 115).

Também é possível alterar o modo de cor usando o menu Imagem do projetor. Consulte a página 114 para obter mais detalhes.



observação

O projetor não é um equipamento médico e não pode ser usado com o propósito de diagnóstico.



Redimensionamento de imagens de vídeo

Use o botão **Aspect** no controle remoto para controlar o aspecto (proporção de altura e largura) da imagem, dependendo do sinal de entrada.

- **Automático** (somente equipamento de vídeo e imagens HDMI): Define a relação de aspecto automaticamente, de acordo com o sinal de entrada. Utilize este ajuste para exibir imagens HDMI com o melhor aspecto possível.
- **Modo Normal** (somente imagens de computador): 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.
- **4:3** (G5550NL/G5950NL somente): Exibe as imagens usando a total da área de projeção e mantém a relação de aspecto de 4:3.
- **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** (G5450WUNL/G5650WNL/G5750WUNL somente): 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** (G5450WUNL/G5650WNL/G5750WUNL somente): Exibe as imagens usando a largura total da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem. As imagens de aspecto 4:3 são cortadas nas partes superior e inferior.
- **Nativa** (HDMI e imagens de computador somente se estiver usando o G5550NL/G5950NL): Exibe as imagens como elas realmente são (a relação de aspecto e a resolução são mantidas). Faixas pretas aparecem se a resolução for menor do que 1024 × 768 (G5550NL/G5950NL), 1280 × 800 (G5650WNL) ou 1920 × 1200 (G5450WUNL/G5750WUNL); as imagens são cortadas se a resolução for maior do que 1024 × 768 (G5550NL/G5950NL), 1280 × 800 (G5650WNL) ou 1920 × 1200 (G5450WUNL/G5750WUNL).

observação

Para selecionar Modo Total quando exibir um sinal 1080i, defina a configuração Progressiva como Off. Consulte a página 117.

Pressione o botão **Aspect** várias vezes para navegar pelas opções disponíveis.

Também é possível alterar a relação de aspecto da imagem no menu Sinal do projetor. Consulte a página 116 para obter mais detalhes.

Projeção de duas imagens simultaneamente

Você pode usar a função de duas telas do projetor para dividir a tela em duas seções, direita e esquerda, e projetar simultaneamente duas imagens.

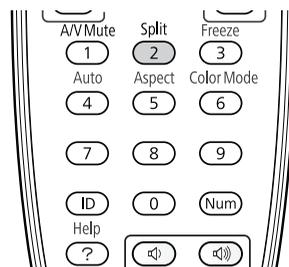
Siga estes passos para ativar a tela dividida:

1. Pressione o botão **Split** do controle remoto. A fonte de entrada selecionada moverá para o lado esquerdo da tela.
2. Pressione o botão **Menu**. O sistema exibirá a seguinte tela:



3. Para mudar uma das imagens, selecione **Origem à Esquerda** ou **Origem à Direita** (o lado que tiver a imagem que deseja mudar) e aperte **Enter**. Depois selecione a fonte de entrada para a qual deseja mudar e aperte **Enter** novamente.
4. Para mudar as imagens, selecione **Alternar Telas** e aperte **Enter**.
5. Para mudar o tamanho de uma das imagens, selecione **Tamanho da Tela** e aperte **Enter**. Depois selecione uma opção de tamanho e aperte **Enter** novamente. Pressione **Menu** para sair.

Dependendo do sinal de vídeo de entrada, as imagens do lado esquerdo e direito podem não aparecer do mesmo tamanho, mesmo que selecione **Igual** como a opção de tamanho.



observação

Para usar a função **Split Screen**, uma das imagens deve ser projetada através a porta **HDMI** ou **DVI-D** (G5450WUNL/G5750WUNL somente). A outra imagem pode ser passada através das portas **Computer1**, **Computer2** (G5550NL/G5650WNL/G5950NL somente), **BNC**, **S-Video**, **Video1**, ou **Video2**.

Imagens com entrada a partir da porta **USB** ou **LAN** não podem ser projetadas como parte da tela dividida.

6. Para sair do modo de tela dividida, siga um destes passos:
- Pressione o botão **Esc** no controle remoto ou no painel de controle do projetor.
 - Pressione o botão **Split** do controle remoto.
 - Selecione **Sair de Split Screen** a partir da janela **Config Split Screen** e aperte **Enter**.

Quando a tela dividida estiver ativada, não será possível:

- Usar os menus do projetor
- Usar a função de **E-Zoom**
- Mudar a razão de aspecto das imagens
- Usar o botão **User** do controle remoto
- Usar o botão **Help** (a não ser que um erro ou alerta esteja ocorrendo)

Além disso, enquanto estiver usando a tela dividida:

- O áudio da fonte à esquerda será executado.
- As configurações **Modo cor**, **Temp. abs. da cor** e **Ajuste de cor** para a imagem à esquerda são aplicados para a imagem à direita (todas as outras configurações remanescentes no menu **Imagem** do projetor são determinadas de acordo com a imagem à direita).
- Você não pode usar as configurações avançadas **Melhoram. Linha Fina** ou **Melhoram. Linha Grossa** ou as funções **Progressivo**, **Redução ruído** ou **Expansão para 2-2**.
- A configuração **Overscan** fica no valor padrão, se relevante.
- A tela ficará azul para qualquer lado que não esteja recebendo sinal e a tela ficará preta quando o botão **A/V Mute** for apertado.
- A imagem à esquerda da tela pode ser exibida em um monitor externo desde que esteja de acordo com os requisitos (consulte a página 44).

Também é possível ativar a tela dividida no menu **Sinal** do projetor. Consulte a página 119 para obter mais detalhes.

3

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 15 m de distância).

Utilize o controle remoto para ajustar a imagem e o som (página 66), como ponteiro para destacar sua apresentação (página 69) ou para controlar dois ou mais projetores ao mesmo tempo (página 71). Caso disponha de receptor para mouse sem fio opcional, poderá também usar o controle remoto como mouse sem fio durante projeções a partir do computador (página 70).

Este capítulo cobre os seguintes tópicos:

- Uso do controle remoto
- Controle de imagem e som
- Realce da apresentação
- Operação do computador com o controle remoto
- Operação de dois ou mais projetores com o controle remoto

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.

observação

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 baterias estão instaladas conforme descrito na página 143. Proceda da seguinte forma para usar o controle remoto:

- Aponte o controle remoto para a frente do projetor ou para a tela.
- Fique a uma distância de até 15 m do projetor.

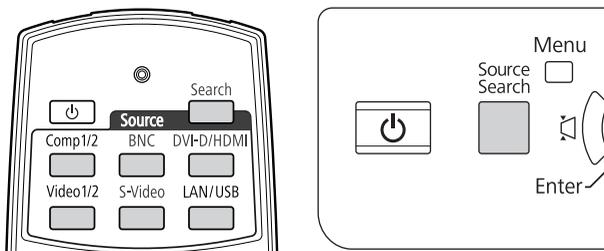
Controle de imagem e som

Use o controle remoto para visualizar e selecionar as fontes da imagem, desativar temporariamente a imagem e o som, congelar a ação, ampliar ou reduzir a imagem e ajustar o volume.

Alternância entre fontes de imagem

Se o projetor estiver conectado a mais de um computador e/ou fonte de vídeo, é possível alternar entre as diferentes fontes:

- A forma mais fácil de selecionar a fonte é pressionar o botão **Search** (Buscar) no controle remoto (ou o botão **Source Search** no projetor) repetidamente até que a imagem desejada seja apresentada na tela.

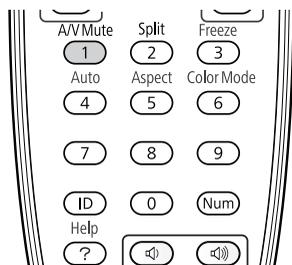


- É possível pressionar um dos botões **Source** no controle remoto para selecionar o dispositivo conectado que necessitar.

Após selecionar a fonte, a tela ficará escura por um instante, antes de exibir a imagem.

Desativação de imagem e som

É possível desativar temporariamente a imagem e o som ao pressionar o botão **A/V Mute** no controle remoto. Isso fará com que a tela fique preta e interromperá o som. Para reativar a imagem e o som, pressione o botão novamente.

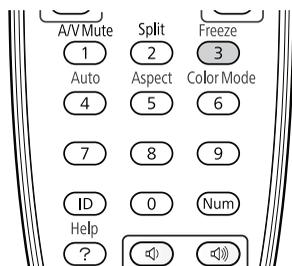


É possível deixar a tela azul (usando a configuração Display conforme descrito na página 126) ou exibir uma imagem, como o logotipo da empresa ao pressionar o botão **A/V Mute**. Consulte a página 124 para obter mais informações sobre a exibição de imagens.

Interrupção da ação

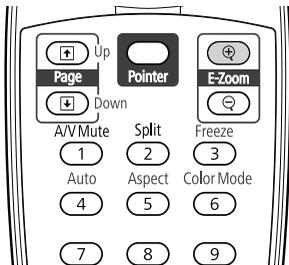
Pressione o botão **Freeze** no controle remoto para interromper uma ação no vídeo ou imagem do computador. A imagem é congelada, mas o som continua.

Para reiniciá-la, pressione o botão **Freeze** novamente.



observação

Esta função interrompe a imagem, mas não o som. Como a fonte continua transmitindo sinais, a ação não poderá ser retomada a partir do ponto em que foi interrompida.



Ampliação ou redução de parte da imagem

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

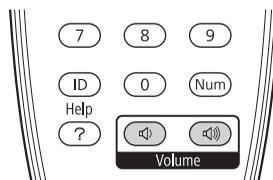
1. Pressione o botão E-Zoom do controle remoto.
Você verá um ponteiro de coordenadas no centro da área a ser ampliada.
2. Use o botão de ponteiro para posicionar o cursor.
3. Mantenha o botão E-Zoom pressionado para ampliar a área selecionada até 4 vezes o tamanho normal.
4. Enquanto a imagem é ampliada, é possível:
 - Usar o botão de ponteiro 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

Não será possível utilizar os recursos Progressivo ou Redução ruído enquanto estiver utilizando a função E-Zoom (consulte a página 116).

Controle do volume

Para alterar o volume, pressione o botão ou no controle remoto ou projetor.



Também é possível ajustar o volume por meio do sistema de menus do projetor. Consulte a página 120.

observação

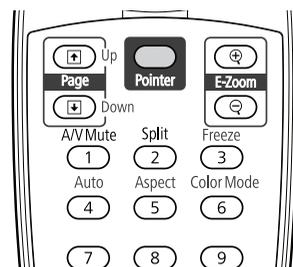
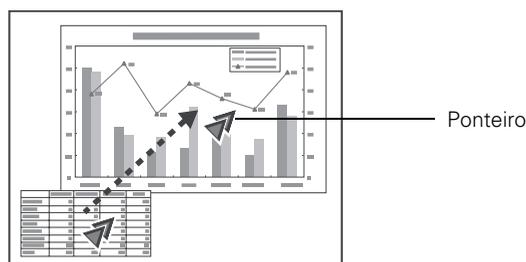
Para desligar temporariamente o som e a imagem, pressione o botão A/V Mute.

Realce da apresentação

É possível exibir um ponteiro para destacar informações importantes na tela e será possível escolher entre três formas de ponteiro.

Uso da ferramenta ponteiro

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



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

2. Use o botão de ponteiro  no controle remoto para posicionar o ponteiro na tela.
3. Quando terminar de usar o ponteiro, pressione  o botão de ponteiro para limpar a tela.

Escolha de formas de ponteiro diferentes

Proceda da seguinte forma para selecionar uma forma de ponteiro diferente:

1. Pressione o botão **Menu** no controle remoto, realce o menu **Definição** e pressione **Enter**. Realce **Forma do ponteiro** e pressione **Enter**. É possível selecionar uma das formas de ponteiro mostradas à direita.
2. Selecione aquela que deseja e pressione **Enter**.
3. Pressione **Menu** para sair.



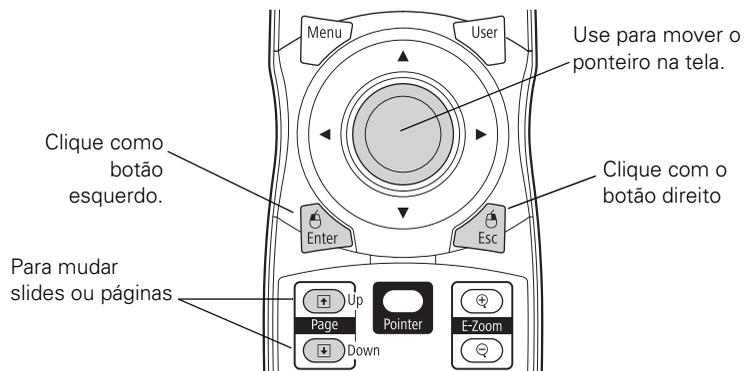
Operação do computador com o controle remoto

Com o receptor para mouse sem fio opcional (consulte a página 15), você poderá utilizar o controle remoto em vez do mouse de seu computador. Isso lhe dará mais flexibilidade em apresentações como exibição de slides, pois não terá que ficar próximo ao computador para mudar os slides.

observação

Você também pode usar os botões Up e Down para navegar por uma apresentação sendo projetada em rede ou a partir de um dispositivo conectado à porta USB do projetor.

- Use os botões  Up e  Down para movimentar-se por uma apresentação de slides.



- Utilize o botão de ponteiro  para movimentar o ponteiro 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 o botão de ponteiro  para arrastar o objeto. Quando o ponteiro estiver no lugar desejado, solte o botão Enter.

Operação de dois ou mais projetores com o controle remoto

Se estiver utilizando mais de um projetor, poderá controlar todos os equipamentos, ou selecionar somente alguns, usando o sistema de ID do projetor. Para operar um projetor específico, configure o ID do controle remoto de acordo com o do projetor. Poderá também controlar todos os projetores simultaneamente ajustando o ID do controle remoto em zero.

Configuração do ID do projetor

O ID padrão do projetor está configurado como Desactivado. Isso permite que o equipamento responda aos comandos de qualquer controle remoto. Para alterar o ID, proceda da seguinte forma:

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto. A tela do menu do projetor será exibida.
2. Selecione **Avançado**, aperte **Enter**, selecione **ID do projetor**, depois aperte **Enter** novamente.

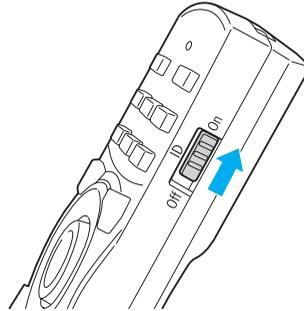


3. Use o botão de ponteiro  para destacar o novo ID e pressione **Enter** para selecioná-lo.
4. Quando concluir a configuração, pressione **Menu** para sair.

Verificação do ID do projetor

É possível verificar o ID do projetor das seguintes formas:

1. Mova o comutador do ID do controle remoto para a posição On.



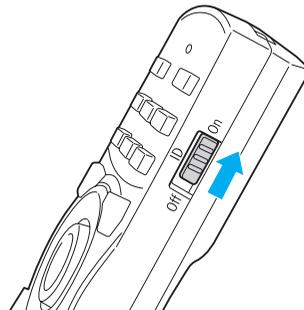
2. Aponte o controle remoto para o projetor que deseja verificar.
3. Segure o botão ID e pressione, ao mesmo tempo, o botão Help. Aparecerá uma mensagem com esta na tela:

ID do Projetor: 2

Configuração do ID do controle remoto

O padrão do ID do controle remoto é zero. Isso permite a operação de qualquer projetor. Para configurá-lo de modo que opere um projetor específico, proceda da seguinte forma:

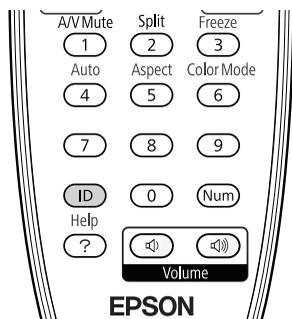
1. Mova o comutador do ID do controle remoto para a posição On.



observação

Quando o comutador do ID do controle remoto está na posição Off, poderá controlar qualquer projetor independentemente da configuração do ID do projetor ou do controle remoto.

2. Pressione e mantenha pressionado o botão ID do controle remoto.



3. Enquanto estiver pressionando o botão ID, pressione um botão numerado do controle remoto (de 0 a 9) para selecionar o ID desejado. Selecione zero para controlar todos os projetores, ou selecione um número de acordo com o ID do(s) projetor(es) que deseja operar.

4

Uso do projetor em rede

Você pode usar o Quick Wireless Connection ou o EasyMP® Network Projection para 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.

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

Você pode usar o EasyMP Multi PC Projection para exibir imagens simultaneamente a partir de computadores diferentes na rede. Para informações sobre instalação e utilização do EasyMP Multi PC Projection, consulte o *Guia do EasyMP Multi PC Projection Operation*.

Este capítulo aborda os seguintes tópicos:

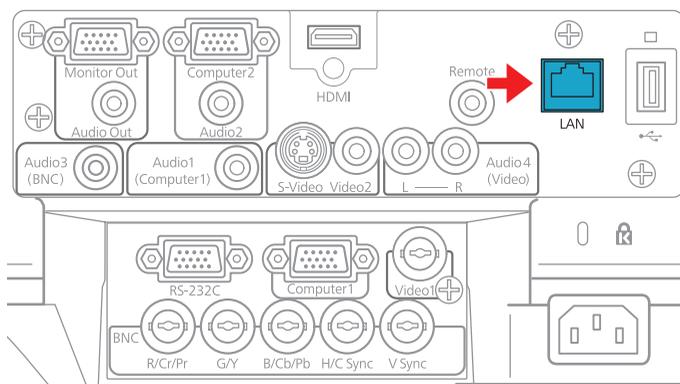
- Conexão do projetor a uma rede LAN com fio
- Instalação do módulo opcional de LAN sem fio
- Uso do recurso Quick Wireless Connection
- Configuração dos parâmetros do projetor e da rede
- Uso de opções de segurança sem fio
- Remoção do módulo opcional de LAN sem fio
- Envio de alertas de email e monitoramento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

Para conexão sem fio, certifique-se de que instalou o módulo opcional Wireless 802.11g/b/a, conforme descrito na página 78. Depois, siga as etapas apresentadas nesse capítulo para usar o recurso Quick Wireless Connection (somente no Windows) ou configure o seu projetor e rede. Finalmente, consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para obter instruções sobre como instalar o software EasyMP Network Projection. O *Guia do EasyMP Network Projection* também contém instruções sobre como utilizar o software para projetar através da rede.

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.

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. Para assegurar que a transmissão de dados ocorra de maneira apropriada, use cabos blindados categoria 5 ou superiores.



2. Conecte a outra extremidade ao seu hub de Ethernet ou ao roteador.
3. Ligue o projetor.
4. Pressione o botão Menu, realce o menu Rede e pressione Enter.
5. Escolha Para Configuração de Rede e pressione Enter.

6. Escolha **Rede com fios** e pressione **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:

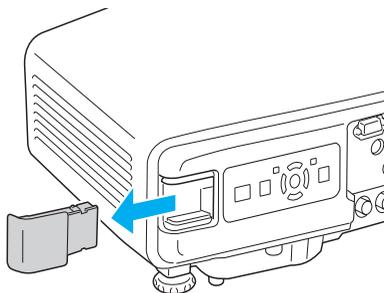


7. Execute um dos seguintes procedimentos:
- Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro DHCP.
 - Caso a rede não determine um endereço automaticamente, desative a opção DHCP e insira o Endereço de IP, a Máscara de sub-rede e Endereço de gateway.
- Para inserir números, use o botão de ponteiro  no controle remoto para realçar o número que deseja inserir e pressione o botão **Enter**.
8. Para evitar que o endereço IP apareça na tela de repouso, configure a opção **Exibir endereço IP** em **Desactivado**.
9. Quando todas as alterações necessárias tiverem sido efetuadas, selecione **Voltar**, **Configuração concluída** e depois selecione **Sim** para confirmar que as alterações devem ser salvas. Pressione **Menu** para sair do sistema de menus
10. Pressione **Menu** para sair.

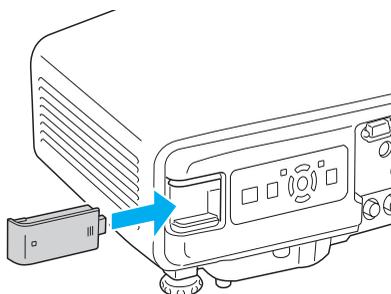
Instalação do módulo opcional sem fio 802.11g/b/a

Certifique-se de que tem um módulo opcional de rede sem fio 802.11g/b/a. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação antes de instalar o módulo.

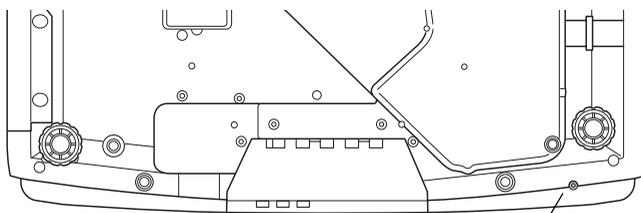
1. Remova tampa da área do módulo sem fio.



2. Insira o módulo sem fio 802.11g/b/a conforme mostrado.



3. Prenda o módulo usando o parafuso que veio com ele.



Insira o parafuso aqui.

Se tem uma chave USB opcional, você pode usar a conexão Quick Wireless conforme descrito na próxima seção. Ou você pode configurar a sua conexão manualmente conforme descrito na página 80.

Uso do recurso Quick Wireless Connection

Usando uma chave 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 78 e ligue o projetor.

1. Conecte a unidade USB à porta USB  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.

Se vir a janela Reprodução Automática no Windows 7 ou Windows Vista, selecione **Executar LaunchQW.exe**. Quando vir a tela de Controle de Contas de Usuário, clique em **Continuar**.

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 minutos, a imagem do seu computador será 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

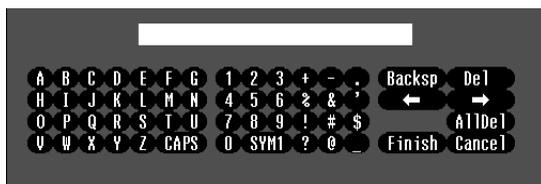
É possível dar ao projetor um nome exclusivo, habilitar uma palavra-chave para o equipamento ou criar uma senha para controlar o projetor através da Web.

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



3. Verifique se o projetor possui um nome exclusivo, para que possa identificá-lo na rede.
Se precisar renomeá-lo, realce a caixa de texto **Nome do projetor** e, depois, pressione **Enter**.
4. Pressione os botões  no controle remoto para selecionar letras individuais; depois pressione **Enter** para inserir o carácter. Para adicionar um espaço em branco ou para ir para frente ou para trás, realce as setas e pressione **Enter**. Para alternar entre as

configurações de símbolos (SYM1) e letras maiúsculas (CAPS), realce a opção e pressione **Enter**. Quando terminar, realce **Finish** (Terminar) e pressione **Enter**.



- Se desejar criar uma senha para acesso remoto ao projetor, realce **Senha PJLink**, 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 **Senha de controle 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, configure o parâmetro **Palavra-chave do proj** como **Activado**. 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).
- Quando todas as alterações necessárias tiverem sido efetuadas, selecione **Voltar**, **Configuração concluída** e depois selecione **Sim** para confirmar que as alterações devem ser salvas. Pressione **Menu** para sair do sistema de menus
- Pressione **Menu** para sair.

observação

*É possível interromper a projeção sempre que uma palavra-chave for usada. Pressione o botão **Esc** no controle remoto e selecione a opção **Close** (Fechar).*

observação

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

Para conectar o projetor através de uma rede sem fio, o seu projetor deve ter Windows 7, Windows Vista, Windows 2000 ou Windows XP. O seu Mac deve ter Mac OS X 10.3 a 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. Modo Ad Hoc (computador-a-computador) limita as conexões de rede a 11MB/s. Essa especificação é padrão para as redes 802.11g.

Configuração de conexão sem fio

Depois de instalar o módulo opcional sem fio 802.11g/b/a, você pode usar o software EasyMP Network Projection para conectar-se ao projetor e enviar imagens sem fio de duas formas: 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 Mac 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

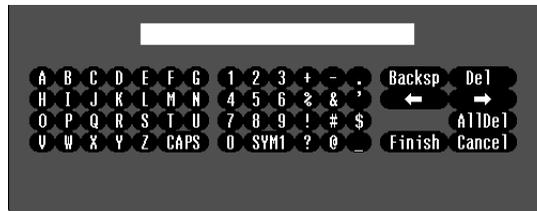
1. Pressione o botão Menu, depois escolha Rede e pressione Enter.
2. Escolha Para configuração de rede e pressione Enter.
3. Escolha Rede sem fios e pressione Enter. A seguinte tela será apresentada:



4. Certifique-se de que a opção Wireless LAN Power esteja configurada como **Activado**. Você pode desativá-la para evitar acesso não autorizado.
5. Selecione um dos seguintes modos de conexão:
 - **Rápido** permite que conecte facilmente um computador de cada vez ao projetor. Você também pode selecionar esta opção quando usar a chave opcional Epson Quick Wireless Connection USB.
 - **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 da rede sem fio ou uma estação base AirPort Extreme (ou AirPort).
6. Se a sua rede estiver usando 802.11b/g, use o botão de ponteiro  no controle remoto para selecionar a configuração **Channel**. Se houver interferência, selecione um canal diferente.

7. Se a rede estiver usando 802.11g/b, use os botões  no controle remoto para realçar 802.11a e pressione **Enter** para selecionar.
8. Se conectar em modo Rápido, você pode configurar o **SSID Auto Setting** como **Activado** para achar o projetor mais rapidamente e criar uma conexão mais estável. Pule a step 9 se ativar esta configuração. Selecione **Desactivado** se estiver conectando múltiplos projetores a partir de um único computador.
9. Selecione **SSID**, aperte **Enter** e digite o nome que deseja para o projetor (modo Rápido), ou o nome da sua rede sem fio (modo Avançado):

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



observação

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

Se estiver usando um AirPort, inicie o utilitário AirPort Admin, selecione a estação de base e clique em Configure. Depois clique na guia Network para ver o endereço de IP da estação de base.

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).

10. 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 no controle remoto para realçar o número que deseja inserir e pressione o botão **Enter**. Quando terminar de digitar um endereço no menu da rede, realce **Finish** e pressione o botão **Enter**.

11. Caso queira evitar que o SSID seja exibido na tela de repouso, configure a opção **Visualização SSID** em **Desactivado**.
12. Para evitar que o endereço de IP apareça na tela de espera, configure a opção **Exibir endereço IP** como **Desactivado**.
13. Quando terminar de fazer essas configurações, aperte **Esc**. Selecione o botão **Voltar** no alto da tela e aperte **Enter**. Escolha **Concluído** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.
14. Pressione **Menu** para sair.

Agora está tudo pronto para selecionar a rede sem fio, conforme descrito abaixo.

Seleção das configurações da rede sem fios em Windows

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

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

Agora está tudo pronto para conectar o projetor. Consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para obter mais detalhes.

observação

As configurações podem variar, dependendo do seu adaptador de rede sem fio. Consulte a documentação para o seu adaptador para mais informação.

Seleção das configurações da rede sem fios em Mac

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

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

Criação de uma conexão WPS (Wi-Fi Protected Setup)

Caso esteja utilizando um ponto de acesso compatível com WPS, é possível configurar os parâmetros para a conexão entre o projetor e o ponto de acesso a partir do menu de configuração do projetor por meio de um dos seguintes métodos:

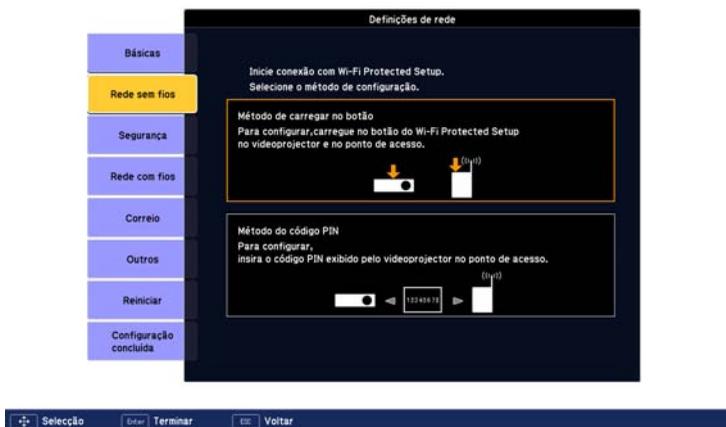
- Método de carregar no botão
Pressione o botão **Enter** no projetor e no ponto de acesso para criar o SSID e os parâmetros de segurança. Este método é recomendado quando o projetor e o ponto de acesso estão próximos um do outro.
- Método do código PIN
Para configurar a conexão por meio do código PIN, é necessário inserir um código de oito dígitos no computador para ativar o SSID e os parâmetros de segurança. A conexão entre o computador e o ponto deve ter sido estabelecida anteriormente. (Consulte o manual que acompanha o ponto de acesso para obter instruções de conexão.) Este método permite definir os parâmetros sem a necessidade de pressionar qualquer botão no projetor e é recomendável quando o projetor está preso ao teto.

Proceda da seguinte forma para abrir a tela de conexão WPS:

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



4. Selecione **Configurar Assistente** e pressione **Enter**. Será exibida a tela de conexão WPS (Wi-Fi Protected Setup):



5. Para configurar por **Método de carregar no botão**, siga as instruções a seguir. Para configurar por **Método do código PIN**, siga as instruções na página 89.

Uso do método Push Button

1. Selecione Método de carregar no botão e pressione Enter. A seguinte tela será apresentada:



2. Pressione o botão Enter no projetor.
3. Quando solicitado, pressione o botão WPS no ponto de acesso.



Será exibida uma mensagem indicando que a configuração WPS foi concluída.

4. Pressione o botão Enter ou Esc para voltar a página de configuração de rede.
5. Selecione **Configuração concluída** e pressione Enter.



6. Certifique-se de que **Sim** esteja selecionado e pressione Enter.
7. Pressione o botão Menu.

Configuração por Método do código PIN

Antes de criar uma conexão por meio do código PIN, já deve ter sido estabelecida uma conexão entre o computador e o ponto de acesso. Consulte o manual que acompanha o ponto de acesso para obter detalhes sobre como estabelecer essa conexão.

1. Siga as etapas 1 a 4 na página 87 para acessar a tela de conexão WPS.

2. Selecione Método do código PIM e pressione Enter. A seguinte tela será apresentada:



3. No computador, insira o código PIN do ponto de acesso, selecione Iniciar Configuração e, em seguida, pressione Enter. Um indicador de andamento aparecerá na tela.
4. Quando for exibida uma mensagem indicando que a configuração WPS está concluída, pressione o botão Enter ou Esc.



- Quando for exibida a tela de configuração de rede sem fio, selecione **Configuração concluída** e pressione **Enter**. A seguinte tela será apresentada:



- Selecione **Sim** e pressione **Enter** para salvar as configurações.
- Pressione o botão **Menu** e, em seguida, feche o menu de configuração para sair.

Uso de opções de segurança sem fio

Caso tenha instalado o módulo de rede sem fio opcional 802.11g/b/a, poderá utilizar as seguintes opções de segurança ao conectar sem fio o projetor: Criptografia WEP, segurança WPA, validação de certificado EAP-TLS ou autenticação LEAP, EAP ou PEAP. Para configurar esses recursos na rede sem fio, consulte a documentação de sua rede ou obtenha ajuda do seu administrador de rede. Consulte as seções a seguir para habilitar a opção de segurança no projetor:

- “Ativação da criptografia WEP” na página 92
- “Ativação da segurança WPA” na página 94
- “Ativação da autenticação EAP, LEAP ou PEAP” na página 95
- “Ativação da validação de certificado EAP-TLS” na página 96

Ativação da criptografia WEP

1. Pressione o botão Menu, depois escolha Rede e pressione Enter.
2. Escolha Para configuração de rede e pressione Enter.
3. Realce Segurança e pressione Enter. Em seguida pressione Enter novamente para exibir as opções de segurança:



4. Realce WEP e pressione Enter.
5. Para a configuração de criptografia WEP, realce 128 Bit ou 64 Bit e pressione Enter.
6. Para Format, selecione ASCII para habilitar entrada de texto ou HEX para habilitar entrada hexadecimal. Em seguida, pressione Enter.
7. Se escolher 64 Bit, escolha Key ID 1, 2, 3 ou 4.

Realce a caixa de texto **Chave de encriptação** e pressione **Enter**. Pressione o botão de ponteiro  para selecionar letras individuais; depois pressione **Enter** para inserir o carácter. 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 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.
9. Quando todas as alterações necessárias tiverem sido efetuadas, selecione **Voltar**, **Configuração concluída** e, depois, selecione **Sim** para confirmar que as alterações devem ser salvas.
10. Pressione **Menu** para sair.

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.

Ativação da segurança WPA

1. Pressione o botão Menu, depois escolha Rede e pressione Enter.
2. Escolha Para configuração de rede e pressione Enter.
3. Realce Segurança e pressione Enter. Em seguida pressione Enter novamente para exibir as opções de segurança:



observação

Você pode digitar até 32 caracteres quando usa o menu do projetor. Se digitar a chave pré-determinada usando um navegador da web (consulte a página 103), você pode digitar até 63 caracteres.

4. Selecione WPA-PSK(TKIP/AES) ou WPA2-PSK(TKIP/AES) e aperte Enter.

Realce a caixa de texto PSK (pre-shared key) e pressione Enter. Pressione o botão de ponteiro  para selecionar letras individuais; depois pressione Enter para inserir o carácter. 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 e pressione Enter. Quando terminar, realce Finish (Terminar) e pressione Enter.



5. Quando todas as alterações necessárias tiverem sido efetuadas, selecione Voltar, Configuração concluída e, depois, selecione Sim para confirmar que as alterações devem ser salvas. Pressione Menu para sair.

Ativação da autenticação EAP, LEAP ou PEAP

1. Pressione o botão Menu, depois escolha Rede e pressione Enter.
2. Escolha Para configuração de rede e pressione Enter.
3. Realce Segurança e pressione Enter. Em seguida pressione Enter novamente para exibir as opções de segurança:



4. Escolha EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2 ou EAP-FAST/GTC. Em seguida, pressione Enter.
5. Insira o nome de usuário e senha que correspondem às configurações de seu servidor de autenticação.

Realce a caixa de texto Nome do utilizador e pressione Enter. Pressione o botão de ponteiro  para selecionar letras individuais; depois pressione Enter para inserir o carácter. Para adicionar um espaço em branco ou 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 e pressione Enter. Quando terminar, realce Finish (Terminar) e pressione Enter.



observação

Você pode digitar até 32 caracteres quando usa o menu do projetor. Se digitar a chave pré-determinada usando um navegador da web (consulte a página 103), você pode digitar até 64 caracteres.

Realce a caixa de texto **Palavra-passe** e pressione **Enter**. Insira a senha da mesma forma que inseriu o nome do usuário.

- Quando todas as alterações necessárias tiverem sido efetuadas, selecione **Voltar**, **Configuração concluída** e, depois, selecione **Sim** para confirmar que as alterações devem ser salvas.
- Pressione **Menu** para sair.

Ativação da validação de certificado EAP-TLS

Após criar um certificado EAP-TLS, proceda da seguinte forma para ativá-lo. Entre em contato com seu administrador de rede para obter mais informações sobre como obter ou criar o certificado.

Para mais informação sobre o como registrar um certificado para o projetor, veja o *PC Free Operation Guide*.

- Pressione o botão **Menu**, depois escolha **Rede** e pressione **Enter**.
- Escolha **Para configuração de rede** e pressione **Enter**.
- Realce **Segurança** e pressione **Enter**. Em seguida pressione **Enter** novamente para exibir as opções de segurança:



- Escolha **EAP-TLS** e pressione **Enter**. As informações do certificado aparecem a tela.

5. Quando terminar, selecione **Voltar**, **Configuração** concluída e depois selecione **Sim** para confirmar que as alterações devem ser salvas.
6. Pressione **Menu** para sair.

Ativação da criptografia 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 **Opções gerais**.
3. Selecione a opção **Encriptar comunicações**.
4. Clique em **OK**.

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

Uso do software EasyMP Network Projection

Uma vez instalado o projetor e o computador para projeção pela rede, consulte o *Guia 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

Instalação do módulo sem fio opcional 802.11g/b/a

Proceda da seguinte forma para remover o módulo do projetor.

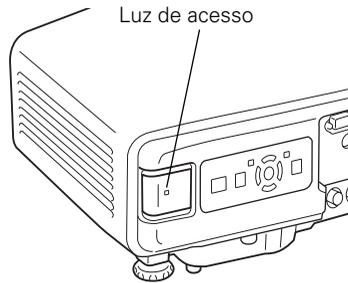
1. Se estiver executando o EasyMP Network Projection, clique em **Desligar** na barra de controle.

cuidado

Nunca remova o módulo enquanto a luz de acesso estiver verde ou quando estiver projetando sem fio. Isso pode danificar o módulo.

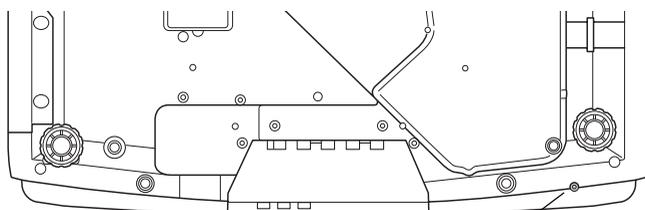


2. Verifique a luz de acesso para se certificar de que não está piscando.

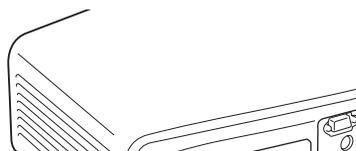


3. Desligue e desconecte o projetor.

4. Desparafuse o módulo e puxe-o para fora.



Remova este parafuso.



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**, realce o menu **Network** e pressione **Enter**.
2. Escolha **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

observação

É possível configurar alertas de e-mail também do EMP Monitor (para Windows somente). Consulte o Guia do EasyMP Monitor para obter mais informações.

3. Selecione **Correio** e pressione **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:



4. Selecione **Activado** para receber notificações por e-mail, depois pressione **Enter**.
5. Insira o endereço IP para o **Servidor SMTP** do projetor
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. Insira o número da porta do servidor SMTP. O valor padrão é 25. É possível inserir valores numéricos de 1 a 65535.
7. Escolha um dos campos **Endereço de E-mail** e insira o endereço de e-mail que deve receber uma mensagem em caso de problemas. É possível registrar até três endereços. É possível inserir até 32 caracteres alfanuméricos para o endereço de e-mail.
8. Selecione problemas ou advertências para ser notificado por e-mail, através da seção **Definir um evento de notificação**. (Os números de 1 a 3 nesta seção correspondem ao endereço de e-mail inserido.)

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 repouso no menu **Avançado** estiver configurado como **Comm. Activada**, o projetor pode ser monitorado mesmo se estiver no modo de repouso (quando desligado mas o projetor ainda está conectado à fonte de energia e à rede).*

- Assim que concluir a configuração, realce o botão **Voltar** no topo da tela e pressione **Enter**. Escolha **Concluído** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.
- Pressione **Menu** para sair.

Quando ocorrer o problema ou a advertência selecionada, uma mensagem de e-mail será enviada para os endereços especificados para receber a notificação. O assunto do e-mail será **EPSON Projector** (Projector Epson). O e-mail incluirá a seguinte informação:

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

- Quando todas as alterações necessárias tiverem sido efetuadas, selecione **Voltar**, **Configuração concluída** e depois selecione **Sim** para confirmar que as alterações devem ser salvas. Pressione **Menu** para sair do sistema de menus.

Uso de SNMP para monitorar o projetor

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

- Pressione o botão **Menu**, realce o menu **Network** e pressione **Enter**.
- Escolha **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

observação

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

- Escolha **Outros** e pressione **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:



- Ative a opção **SNMP**.
- Insira até dois endereços de IP para notificação.
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).
- Para **Gateway prioritária**, selecione **Rede com fios** ou **Rede sem fios**.
- Se o ambiente de rede usa um controlador AMX, selecione **Activado** para permitir que o projetor seja detectado pelo AMX Device Discovery.
- Assim que concluir a configuração, realce o botão **Voltar** no topo da tela e pressione **Enter**. Escolha **Configuração concluída** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.
- Pressione **Menu** para sair.

Uso do navegador para controlar o projetor

Você pode usar um navegador padrão para monitorar e controlar o projetor através da rede.

1. Certifique-se de que o projetor está configurado para rede, como descrito na página 76 (para uma conexão com fios) ou na página 82 (para uma conexão sem fios).
2. Abra o navegador da web e escreva o endereço IP do projetor que deseja monitorar na janela do navegador.

Se não souber com certeza qual é o endereço do projetor, ligue o projetor e selecione **Info red - Rede com fio** ou **Info rede - Rede sem fio** a partir do menu **Rede** para exibir o endereço de IP do projetor. Não digite zeros que apareçam na frente do número.

3. Pressione **Enter**, ou, se determinou uma senha para controle em rede no menu **Rede** do projetor, digite o nome **EPSONWEB** e a senha e aperte **Enter**.
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:

- **Quick Corner, Forma do ponteiro, Testar modelo, ou Botão Usuário** no menu **Definição**
- **Logotipo utilizador, Modo Alta Altitude, Terminador BNC Sync, Tipo Contr. Remoto e Língua** no menu **Avançado**
- **Qualquer configuração** no menu **Reiniciar**
- **Qualquer configuração relacionada a senhas de Power On Protect, User's Logo Protect ou Network Protect**

observação

Ao utilizar um navegador para acessar o projetor, não é possível conectar-se através de um servidor proxy.

*Quando usar um navegador para acessar o projetor em uma conexão sem fio, use o modo **Advanced** (consulte a página 82).*

*(A opção **Modo de espera** no menu **Avançado** deve estar configurada para **Comunic. Ativada para monitorar o projetor no modo de espera.**)*

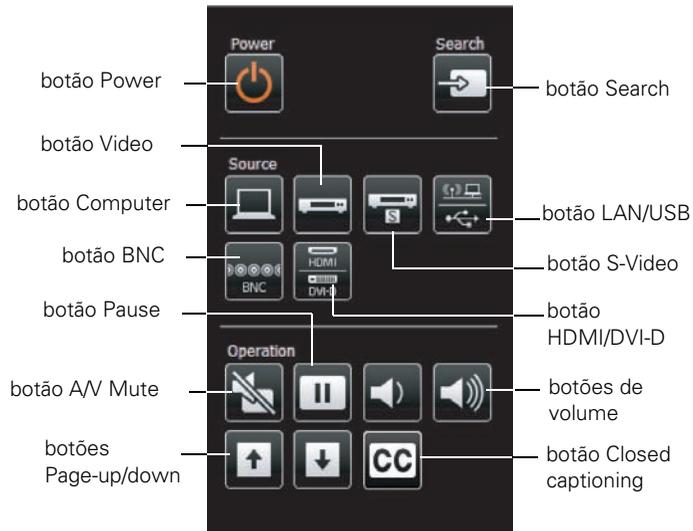
Só pode alterar as seguintes configurações com um navegador da web:

- **Community Name** (nome do comunidade)
- **Monitor password** (senha do monitor)

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 as fontes e execute muitas das funções que pode executar com o controle remoto.

A partir do menu Projector Control, selecione **Web Remote**. O sistema exibirá a seguinte tela:



- O botão **Power** liga e desliga o projetor.
- O botão **Search** procura o sinal da fonte (consulte a página 56).
- O botão **Computer** muda a fonte de entrada para **Computer1** (G5450WUNL/G5750WUNL) ou com o PowerLite Pro G5550NL/G5650WNL/G5950NL, selecione um sinal de computador (conectado à porta **Computer1** ou **Computer2**).

- O botão Video seleciona um sinal de computador (conectado à porta Video1 ou Video2).
- O botão S-Video muda a fonte de entrada para S-Video.
- O botão LAN/USB seleciona um sinal de rede ou um sinal do equipamento conectado à porta  USB no projetor.
- O botão BNC muda a fonte de entrada para BNC.
- O botão HDMI/DVI-D muda a fonte de entrada para HDMI (G5550NL/G5650WNL/G5950NL), ou seleciona um sinal de equipamento conectado à porta HDMI ou DVI-D no projetor (G5450WUNL/G5750WUNL).
- O botão A/V Mute desliga temporariamente a imagem e o som (consulte a página 67).
- O botão Pause pára a imagem (consulte a página 67).
- Os botões de Volume aumentam e diminuem o volume.
- Os botões Page-up/down mudam os slides quando projetar um show de slides em rede ou a partir de um dispositivo conectado à porta USB .
- O botão CC (sub-títulos) permite que exiba texto escrito para conteúdo que as ofereça.

Uso do Crestron RoomView para monitorar e controlar o projetor

observação

Você não pode usar o controle de navegador da web conforme descrito na página 103 ou o plug-in Message Broadcasting para o envio de mensagens (consulte a página 12) quando usar o Crestron RoomView.

A opção *Modo de espera* no menu *Avançado* deve estar configurada para **Comunic.** Ativada para monitorar o projetor no modo de espera.

Quando usar um navegador para acessar o projetor em uma conexão sem fio, use o modo *Avançado* (consulte a página 82).

Você pode usar o Crestron RoomView para monitorar e controlar o projetor através da rede.

Instalação do projetor

1. Pressione o botão **Menu**, realce o menu **Rede** e pressione **Enter**.
2. Escolha **Para configuração de rede** e pressione **Enter**.
3. Escolha **Outros** e pressione **Enter**. O sistema exibirá a seguinte tela:



4. Ative a opção **RoomView**.
5. Selecione o botão **Voltar** no alto da tela e aperte **Enter**. Escolha **Configuração concluída** e pressione **Enter**, depois escolha **Sim** e pressione **Enter** para salvar suas configurações.
6. Pressione **Menu** para sair.
7. Desligue o projetor e depois volte a ligá-lo. A mudança na configuração terá efeito quando o projetor reiniciar.

Uso do navegador para controlar o projetor

Você pode usar um navegador padrão para monitorar e controlar o projetor através da rede.

1. Certifique-se de que o projetor está configurado para rede, como descrito na página 76 (para uma conexão com fios) ou na página 82 (para uma conexão sem fios).
2. Abra o navegador da web e escreva o endereço IP do projetor que deseja monitorar na caixa de endereço do navegador. O sistema exibirá a seguinte tela:



Barra de ferramentas

3. Selecione as opções na tela conforme necessário:
 - Para ligar ou desligar o projetor, clique no botão **Power**.
 - Para aumentar ou diminuir o volume, clique em **Vol+** e **Vol-**.
 - Para desativar temporariamente a imagem e o som, pressione o botão **A/V Mute** (consulte a página 67).
 - Para selecionar uma fonte de entrada, clique em **Sources List** (lista de fontes). Para navegar pela lista, clique nas barras de seta no alto e na parte de baixo da lista.
 - Para pausar ou voltar a reproduzir a imagem, clique em **Freeze** (congelar) na barra de tarefas.

observação

Se não souber com certeza qual é o endereço de IP do projetor, ligue o projetor e selecione Info rede - Rede com fio ou Info rede - Rede sem fio a partir do menu Rede para exibir o endereço de IP do projetor. Não digite zeros que apareçam na frente do número.

observação

Os botões da barra de tarefas não ficam todos visíveis ao mesmo tempo. Para navegar pelos botões da barra de ferramentas, clique nos botões de seta no lado direito ou esquerdo da barra de ferramentas.

- Para ajustar o contraste, clique em **Contrast** (contraste) na barra de ferramentas.
 - Para ajustar o brilho, clique em **Brightness** (brilho) na barra de ferramentas.
 - Para ajustar a saturação, clique em **Color** (cor) na barra de ferramentas.
 - Para ajustar a nitidez, clique em **Sharpness** (nitidez) na barra de ferramentas.
 - Para aumentar a imagem sem mudar o tamanho da projeção, clique em **Zoom** na barra de ferramentas. Clique no botão  para aumentar a imagem ou o botão  para reduzir a imagem que foi aumentada com o botão . Clique nos botões de seta para mudar a posição da imagem aumentada.
4. Use os seguintes botões ao invés dos botões no controle remoto do projetor:

Botão Crestron RoomView	Botão controle remoto
OK	Enter
Menu	Menu
Auto	Auto (consulte a página 117)
Search	Search (consulte a página 66)
Esc	Esc

Além disso, os botões de seta na janela Crestron RoomView podem ser usados no lugar do botão de ponteiro  no controle remoto.

5. Selecione a guia **Info** no canto superior direito da janela para exibir informação sobre o projetor.
6. Selecione a guia **Contact IT Help** (contactar suporte técnico) no canto superior direito da janela para exibir a janela Help Desk, que pode ser usada para enviar e receber mensagens do administrador usando o Crestron RoomView Express.

Uso da guia Tools

Selecione a guia Tools (ferramentas) no canto superior direito da janela para exibir a janela mostrada abaixo:

The screenshot shows the Epson Crestron Control web interface. At the top, there is a navigation bar with 'Tools', 'Info', and 'Contact IT Help' links. Below this is a blue header with the 'EPSON' logo. The main content area is divided into four sections: 'Crestron Control', 'Projector', 'User Password', and 'Admin Password'. Each section contains input fields and a 'Send' button. The 'Crestron Control' section has fields for IP Address (192.168.0.3), IP ID (5), and Port (41794). The 'Projector' section has fields for Projector Name (EG600134), Location (EPSON), Assigned To (John), and DHCP settings (Enabled checkbox, IP Address (192.168.0.2), Subnet Mask (255.255.255.0), and Default Gateway (192.168.0.1)). The 'User Password' section has an Enabled checkbox, New Password, and Confirm fields. The 'Admin Password' section has an Enabled checkbox, New Password, and Confirm fields. An 'Exit' button is located at the bottom center. The Crestron logo is in the bottom left corner, and 'Expansion Options' is in the bottom right corner.

1. Digite as configurações para os controladores centrais Crestron® na seção Crestron Control da janela.
2. Digite as configurações na seção Projector da janela:
 - Digite um nome do projetor (Projector Name) para diferenciar o projetor atual de outros projetores na rede (até 15 caracteres alfa-numéricos de um byte).
 - Digite um nome de Location para o projetor (até 32 caracteres alfa-numéricos de um byte).
 - Digite um nome para o projetor na caixa Assigned To (até 32 caracteres alfa-numéricos de um byte).
 - Clique em Enabled (Ativado) para usar DHCP.
 - Se não usar DHCP, digite um IP Address (endereço IP) para o projetor.
 - Digite uma Subnet Mask (máscara de subrede) e um Default Gateway (gateway padrão) para o projetor.

observação

As senhas que digitar em User Password ou em Admin Password podem conter até 26 caracteres alfa-numéricos de um byte.

3. Clique em **Send** (enviar) para registrar as modificações que fez na seção **Projector** da janela.
4. Para exigir uma senha para acessar a janela inicial do Crestron RoomView, clique em **Enable** (ativar) na seção **User Password** (senha do usuário) da janela, digite a senha (tanto em **New Password** [senha nova] como em **Confirm** [confirmar]) e clique em **Send** (enviar).
5. Para exigir uma senha para acessar a guia **Tools** (ferramentas), clique em **Enable** (ativar) na seção **Admin Password** (senha do administrador) da janela, digite uma senha (tanto em **New Password** [senha nova] como em **Confirm** [confirmar]) e clique em **Send** [enviar].
6. Quando terminar de fazer as configurações em **Tools** (ferramentas), clique em **Exit** (sair).

5

Ajuste preciso do projetor

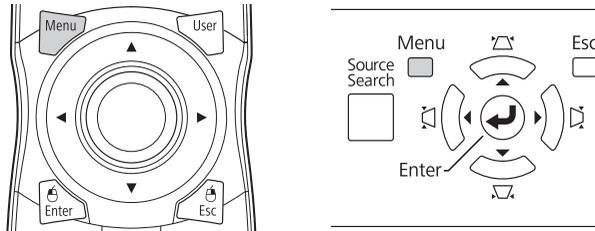
É possível usar os menus de tela do projetor para ajustar a imagem, o som e outros recursos. Este capítulo contém as seguintes informações:

- Uso do sistema de menus
- Ajuste da imagem
- Ajuste dos parâmetros do sinal
- Personalização dos recursos do projetor
- Uso dos recursos de segurança do projetor
- Personalização da fonte de energia e da operação do equipamento
- Ajuste de cores em várias telas
- Menus do projetor e lista de opções

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:



observação

Para obter uma lista completa de menus e opções, consulte a página 130. Para mais informações sobre esses menus e opções, continue lendo este capítulo.

Os menus são listados à esquerda e as opções disponíveis para o menu destacado aparecem à direita.

2. Use o botão de ponteiro  no controle remoto (ou os botões de navegação no projetor) para percorrer a lista de menus. Quando o menu desejado estiver realçado, pressione o botão **Enter** para selecioná-lo.

3. Uma vez selecionado o menu, use o botão de ponteiro  para percorrer a lista de opções. (Dependendo da fonte selecionada, é possível que algumas opções estejam em cor cinza ou não estejam disponíveis.)
4. Depois de realçar a opção que deseja ajustar, use o botão de ponteiro  para alterar o parâmetro selecionado. Em alguns casos, talvez seja necessário pressionar o botão Enter para ver a subtela na qual será possível alterar o parâmetro.
 - Pressione o lado esquerdo ou direito do botão de ponteiro  para ajustar a barra deslizante.
 - Quando houver duas ou mais opções, use o botão de ponteiro  para realçar a opção desejada e pressione Enter.
5. Depois de alterar os parâmetros, pressione o botão Esc para salvar as alterações e voltar para o menu anterior, ou pressione-o repetidamente para sair do sistema de menus.



Também é possível pressionar o botão Menu para sair.

Restauração das configurações padrão

Você pode usar as opções de Reset do sistema de menus para retornar as configurações padrão para todas as opções listadas em um menu específico ou todas as configurações em todos os menus.

Para restaurar os parâmetros em um menu específico, entre no menu que contém as opções que deseja alterar, selecione **Reiniciar** e confirme conforme necessário. (O exemplo abaixo mostra como reiniciar o menu Imagem.)



observação

Quando selecionar **Reiniciar tudo** no menu **Reiniciar**, os parâmetros **Sinal entrada**, **Logótipo utilizador**, **Tela Múltipla**, **Língua**, **Horas de Lâmpada** e **Rede** não serão restaurados.

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

Ajuste da imagem

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

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto ou do projetor e selecione o menu **Imagem**.

Uma tela similar à tela a seguir é apresentada. (Os parâmetros poderão variar de acordo com a fonte da projeção.)



observação

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

observação

O parâmetro **Brilho** altera a opacidade da tela de LCD do projetor. Você também pode usar a configuração de **Consumo de Energia** para alterar o brilho da lâmpada (consulte a página 120).

2. Use o botão de ponteiro  para realçar a opção desejada e, em seguida, ajuste de acordo com a necessidade:

■ Modo cor

Permite ajustar rapidamente a cor e o brilho para vários ambientes. Use o controle remoto ou a configuração **Modo cor** no menu **Imagem**. É possível salvar uma configuração diferente para cada fonte. Consulte a página 61 para obter mais informações 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 de verde e magenta na imagem.

- **Nitidez**

Ajusta a nitidez da imagem.

Se seleccionar **Avançado**, pode acessar configurações mais detalhadas: Ajuste a opção **Melhoram. Linha Fina** para aperfeiçoar ou suavizar objetos como cabelo ou design de tecidos. Ajuste a opção **Melhoram. Linha Grossa** para aperfeiçoar ou suavizar objetos ou fundos. Ajuste a função **Melhoramento Linha V** para melhorar linhas verticais na imagem. Ajuste a função **Melhoramento Linha H** para melhorar linhas horizontais na imagem.

- **Temp. abs. da cor**

Ajusta a temperatura de cor entre 5000 e 10000 °K. (Este parâmetro não estará disponível se for seleccionado **sRGB** em Modo cor.)

- **Ajuste de cor**

Ajusta os valores de cor. Para o modo de cor **Personalizado**, selecione **R, G, B, C, M, Y** para ajustar valores individuais de saturação, matiz e brilho de vermelho, verde, azul, ciano, magenta e amarelo. Para outros modos de cor, o RGB pode ser seleccionado para ajustar valores de saturação de vermelho, verde e azul. (Este parâmetro não estará disponível se **sRGB** estiver seleccionado em Modo cor.)

observação

Não é possível ajustar as configurações avançadas de Nitidez se o sinal de entrada for RGB ou se a fonte de entrada for  USB ou LAN.

Ajuste de cores de seis eixos

Para projecção de materiais especiais, tais como fotografias de alta qualidade e reproduções artísticas, é possível ajustar a matiz, a saturação e o brilho para seis eixos de cores diferentes.

1. Consulte as instruções na página 114 para abrir o menu Imagem e seleccionar **Modo cor**.
2. Pressione o botão **Enter** para seleccionar **Personalizado**, depois pressione **Esc** para voltar ao menu Imagem.

3. Selecione **Ajuste de cor** e pressione **Enter**. Aparecerão os controles de matiz, saturação e brilho para seis cores na tela: **R, G, B, C, M, Y** (vermelho, verde, azul, ciano, magenta e amarelo).
4. Selecione o eixo de cor desejado e pressione **Enter**. O controle de ajuste de matiz, saturação e brilho de cores aparecerá.
O parâmetro matiz altera o balanço de cores e o parâmetro saturação altera a intensidade da cor.
5. Use o botão de ponteiro  para ajustar os parâmetros matiz e saturação. Os efeitos dos ajustes aparecerão na tela. Quando a cor desejada for alcançada, pressione **Esc**.
6. Repita as etapas 4 e 5 para cada eixo de cor que deseje ajustar.

Pode ser necessário reajustar as cores à medida que a lâmpada do projetor vai mudando, ao longo do tempo.

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 para o formato panorâmico, para as imagens de vídeo.

1. Pressione o botão **Menu** e selecione o menu **Sinal**.

Uma tela similar à tela a seguir é apresentada. (Os parâmetros poderão variar de acordo com a fonte da projeção.)



Computador/Vídeo RGB



Vídeo Componente

2. Use o botão de ponteiro  para realçar a opção desejada e, em seguida, ajuste de acordo com a necessidade:

■ **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 (por exemplo, se faltar alguma imagem), ajuste o parâmetro em **Largo** ou **Modo Normal**. Poderá também seleccionar **Manual** e especificar a resolução.

■ **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 o botão de ponteiro  para centralizá-la.

■ **Progressivo**

Para vídeo composto, S-Vídeo, vídeo componente e sinais de porta HDMI somente. Ative este parâmetro para converter sinais entrelaçados em sinais progressivos (melhores para imagens estáticas). Selecione **Vídeo** para ver imagens de vídeo em geral. Selecione **Filme/Auto** para filmes, gráficos de computador e imagens animadas. Configure o parâmetro em **Desactivado** para imagens em movimento.

observação

Também é possível usar o botão Automático do controle remoto para restaurar automaticamente os parâmetros Alinhamento, Sinc e Posição. Consulte a página 156 para obter mais detalhes.

observação

Para vídeo componente ou RGB, a configuração Progressivo só pode ser ajustada com sinais de entrada 480i/576i/1080i. No entanto, a configuração não pode ser ajustada com sinais 1080i quando a configuração de Aspecto for Modo Total.

observação

As configurações Redução ruído, Progressive e Overscan não podem ser feitas para sinais RGB digitais.

- **Redução ruído**
Suaviza imagens de baixa qualidade. Selecione o parâmetro que deixe a imagem da fonte selecionada com a melhor aparência. A Epson recomenda selecionar **Desactivado** para a visualização de fontes de imagem com muito pouco ruído, como DVDs.
- **Limite de Vídeo HDMI (G5550NL/G5650WNL/G5950NL somente)**
Quando for conectar à porta de entrada HDMI, configure a faixa de vídeo do projetor para que coincida com o parâmetro de faixa de vídeo de seu dispositivo.
- **Limite Vídeo DVI/HDMI (G5450WUNL/G5750WUNL somente)**
Quando conectar à porta de entrada DVI-D ou HDMI, defina a faixa de vídeo do projetor como sendo igual à configuração da faixa de vídeo do seu dispositivo.
- **Sinal de entrada**
Se as cores não parecem certas no modo **Automático**, selecione o parâmetro correspondente ao tipo de equipamento que conectou às portas **Computer1**, **Computer2** (G5550NL/G5650WNL/G5950NL somente), ou **BNC**. Escolha **RGB** para conexão com computador ou vídeo RGB e **Componentes** para reprodutores de vídeo com sinal de saída vídeo componente (com conectores denominados Y/Cb/Cr ou Y/Pb/Pr).
- **Sinal Vídeo**
Selecione o parâmetro correspondente ao tipo de equipamento que conectou às portas **Video1**, **Video2**, ou **S-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). Dependendo do modelo do projetor e da fonte de entrada, você pode selecionar **Automático**, **Modo Normal**, **4:3**, **16:9**, **Modo Total**, **Zoom**, ou **Nativa**; consulte a página 62 para mais informação.

■ Overscan

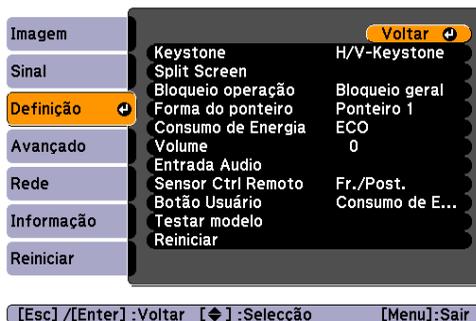
Permite que reduza o tamanho da imagem um pouco quando as bordas da imagem não estiverem visíveis. O corte da imagem pode ser configurado como **Desactivado**, **4%** ou **8%**. Você só pode selecionar **Automático** quando a fonte de entrada for **HDMI**. Quando a opção **Automático** estiver selecionada, a configuração é automaticamente mudada para **Desactivado** ou **8%** de acordo com o sinal de entrada.

■ Expansão para 2-2 (G5450WUNL/G5750WUNL somente)

Projeta imagens de 24 quadros por segundo em sua taxa de quadros original sem interpolação. Isso só pode ser definido quando sinais de 1080p/24Hz estão sendo recebidos.

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.



- **Keystone**
Ajusta a forma da imagem se o projetor estiver inclinado para cima ou posicionado em ângulo em relação a tela.

Selecione **H/V-Keystone** para corrigir a distorção horizontal e vertical.

Selecione **Quick Corner** para ajustar a forma e a posição da imagem projetada.
- **Split Screen**
Permite que divida a tela em duas partes e mostre duas fontes de entrada ao mesmo tempo. Consulte a página 63 para obter mais informações.
- **Bloqueio operação**
Permite desativar todos os botões do projetor ou, se preferir, todos os botões com exceção de \mathcal{O} . Consulte a página 126 para obter mais informações.
- **Forma do ponteiro**
Possibilita selecionar uma entre três formas de ponteiro. Consulte a página 69 para obter mais informações.
- **Consumo de Energia**
Permite selecionar entre dois níveis de brilho. A opção **ECO** reduz o consumo de energia e o ruído, e estende a vida útil da lâmpada.
- **Volume**
Aumenta ou abaixa o volume.
- **Entrada Áudio**
Permite que selecione a porta de entrada para áudio quando a entrada de vídeo for **LAN**. Com o PowerLite G5550NL/G5650WNL/G5950NL, você também pode selecionar uma porta de entrada de áudio quando sua entrada de vídeo for **HDMI**.
- **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.

observação

Também é possível ajustar o volume usando o controle remoto.

■ Botão Usuário

É possível atribuir um dos seis menus a seguir ao botão **Usuário**: **Consumo de Energia**, **Informação**, **Progressivo**, **Testar modelo**, **Tela Múltipla** ou **Resolução**. Pressionando esse botão, a tela de seleção/ajuste correspondente ao item de menu atribuído é apresentada, permitindo a realização de ajustes e configurações com um único toque.

■ Testar modelo

Exibe um padrão de teste para ser usado quando ajustar o zoom, foco, posição da imagem, **Modo cor**, **Brilho**, **Nitidez** (padrão somente), **Temp abs. da cor**, **Ajuste de cor** e quando fizer a correção de efeito trapézio.

Pressione o botão de ponteiro  no controle remoto para a direita ou esquerda ou aperte o botão **Enter** no projetor para mudar o padrão de teste. Aperte o botão **Esc** para eliminar o padrão de teste.

Uso dos recursos de segurança do projetor

Execute um ou mais dos seguintes procedimentos para impedir o uso não autorizado do projetor:

- **Atribuir senha.** É possível inserir uma senha para impedir que o projetor seja ligado, que a tela de inicialização personalizada seja alterada e para bloquear as configurações de rede.
- **Crie uma tela personalizada** que será exibida na inicialização e/ou quando pressionar o botão **A/V Mute**. A tela pode ser bloqueada com uma senha para inibir furtos e permitir a identificação do projetor em caso de roubo. Consulte a seção página 124.
- Isso pode ser útil, por exemplo, para garantir que ninguém tocará nos botões do projetor enquanto estiver usando o controle remoto durante a projeção em uma sala de aula. Consulte a seção página 126.

observação

Você poderá também fixar um cabo de segurança ao projetor para impedir o roubo do equipamento (consulte a página 166).

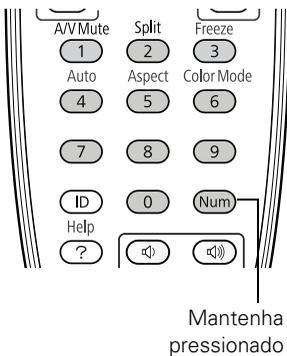
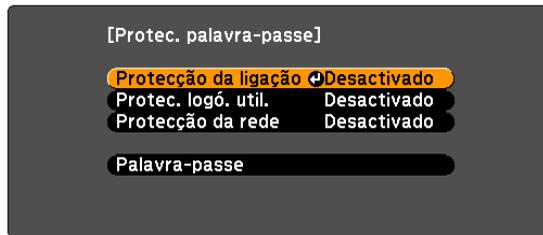
cuidado

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

Ativação da senha de proteção

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

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



2. Use o botão de ponteiro para selecionar Protec. palavra-passe e pressione Enter.
3. Quando aparecer uma mensagem perguntando se deseja alterar a senha, selecione Sim e pressione Enter.
4. Aperte e segure o botão Num no controle remoto e use o teclado numérico para digitar uma senha de quatro dígitos. (A configuração padrão é 0000.)
5. Quando uma mensagem de confirmação for apresentada, digite novamente a senha. Em seguida, pressione o botão Menu para sair da tela.

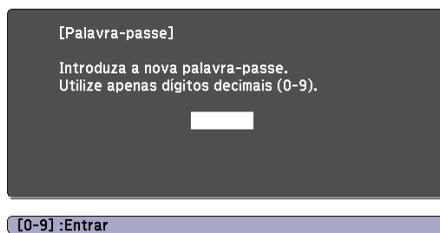
Para configurar as opções de segurança, acesse a tela Protec. palavra-passe, como descrito na página 122, e em seguida ative qualquer das seguintes opções:

- **Proteção da ligação:** para evitar uso não autorizado do projetor. Depois que o monitor for conectado e ligado, será preciso inserir a senha para usá-lo. Para obter mais detalhes, consulte a “Ativação do projetor com senha”.

- **Protec. logó. util.:** evita que a tela personalizada e as configurações de exibição sejam alteradas. Nenhum dos recursos do logotipo do usuário poderá ser alterado no menu Avançado enquanto a função Protec. logó. util. estiver ativa. Para obter mais detalhes sobre como criar uma tela personalizada, consulte a página 124.
- **Proteção da rede:** bloqueia os parâmetros de configuração de rede no sistema de menus.

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:



Mantenha o botão **Num** pressionado no controle remoto e use o teclado numérico para digitar a senha de quatro dígitos. A tela de senha fechará e a apresentação será iniciada.

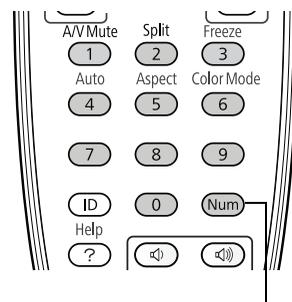
Se a senha não estiver correta, será apresentada uma mensagem solicitando que a senha seja inserida novamente. Se digitar a senha incorreta três vezes seguidas, a mensagem **O projetor será bloqueado. Código xxxx.** Anote o código de solicitação. A mensagem é exibida por aproximadamente 5 minutos e depois o projetor entra em modo de espera. Quando o projetor entrar em modo de espera, desconecte o cabo de alimentação do projetor da tomada, conecte-o novamente e ligue o projetor.

Quando a tela Palavra-passe for exibida novamente, tente digitar a senha correta.

Se digitar a senha incorreta 30 vezes seguidas, o projetor permanecerá bloqueado e será necessário entrar em contato com a Epson para desbloqueá-lo.

observação

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



Mantenha pressionado

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” on page 162.

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 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, realce o menu Avançado e pressione Enter.
2. Realce Logótipo utilizador e pressione Enter.



[Esc] : Voltar [↕] : Seleção [Enter] : Entrar [Menu] : Sair

3. Quando vir a mensagem Deseja seleccionar esta imagem?, selecione Sim e pressione Enter. O equipamento apresentará uma caixa de seleção sobre a imagem.

observação

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

4. Use o botão de ponteiro  no controle remoto (ou os botões de seta no projetor) para selecionar a área da imagem que deseja usar. Em seguida, pressione **Enter**.
5. Quando a mensagem **Deseja seleccionar esta imagem?** for exibida, realce **Sim** e pressione **Enter**.
6. Selecione um fator de zoom (tamanho de exibição) e aperte **Enter**.
7. Quando a mensagem **Deseja guardar a imagem como 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**. Consulte a página 67.

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** como opção de **Logo** para exibir sua imagem quando o botão **A/V Mute** for pressionado.
4. Quando concluir a configuração, pressione **Menu** para sair.

observação

É possível bloquear estes parâmetros para evitar que sejam modificados sem senha (consulte a página 122).

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 . 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 Operação (para bloquear todos os botões exceto o botão ) 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.

Personalização da fonte de energia e da operação do equipamento

É possível usar o menu Avançado para personalizar a forma como o projetor apresenta imagens, ativa o início rápido, liga ou desliga o modo de repouso e para personalizar outras operações do projetor.



■ Visor

Use este parâmetro para desativar a exibição de mensagens, alterar a cor de fundo, ativar a apresentação do logotipo ou desativar a exibição da tela inicial. Com o PowerLite G5450WUNL/ G5750WUNL, você também pode aumentar o tamanho dos menus e mensagens do projetor.

■ Sub-título

Permite exibir texto escrito para conteúdos que disponham desse recurso.

■ Logotipo usuário

Crie uma tela inicial personalizada, como descrito na página 124.

■ Projecção

Selecione **Frontal** (para projeção da frente de uma tela e para cima), **Frontal/Tecto** (quando o projetor estiver montado de cabeça para baixo, no teto), **Posterior** (para retroprojeção em uma tela transparente) ou **Posterior/Tecto** (para retroprojeção em uma tela transparente, quando o projetor está montado de cabeça para baixo, no teto).

■ Operação

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

Modo Repouso: Ative este parâmetro se quiser que o projetor desligue automaticamente se estiver inativo e sem receber sinal entre 1 e 30 minutos (você pode ajustar o tempo usando a próxima configuração).

Hora Modo Repouso: Quando o ajuste Modo Repouso está ativado, você pode determinar o tempo para que o projetor desligue automaticamente, entre 1 e 30 minutos.

Modo Alta Altitude: Ative esta opção quando usar o projetor acima de 1.500 metros para garantir que a temperatura seja regulada corretamente. Desative esta opção em elevações menores.

observação

Se segurar o botão A/V Mute no controle remoto durante aproximadamente cinco segundos, poderá alternar entre Frontal e Frontal/Tecto ou Posterior e Posterior/Tecto.

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 3.000 metros.

observação

Não é possível usar o controle remoto deste projetor quando a opção Tipo Contr. Remoto está configurada como Simples. Selecione esta configuração cuidadosamente já que pode ser difícil mudá-la se o projetor estiver montado no teto.

Terminador BNC Sync: Ative esta opção quando terminação (75Ω) análoga (como para comutadores) for necessária.

Tipo Contr. Remoto: Selecione **Normal** quando usar o controle remoto fornecido com este projetor, o PowerLite G5000 ou o PowerLite Pro G5150NL, G5350NL, G5200WNL, Z8000WUNL, ou Z8050WNL. Selecione **Simples** se desejar usar o controle remoto fornecido com outro projetor da Epson.

Botão Inv Direção: Ative esta opção quando o projetor estiver montado no teto para reverter a direção dos botões de seta no painel de controle do projetor.

■ **Modo de espera**

Selecione **Comunic. Activada** para ativar o monitoramento do projetor por uma rede quando estiver no modo de espera (a luz de energia está alaranjada).

■ **Aviso Limp Filtro Ar**

Ative esta opção para receber uma mensagem na tela quando um filtro de ar entupido for detectado.

■ **ID do projetor**

Permite atribuir um ID numérico para cada projetor. Quando estiver utilizando vários projetores, o ID pode ser usado para selecionar o equipamento que deseja operar com o controle remoto. Consulte a página 71 para obter instruções.

■ **Tela Múltipla**

Use esta opção caso queira efetuar correspondência de cores em dois ou mais monitores usados para exibir imagens próximas ou quando usar o recurso Tela Múltipla para projetar a partir de uma fonte (uma imagem) com vários projetores (consulte o *Guia do EasyMP Network Projection*). É possível realizar ajustes de imagens em cada um dos cinco níveis de ajuste. Primeiro escolha um **Nível de Ajuste** e depois faça os ajustes de cada nível: **Correcção de Brilho** para corrigir o brilho, **Correcção Cor** para corrigir o equilíbrio entre vermelho e verde, ou azul e amarelo. Consulte a página 129 para obter mais informações sobre ajustes de cor em várias telas.

■ Língua

Selecione um idioma para os 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.

Ajuste de cores em várias telas

É possível efetuar a correspondência das cores das imagens projetadas quando dois ou mais projetores estão sendo usados para exibir imagens próximas uma da outra ou quando se utiliza o recurso Tela Múltipla para projetar a partir de uma fonte (uma imagem) como descrito no *Guia do EasyMP*. Para cada tela, é possível configurar cinco níveis de correção de brilho e cor.

1. Antes de começar, é possível determinar um ID numérico para cada projetor. Isso permite usar o controle remoto para selecionar o projetor que será ajustado. Consulte a página 71 para obter instruções.

Para fazer com que as cores de exibição sejam o mais similares possíveis, assegure-se de que todos os projetores foram configurados no mesmo modo de cor, antes de começar. Consulte a página 114 para obter instruções.

2. Pressione o botão **Menu**, realce o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Tela Múltipla** e pressione **Enter**.
4. Comece configurando o parâmetro **Nível de Ajuste** em 1 para dois projetores. Depois use **Correcção de Brilho**. para fazer a correspondência entre o projetor mais escuro e o mais claro. Pressione **Enter** para ver os efeitos dos ajustes.
5. Depois, ajuste o brilho do nível 5 para os mesmos dois projetores. Faça com que o projetor mais claro corresponda ao mais escuro.
6. Ajuste e deixe correspondentes o brilho dos níveis 2, 3 e 4.

observação

Caso utilize dois ou mais projetores lado a lado, a abertura de exaustão dos projetores adjacentes pode causar superaquecimento. Deixe pelo menos 60 cm de espaço entre os projetores.

7. Ajuste e deixe correspondentes a correção de cor G/R em todos os níveis. Depois ajuste e deixe correspondente a correção B/Y de todos os níveis.
8. Caso esteja utilizando três ou mais projetores, repita os passos 4 a 7 para deixar o projetor 3 correspondente com o projetor 2, depois o 4 com o 3, e assim sucessivamente.

Menus do projetor e lista de opções

Para obter mais informações sobre esses menus e operações, consulte este capítulo. Algumas opções podem não estar disponíveis dependendo do modelo do projetor e fonte de entrada sendo usada.

Para mais informações sobre esses menus e opções, continue lendo este capítulo.

Menu	Opções
Imagem	Modo cor Brilho Contraste Saturação da cor Cor Nitidez Temp abs. da cor Ajuste de cor Reiniciar
Sinal	Auto Ajuste Resolução Alinhamento Sinc. Posição Progressivo Redução ruído Limite de Vídeo HDMI Limite Vídeo DVI/HDMI Sinal entrada Sinal Vídeo Aspecto Overscan Expansão para 2-2 Reiniciar

Menu	Opções
Definição	Keystone Split Screen Bloqueio operação Forma do ponteiro Controlo de Energia Volume Entrada Audio Sensor Ctrl Remoto Botão Usuário Testar modelo Reiniciar
Avançado	Visor Sub-título Logotipo usuário Projeção Operação Modo de espera Aviso Limp Filtro Ar ID do projetor Tela Múltipla Língua Reiniciar
Rede	Básica Rede sem fios Segurança Rede com fios Correio Outros Reiniciar
Informação	Horas da Lâmpada Fonte Sinal entrada Resolução Sinal Vídeo Taxa renovação Info sinc Estado Número de Série Event ID
Reiniciar	Reiniciar todo Reinic. Horas Lâmpada

6

Manutenção do projetor

Seu projetor precisa de pouca manutenção. Tudo o que tem que fazer é manter a lente limpa. Pode ser necessário limpar o filtro de ar e a abertura de exaustão. 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 das lentes
- Limpeza do gabinete do projetor
- Limpeza do filtro de ar
- Substituição do filtro de ar
- Substituição da lâmpada
- 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.

cuidado

Não esfregue a lente com materiais ásperos. Não submeta a lente a golpes. A lente pode ser danificada facilmente.

cuidado

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

observação

Para solicitar filtros de ar de substituição, utilize o número de referência V13H134A17. Consulte a página 15 para obter mais informações.

Limpeza das lentes

Limpe a lente sempre que encontrar sujeira ou poeira sobre a superfície.

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

Limpeza do gabinete do projetor

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

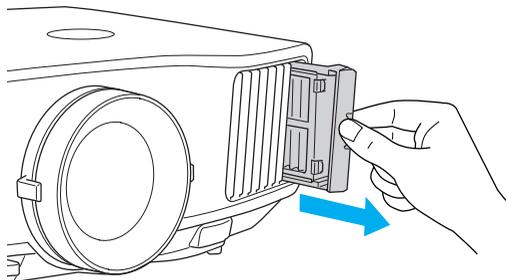
- Para remover a sujeira ou poeira, limpe o gabinete com um pano macio, seco e que não solte fiapos.
- Para remover sujeira ou manchas difíceis, umedeça um pano macio com água e detergente neutro e torça bem. Limpe o gabinete.

Limpeza do filtro de ar

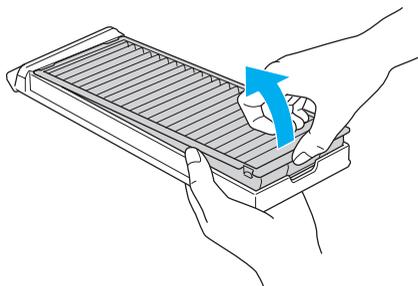
Seu projetor dispõe de um filtro de ar para garantir o melhor desempenho. Se poeira acumular no filtro de ar (na lateral do projetor), você verá uma mensagem na tela pedindo que limpe o filtro ou a luz  Temp pisca verde. Limpe o filtro conforme descrito na página 135. A poeira pode entupir o filtro e impedir a ventilação adequada, causando sobreaquecimento e danos ao projetor.

Proceda da seguinte forma:

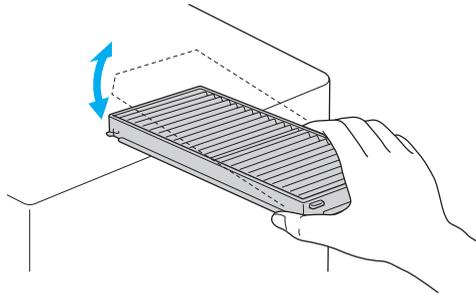
1. Pressione o botão  na parte traseira do projetor para desligá-lo. Depois que o projetor emitir dois bipes, desconecte o cabo de alimentação.
2. Segure a lingueta da tampa do filtro de ar e retire-a conforme mostrado.



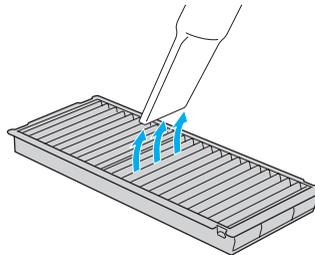
3. Coloque o dedo na ranhura e retire o filtro de ar conforme mostrado.



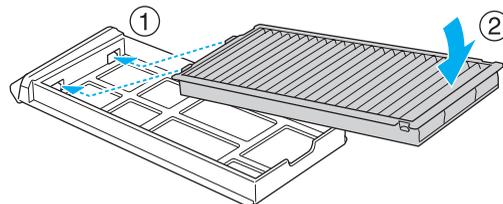
- Com a frente do filtro de ar para baixo, bata quatro ou cinco vezes para retirar o pó. Vire-o novamente e bata ao outro lado da mesma forma para retirar o pó.



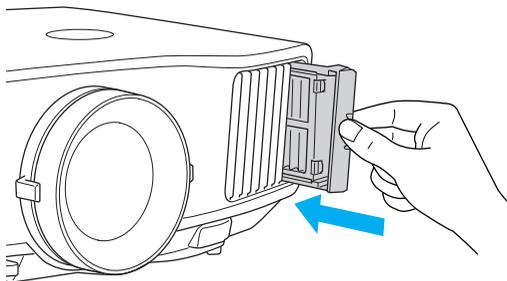
- Para limpar o pó que sobrar no filtro de ar, utilize um aspirador de pó pequeno projetado para computadores e outros equipamentos de escritório para a limpeza da parte frontal. Caso não disponha desse aspirador, limpe o filtro e as aberturas cuidadosamente com uma escova macia ou com um pincel, por exemplo.



- Coloque o filtro de ar novamente nos orifícios da tampa e pressione-o firmemente.



7. Deslize a tampa do filtro de ar no lugar até que trave no lugar.

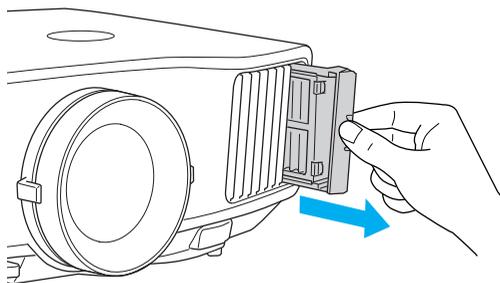


8. Se a poeira for difícil de limpar, se o filtro estiver quebrado ou descolorido, ou se continuar a ver mensagens relacionadas ao filtro de ar mesmo depois de fazer a limpeza, substitua o filtro conforme descrito na seção a continuação. Para obter um novo filtro, entre em contato com um revendedor autorizado da Epson. Para encontrar em revendedor próximo, visite o site www.suporte-epson.com.br ou ligue para a Epson conforme descrito na seção “Onde obter ajuda” na página 162.

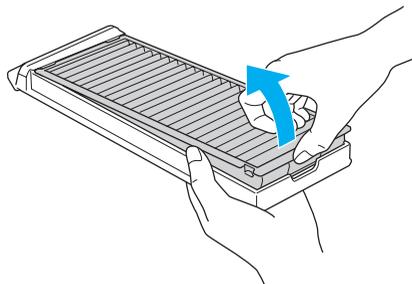
Substituição do filtro de ar

Proceda da seguinte forma para substituir o filtro de ar:

1. Pressione o botão  na parte traseira do projetor para desligá-lo. Depois que o projetor emitir dois bipes, desconecte o cabo de alimentação.
2. Segure a lingueta da tampa do filtro de ar e retire-a conforme mostrado.



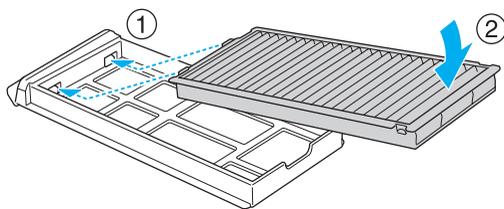
3. Coloque o dedo na ranhura e retire o filtro de ar conforme mostrado.



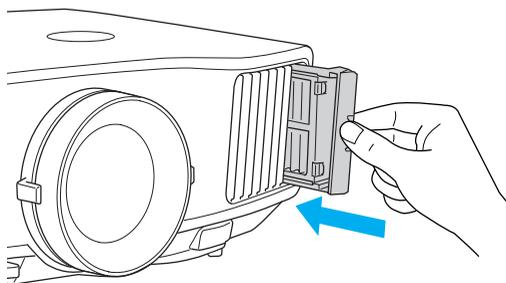
observação

O filtro de ar contém polipropileno. Jogue fora o filtro de ar de acordo com as normas locais.

- Coloque o novo filtro de ar nos orifícios da tampa e pressione-o firmemente.



- Deslize a tampa do filtro de ar no lugar até que trave no lugar.



Troca da lâmpada

O tempo de vida da lâmpada de projeção é de cerca de 2000 horas se a opção Consumo de Energia no menu Definição estiver configurada como Normal (padrão) e 3000 horas se Consumo de Energia estiver configurado como ECO. Consulte a página 143 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 aparece na tela quando a lâmpada acende.
- A luz Lamp pisca 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.

Não ligue o projetor imediatamente depois de desligá-lo. Ligar e desligar o projetor com frequência pode diminuir a vida da lâmpada.

observação

A Epson recomenda que limpe o filtro de ar sempre que substituir a lâmpada.

É possível que também tenha que substituir a lâmpada se o indicador  Lamp piscar em vermelho. Consulte a seção página 147.

advertência

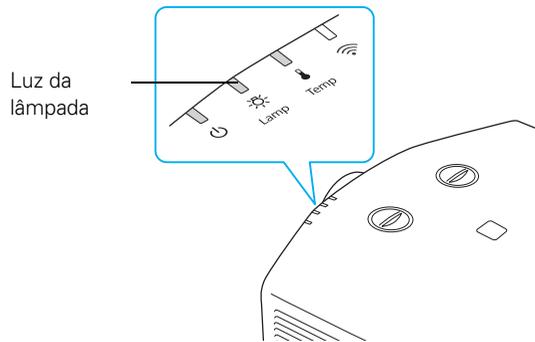
Deixe a lâmpada esfriar completamente antes de substituí-la.

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.

observação

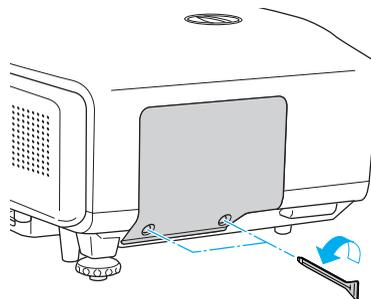
Mesmo se a tampa da lâmpada estiver fora do lugar, permanecerá unida ao projetor por um cordão para impedir que caia se ele estiver montado no teto.



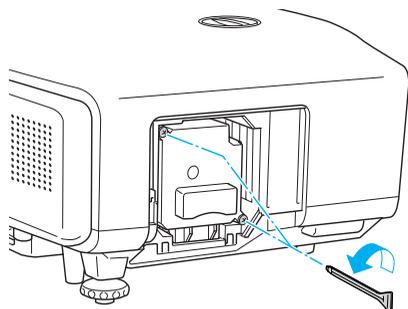
Para obter uma nova lâmpada, entre em contato com um revendedor autorizado da Epson. Para encontrar um revendedor próximo, visite o site www.suporte-epson.com.br ou ligue para a Epson conforme descrito na seção “Onde obter ajuda” na página 162. Procure pela peça número V13H010L62 (G5450WUNL/G5550NL) ou V13H010L63 (G5650WNL/G5750WUNL/G5950NL).

Proceda da seguinte forma para trocar a lâmpada:

1. Pressione o botão  na parte traseira do projetor para desligá-lo. Depois que o projetor emitir dois bipes, 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 os parafusos da tampa do compartimento da lâmpada (não é necessário removê-los). Retire a tampa do compartimento da lâmpada.

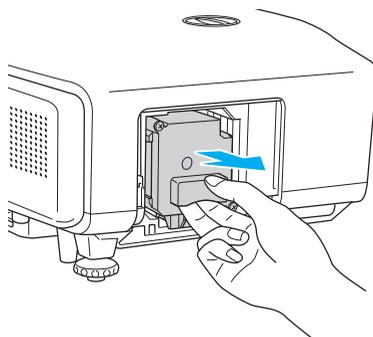


4. Solte os dois parafusos que mantêm a lâmpada no lugar (não será possível removê-los).

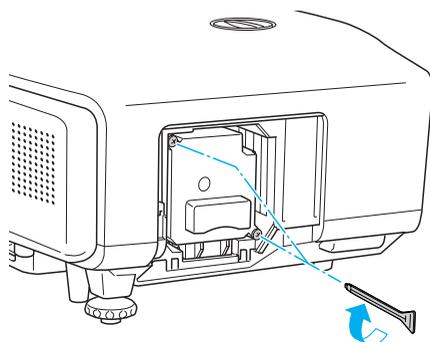


Solte, mas não remova os parafusos

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



6. Introduza cuidadosamente a nova lâmpada. (Caso não se encaixe com facilidade, verifique se está na posição certa.)
7. Uma vez introduzida a lâmpada, aperte os parafusos.



observação

(Hg) A lâmpada utilizada 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.

8. Recoloque a tampa do compartimento da lâmpada e aperte os parafusos.
9. Reinicialize o temporizador da lâmpada, conforme descrito na próxima seção.

Reinicialização do temporizador da lâmpada

Depois de substituir a lâmpada, é preciso 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. Use o botão de ponteiro  no controle remoto (ou os botões de seta no projetor) para realçar **Reiniciar** e, em seguida, 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 concluir a configuração, pressione **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**. O sistema exibirá a seguinte tela:

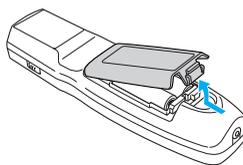


O tempo de vida da lâmpada de projeção é de cerca de 2000 horas se a opção **Consumo de Energia** no menu **Definição** estiver configurada como **Normal** (padrão) e 3000 horas se **Consumo de Energia** estiver configurado como **ECO**. Tenha sempre uma lâmpada de reserva à mão se as horas de uso neste menu estiverem próximas do fim da vida útil da lâmpada.

Substituição das pilhas

Substitua as pilhas do controle remoto como descrito abaixo:

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



observação

As informações exibidas dependem do sinal de entrada atualmente selecionado.

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.

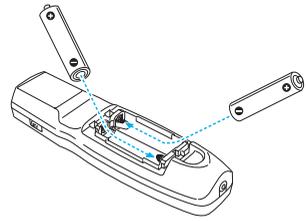
■ Não exponha as pilhas ao calor ou a chamas e não as coloque em água.

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

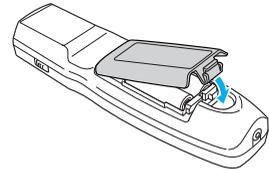
■ Não utilize pilhas diferentes das especificadas neste Manual do usuário. Não utilize pilhas de tipos diferentes e não misture pilhas velhas com novas.

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

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



4. Posicione a tampa como indicado e, em seguida, pressione para baixo até que se encaixe no lugar.



Transporte do projetor

O projetor contém muitas peças de precisão e de vidro. Proceda da seguinte forma para evitar danos:

- Para transportar o projetor manualmente, use a alça do projetor.
- Coloque a tampa nas lentes.
- Ajuste os pés do projetor na posição de armazenagem (mais alta).

Além disso, siga estas instruções quando for transportar o projetor por uma longa distância:

- Vire o disco de comutação vertical das lentes para a posição inferior.
- Quando embalar o projetor, use a embalagem original, se possível, incluindo os protetores para as lentes. Caso não disponha da embalagem original, utilize um material equivalente, protegendo o projetor com bastante plástico-bolha ou jornal.

observação

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

7

Solução de problemas

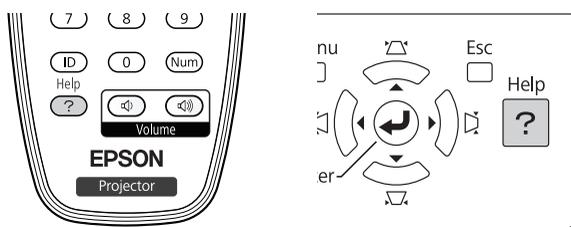
O conteúdo deste capítulo irá ajudá-lo a solucionar problemas com o projetor, além de fornecer informações sobre como entrar em contato com o suporte técnico para solucionar os problemas que você não conseguir resolver sozinho. As seguintes informações são fornecidas:

- Uso do sistema de ajuda exibido na tela do projetor.
- Procedimento quando os indicadores luminosos de status do projetor se acendem
- Resolução de problemas operacionais do projetor
- Como resolver problemas de imagem e som
- Como resolver problemas na rede
- Como resolver problemas no controle remoto
- Como entrar em contato com o suporte técnico

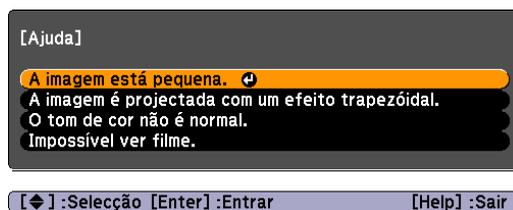
Como usar a ajuda exibida na tela

Para obter ajuda quando a imagem não estiver correta ou o áudio não estiver funcionando, basta pressionar o botão ? Help na parte posterior do projetor ou no controle remoto.

1. Pressione o botão ? Help no controle remoto ou no projetor.



O menu da ajuda será exibido.



2. Use o botão do ponteiro no controle remoto ou os botões de navegação no projetor para realçar itens do menu.
3. Pressione o botão Enter no controle remoto ou no projetor para seleccionar o item do menu.
4. Para sair do sistema de ajuda, pressione o botão ? Help.

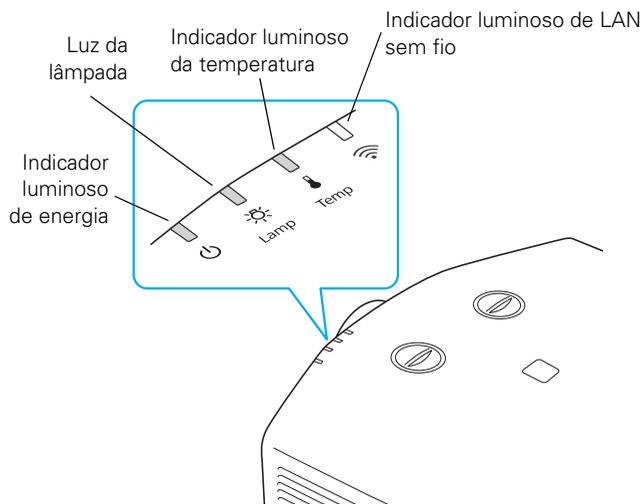
Caso nenhuma das sugestões solucione o problema, consulte as soluções adicionais para os problemas nas seções seguintes.

Verificação do status do projetor

Se o seu projetor não estiver funcionando corretamente, primeiro desligue e desconecte-o. Depois conecte o cabo de alimentação novamente e volte a ligar 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 status se acendem

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



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

Indicadores luminosos de status

Indicador luminoso	Status	Descrição
	Laranja	O projetor está no modo de repouso ou suspensão. Pode-se desconectá-lo ou pressionar o botão  para ligá-lo.
	Verde piscando	O projetor está aquecendo. Espere a imagem aparecer.
	Verde	O projetor está funcionando normalmente.
	Laranja piscando	O projetor está esfriando. Não é possível ligá-lo novamente (e não é recomendado retirá-lo da tomada) até que as luzes parem de piscar e permaneçam na cor laranja. O projetor está se preparando para monitoração em rede.
	Verde piscando	O filtro de ar pode estar entupido. Limpe ou substitua o filtro de ar conforme descrito nas páginas 134 a 139.
	Vermelho ou vermelho piscando	Há algum problema com o projetor. Verifique os outros indicadores luminosos e as informações na página 149 para diagnosticar o problema.
	Laranja piscando	A lâmpada deverá ser substituída. Consulte a página 139 para obter instruções. Se continuar a usar a lâmpada depois do aviso para substituição, haverá maior possibilidade de a lâmpada quebrar.
	Laranja piscando	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 se aberturas de exaustão estão desobstruídas. O filtro de ar pode estar entupido. Limpe ou substitua o filtro de ar conforme descrito nas páginas 134 a 139.

Indicadores luminosos de status (continuação)

Indicador luminoso	Status	Descrição
	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). Certifique-se de que a temperatura da sala não esteja fora do limite requerido para o projetor (consulte a página 176) e de que haja bastante espaço ao redor e sob o projetor para ventilação.</p> <p>O filtro de ar pode estar entupido. Limpe ou substitua o filtro de ar conforme descrito nas páginas 134 a 139.</p> <p>Se estiver usando o projetor a uma altura maior do que 1.500 m, ative o Modo Alta Altitude no menu Operação (consulte a página 127).</p> <p>Se o projetor continuar a superaquecer depois de limpar os filtros de ar, o problema pode ter sido causado por danos ao ventilador ou ao sensor de temperatura. Entre em contato com a Epson para obter ajuda, como descrito na página 162.</p> <p>Advertência: Exceto nos casos especificamente explicados neste <i>Manual do usuário</i>, não tente efetuar reparos no produto.</p>
	Vermelha piscando	A alimentação é cortada devido a um problema interno. Desconecte o cabo de alimentação e entre em contato com a Epson para obter ajuda, como descrito na página 162.
	Vermelha piscando	
	Vermelha piscando	Há problemas no ventilador ou no sensor de temperatura. Pare de usar o projetor, desconecte o cabo de alimentação e entre em contato a Epson conforme descrito na página 162.
	Vermelha piscando	<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 134 a 139.</p> <p>Se esse procedimento não resolver o problema, deixe a lâmpada esfriar e, em seguida, remova-a. Se a lâmpada estiver rachada, substitua-a como descrito na página 139. Se a lâmpada não estiver rachada, reinstale-a. Se não for possível fazer a reinstalação, substitua a lâmpada.</p> <p>Se estiver usando o projetor a uma altura maior do que 1.500 m, ative o Modo Alta Altitude no menu Operação (consulte a página 127).</p> <p>Se nenhuma destas sugestões resolver o problema, entre em contato com a Epson, como descrito na página 162.</p>

Resolução de problemas operacionais do projetor

O projetor não liga.

- Se o projetor não liga quando pressionado o botão , 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 162.
- 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  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 (certifique-se de que o ID correto esteja definido). Consulte a página 126 para obter informações sobre a função Bloqueio operação.

Resolução de problemas de imagem e som

Não aparece imagem alguma na tela.

- Assegure-se de que o indicador luminoso  esteja verde (sem piscar) e de que a tampa das lentes tenha sido removida.
- É possível que o projetor esteja no modo de repouso ou suspensão. Se o indicador luminoso  estiver laranja, pressione o botão  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 .
- Pressione o botão **A/V Mute** no controle remoto para certificar-se de que a imagem não foi desativada temporariamente.
- 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 realizando a projeção a partir de uma fonte de vídeo, certifique-se de que o parâmetro Sinal de vídeo esteja correto (consulte a página 116).
- Também é possível redefinir todos os parâmetros dos menus de configuração. Consulte a seção página 113.

Você conectou um computador e é exibida uma tela azul com a mensagem Sem Sinal.

- Verifique se os cabos estão conectados corretamente, como descrito na página 29.
- Se tiver conectado mais de um computador e/ou fonte de vídeo, pode ser necessário pressionar o botão **Source Search** no painel de controle do projetor, o botão **Search** no controle remoto ou um dos botões **Source** no controle remoto para selecionar a fonte correta. Depois de pressionar o botão, espere alguns segundos para que o projetor se sincronize.
- Certifique-se de que o equipamento conectado receba energia.

Se estiver usando um notebook:

- Pressione a tecla de função do teclado que permite a exibição em um monitor externo. Essa tecla pode estar identificada como CRT/LCD ou ter um ícone como . Talvez seja necessário manter pressionada a tecla Fn enquanto pressiona a tecla para uso do monitor externo. Depois de alterar a configuração, espere alguns segundos para o projetor se sincronizar. 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.

Caso conecte o notebook enquanto o projetor ou computador já estiverem ligados, a tecla de função que alterna o sinal de imagem do computador para uma saída externa pode não funcionar. Desligue o computador e o projetor, depois ligue-os novamente.

- 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 a documentação do computador ou a respectiva ajuda on-line para obter informações detalhadas.

Se estiver usando Mac OS X:

1. Abra Preferências do Sistema.
2. Clique em Monitores.
3. Clique em Detectar Monitores.
4. Execute um dos seguintes procedimentos:

Usuários de Mac OS X 10.6.x: Click Mostrar Monitores no menu da barra de ferramentas.

Outros usuários de Mac OS X: Certifique-se de que Monitor VGA ou LCD Colorido esteja selecionado, clique na guia Arranjo ou em Arranjar, depois certifique-se de que Espelhar Monitores esteja selecionado.

A mensagem Não Suportada é exibida.

- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal (consulte a página 116).
- Certifique-se de que a resolução e a frequência ou a taxa de atualização do computador seja compatível com o projetor (consulte a página 177). Se necessário, altere a configuração do computador.

O projetor e o laptop não exibem a mesma imagem.

Se estiver usando um notebook:

- Na maioria dos sistemas, há uma tecla de função que permite alternar entre a tela LCD e o projetor ou exibir imagens nos dois meios ao mesmo tempo. Essa tecla pode estar identificada como CRT/LCD ou ter um ícone como . Talvez seja necessário manter pressionada a tecla Fn enquanto pressiona a tecla para uso do monitor externo. Depois de alterar a configuração, espere alguns segundos para o projetor se sincronizar.
- Se a tecla de função não permite a exibição simultânea em ambas as telas, verifique as configurações do monitor para ter certeza de que a tela de LCD e a porta do monitor externo estejam ativas.

No Painel de controle, abra o utilitário **Vídeo**, selecione a opção **Configurações**, depois selecione a opção **Configurações Avançadas** (no Windows Vista, clique com o botão direito do mouse na área de trabalho, selecione **Personalizar**, selecione **Configurações de Vídeo**, depois selecione **Configurações Avançadas**). O método para ajustar as opções varia de acordo com o modelo. Talvez seja necessário clicar na guia **Monitor** para se certificar de que a porta do monitor externo esteja definida como a principal e/ou ativada. Consulte a documentação do computador ou a respectiva ajuda on-line para obter informações detalhadas.

Se estiver usando Mac OS X:

Talvez seja necessário configurar o sistema para exibir na tela do projetor e na tela LCD. Assegure-se de que o projetor esteja conectado e proceda da seguinte forma:

1. Abra **Preferências do Sistema**.
2. Clique em **Monitores**.
3. Clique em **Detectar Monitores**.
4. Execute um dos seguintes procedimentos:

Usuários de Mac OS X 10.6.x: Clique **Mostrar Monitores** aparece no menu da barra de ferramentas.

Outros usuários de Mac OS X: Certifique-se de que **Monitor VGA** ou **LCD Colorido** esteja selecionado, clique na guia **Arranjo** ou em **Arrajar**, depois certifique-se de que **Espelhar Monitores** esteja selecionado.

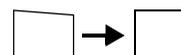
Apenas parte da imagem do computador é exibida.

- Pressione o botão **Auto** no controle remoto ou o botão **Enter** no projetor.
- Verifique se a configuração **Posição** da imagem está correta no menu **Sinal**. Consulte a página 117 para obter mais informações.
- Pressione o botão **Aspect** do controle remoto.
- 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 177.
- Talvez também seja necessário modificar os arquivos de apresentação existentes, caso eles tenham sido criados para uma resolução diferente. Consulte a documentação do software para obter informações específicas.

- Se estiver projetando uma imagem de computador em formato widescreen, ajuste o parâmetro **Resolução** (consulte a página 116).
- 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 for quadrada ou retangular, ajuste seu tamanho conforme descrito na página 58.



A imagem contém interferência ou ruídos.

- Certifique-se de que os cabos estão firmemente conectados.
- 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 exibida 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 118).
- Se os ajustes Quick Corner ou Keystone foram usados, pode ser necessário que o parâmetro **Nitidez** no menu Imagem seja diminuído (consulte a página 115).
- Se estiver projetando a partir de um computador, certifique-se de que o sinal seja compatível com o projetor. Consulte a seção página 177.
- Se estiver usando a função Split Screen, pode ser que tenha que configurar a opção **Resolução** no menu Sinal como **Auto** (consulte a página 117).

observação

É necessário projetar alguma imagem acionando o botão Auto para que as alterações entrem em vigor. Esse botão funciona somente com imagens de computador projetadas através da porta VGA.

- 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 117.

A imagem está embaçada.

- Talvez a lente esteja suja ou manchada. Limpe-a conforme descrito na página 134.
- Ajuste o foco da imagem com o anel de foco (consulte a página 58).
- Se o projetor estiver inclinado nitidamente na direção da tela, pode não ser possível ajustar o foco da imagem inteira. Posicione o projetor mais diretamente na frente da tela.
- Reduza o ângulo da projeção para reduzir a necessidade da correção do efeito trapézio.
- Verifique se o projetor está dentro no intervalo adequado (distância da projeção) da tela (consulte a página 172).
- Verifique se a lente não está embaçada pela condensação. Talvez seja necessário aguardar alguns instantes antes de usar o projetor após tirá-lo de um ambiente frio para um ambiente aquecido.
- Caso esteja projetando imagens do computador, talvez seja necessário ajustar as configurações de Alinhamento e Sinc, conforme descrito na próxima seção.

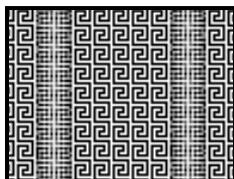
A tela apresenta faixas verticais e a imagem ainda está embaçada, mesmo depois de aplicadas as soluções da seção anterior.

- 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.

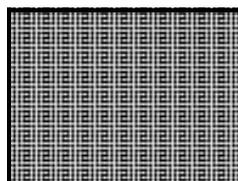
observação

É necessário projetar alguma imagem acionando o botão Auto para que as alterações entrem em vigor. Esse botão funciona somente com imagens de computador projetadas através da porta VGA.

- Caso seja necessário efetuar outros ajustes, utilize as opções **Alinhamento** e **Sinc** manualmente através do menu Sinal, conforme descrito na página 117.
 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.
 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.

- Use a opção **Modo cor** no menu Imagem do projetor para ajustar a cor (consulte a página 114).
- 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. abs. da cor** e **Cor** no menu Imagem.
- Ajuste as opções **Brilho** e **Contraste** do menu Imagem.
- Tente ajustar o parâmetro **Consumo de Energia** (consulte a página 119).
- Verifique as configurações do monitor do computador para corrigir o equilíbrio das cores.

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.

- A lâmpada do projetor pode precisar ser substituída. Consulte a página 139 para obter instruções.
- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal (consulte a página 118).
- Certifique-se de que todos os cabos estejam firmemente conectados às portas adequadas.

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

- Use os botões **Volume** no controle remoto para ajustar o volume, ou ajuste a configuração **Volume** no menu Definição (consulte a página 120).
- Verifique se A/V Mute está desativado. O botão A/V Mute pode estar pressionado.
- 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 Mac, 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 45.
- Se estiver usando um cabo de áudio de computador, verifique se está conectado à entrada de fone de ouvido  do computador ou  ao conector de saída de áudio. Conecte a outra extremidade ao projetor, conforme descrito na página 45.
- Se estiver usando um cabo HDMI e não ouvir som e não vir imagem, configure o seu equipamento para saída PCM.
- Se o seu equipamento estiver conectado através da porta LAN, ou da porta HDMI com o PowerLite G5550NL/G5650WNL/G5950NL, certifique-se de que a opção **Entrada Audio** esteja configurada corretamente. Consulte a página 119.

Nada é exibido no monitor externo.

- As únicas imagens que podem ser exibidas em um monitor externo são imagens de um computador conectado às portas de entrada Computador1, Computador2 (G5550NL/G5650WNL/G5950NL somente) ou BNC. Consulte a página 44.
- Se usar a função Split Screen, a imagem do computador deve estar do lado esquerdo se quiser exibi-la em um monitor externo. Consulte a página 63.

Como resolver problemas na rede

O projetor não envia alertas por e-mail mesmo quando essa função está ativada.

- Certifique-se de que a função de notificação esteja definida corretamente no menu de configurações. Consulte a página 99.
- Defina o modo de repouso como **Communication Activ.** no menu Avançado. Caso contrário, o projetor não poderá enviar e-mails quando estiver no modo de repouso (quando a energia está desligada).
- A ocorrência de um problema grave, que faça o projetor parar de funcionar de repente, pode impedir o envio de uma mensagem.
- Verifique se o projetor está conectado à alimentação.
- Verifique se o cabo de rede está conectado corretamente. Reconecte-o caso não esteja conectado ou se não estiver conectado corretamente (consulte a página 76).

Para problemas com o software EasyMP Network Projection, veja o *Guia do EasyMP Network Projection*.

Para problemas com o software EasyMP Network Projection, veja o *Guia do EasyMP Multi PC Projection*.

Para problemas com o EasyMP Monitor (disponível somente para Windows), veja o *Guia do EasyMP Monitor*.

Você também pode verificar a Event ID no projetor quando tiver problemas relacionados com a rede:

1. Pressione o botão **Menu** e realce o menu **Informação**.
2. Caso veja uma **Event ID** na parte inferior do menu, consulte esta tabela para obter informação adicional:

Event ID	Descrição
0432 0435	O EasyMP Network Projection não conseguiu iniciar. Desligue o projetor e depois volte a ligá-lo.
0434 0481 0482 0485	A comunicação em rede está instável. Verifique o estado da rede. Aguarde alguns momentos, depois tente conectar-se ao projetor novamente.
433	Uma imagem transferida não pode ser projetada. Reinicie o EasyMP Network Projection.
484	Houve um problema de comunicação da rede. Reinicie o EasyMP Network Projection.
04FE	Verifique o estado da rede. Desligue o projetor e depois volte a ligá-lo.
0891	Há um problema de SSID. Configure o computador, ponto de acesso e projetor com o mesmo SSID.
0892	Há um problema relacionado à autenticação WPA ou WPA2. Verifique a configuração de segurança de LAN sem fio no projetor (página 94).
0893	Há um problema relacionado à codificação WEP, TKIP ou AES. Verifique a configuração de segurança de LAN sem fio no projetor (página 94).
0894	Houve um problema de comunicação da rede porque uma conexão foi feita ao ponto de acesso incorreto. Consulte o seu administrador de rede.

Event ID	Descrição
0898	Não foi possível obter as configurações de DHCP. Verifique o servidor DHCP para certificar-se de que está funcionando corretamente. Desative o DHCP se o projetor não estiver sendo usado. Consulte a página 76 (para conexão com fio) ou página 82 (para conexão sem fio).
0899	Erro de conexão. Se reiniciar o EasyMP Network Projection ou desligar e ligar o computador não resolver o problema, entre em contato com a Epson conforme descrito na página 162.

Resolução de problemas no controle remoto

O projetor não responde aos comandos do controle remoto.

- Aponte o controle remoto em direção ao receptor.
- Verifique se os IDs do projetor e do controle remoto correspondem. Para operar todos os projetores por controle remoto, independente das configurações de ID, posicione a chave na lateral do controle remoto em **Activado**.
- Talvez as pilhas do controle remoto não estejam instaladas corretamente ou estejam fracas. Para trocar as baterias, consulte a página 143.
- Certifique-se de estar a aproximadamente 15 m de distância do projetor e dentro do intervalo do sensor frontal ou posterior do equipamento.
- 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 necessário, use a configuração do **Sensor Contr. Remoto** para desativar os sensores da frente e de trás do projetor se a interferência continuar (consulte a página 120).

- Verifique se a configuração do **Sensor Contr. Remoto** não está desativando os sensores do projetor (consulte a página 120).
- Se algum botão for mantido pressionado por mais de 30 segundos, o controle remoto entra no modo de repouso. Solte qualquer botão que esteja preso para despertar o controle remoto.
- Quando o cabo opcional do controle remoto estiver conectado, a área de emissão luminosa do controle remoto e o receptor do projetor são desativados. Se não estiver usando o cabo, certifique de que esteja desconectado do controle remoto e do projetor.
- Certifique-se de que a configuração **Tipo Contr. Remoto** esteja correta. Consulte a página 126.

Onde obter ajuda

A Epson fornece os seguintes serviços de suporte técnico.

Suporte pela Internet

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

Converse com um representante de suporte

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 (PowerLite Pro G5450WUNL, G5550NL, G5650WNL, G5750WUNL ou G5950NL)
- Número de série do produto (localizado dentro do projetor e no menu dele, conforme descrito a seguir)
- Prova de compra (nota da loja) e data da compra
- Configuração do computador ou vídeo.
- Descrição do problema

Você pode obter o número de série no sistema de menus do projetor: Pressione o botão **Menu** e realce o menu **Informação**.

Suprimentos e acessórios de compra

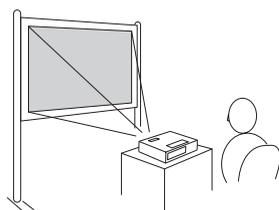
É possível adquirir telas e outros acessórios de uma revenda autorizada Epson. Para encontrar em revendedor próximo, visite o site www.suporte-epson.com.br ou ligue para a Epson conforme descrito na seção “Onde obter ajuda” na página 162 .

A *Instalação do projetor*

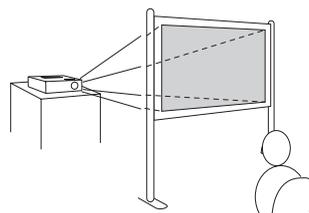
Este apêndice fornece instruções sobre a instalação do projetor em um local permanente, como um teatro ou sala de conferência.

Orientações para instalação

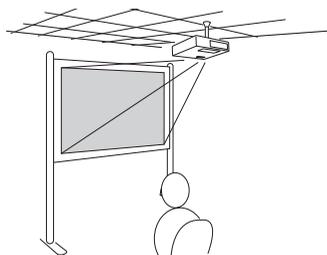
O projetor pode ser instalado para quatro formas de visualização diferentes: projeção frontal, projeção no teto, retroprojeção em uma tela semitransparente ou retroprojeção no teto, como indicado:



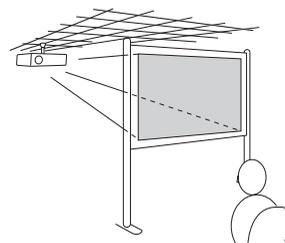
Projeção frontal



Retroprojeção



Projeção no teto



Retroprojeção no teto

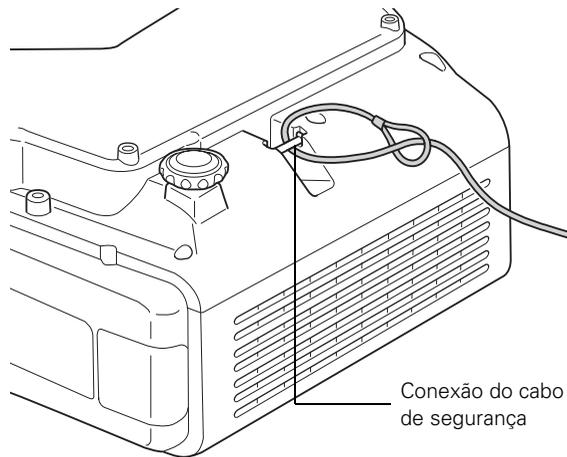
Para projetar do teto, será necessário dispor de um suporte opcional para montagem no teto (consulte a página 15). Também será necessário selecionar os parâmetros de **projeção** adequados no menu Avançado do projetor para virar a imagem de cabeça para baixo (consulte a página 127).

Se estiver montando o projetor no teto e posicioná-lo acima do nível da tela, terá de incliná-lo para baixo para posicionar a imagem na tela. Isso fará com que a imagem perca sua forma quadrada. A imagem poderá ser corrigida com as funções **Quick Corner** e/ou **Keystone**, conforme descrito na página 58.

Recursos de segurança

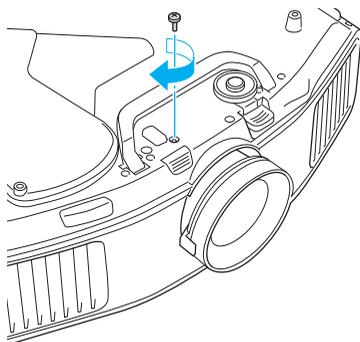
O projetor inclui recursos de segurança para evitar roubos quando instalado ou usado em locais públicos:

- **Instalação do cabo de segurança.** É possível instalar um cabo de segurança disponível comercialmente para prender o projetor à sua mesa ou armação (veja a seguir).



- **Porta de segurança Kensington** A trava de segurança (localizada abaixo da entrada de energia) é compatível com os sistemas de segurança MicroSaver fabricados pela Kensington. É possível adquiri-lo através da Epson (consulte a página 15).

- Parafuso antifurto para a lente É possível travar as lentes com o parafuso fornecido para que as lentes não possam ser removidas.

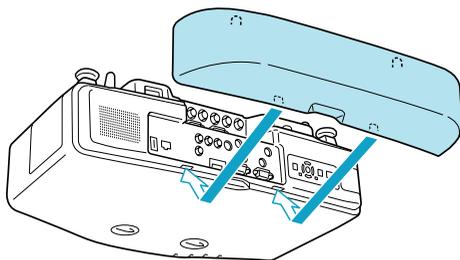


Além disso, o projetor possui diversos recursos de segurança em seus menus. Consulte a página 121.

Instalação e remoção da cobertura do cabo

Instale a tampa do compartimento do cabo traseiro para melhorar a aparência do projetor e evitar que os cabos se soltem ou saiam do lugar. Para instalar a tampa, proceda da seguinte forma:

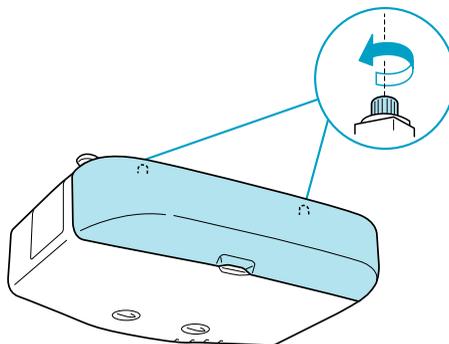
1. Encaixe as linguetas nas aberturas, conforme mostrado, depois empurre a tampa contra o projetor.



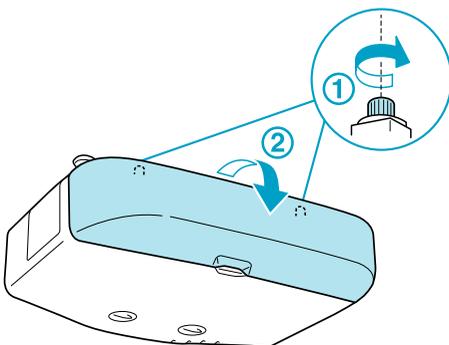
observação

Esta ilustração mostra o projetor montado no teto.

2. Aperte os parafusos na parte inferior da tampa.



3. Para retirar a tampa (quando for conectar ou desconectar cabos), solte os parafusos localizados na base da tampa e puxe-a para fora do projetor conforme mostrado.

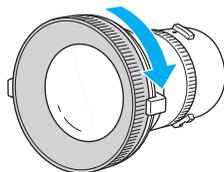


Instalação e remoção da lente

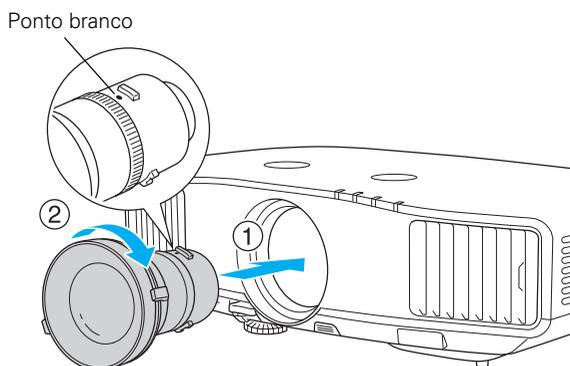
Consulte as seções a seguir para obter instruções sobre como instalar e remover a lente.

Instalação da lente

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Gire o anel de foco no sentido horário até o limite máximo.



3. Certifique-se de que o ponto branco da lente esteja voltado para cima. Instale a lente diretamente no projetor e gire-a em sentido horário até ouvir um clique.



4. Se necessário, instale o parafuso antifurto para a lente (consulte a página 167).

observação

Somente instale ou remova a lente quando necessário. Se houver entrada de poeira no projetor, há riscos de problemas na qualidade de projeção e/ou no funcionamento do projetor.

Não instale ou retire as lentes quando a seção de inserção de lentes está voltada para cima. É possível que caia poeira dentro do projetor.

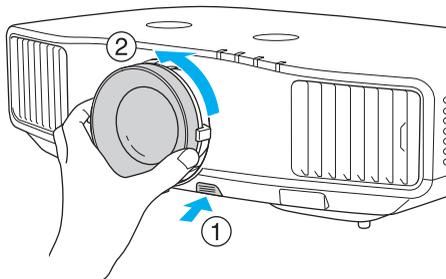
Não toque nas lentes com as mãos ou dedos. Se houver marcas de impressões digitais ou algum tipo de óleo sobre a lente, ocorrerá deterioração na qualidade de projeção.

observação

Se moveu a lente com o botão de deslocamento da lente (consulte a página 57), centre a lente novamente antes de removê-la.

Remoção da lente

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Se o parafuso antifurto para as lentes foi instalado, remova-o (consulte a página 167).
3. Mantenha o botão de remoção da lente pressionado e gire-a em sentido anti-horário até ouvir um clique.



4. Remova a lente, puxando-a para fora.

B

Especificações técnicas

Especificações gerais

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício Epson
Resolução (formato nativo)	PowerLite Pro G5550NL/G5950NL: 1024 × 768 pixels (XGA) PowerLite Pro G5650WNL: 1280 × 800 pixels (WXGA) PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL: 1920 × 1200 pixels (WUXGA)
Reprodução de cores	16.8 milhões de cores
Brilho	Saída de luz branca

	Modo de consumo de energia normal (ISO 21118 padrão) (lúmens)	Modo de consumo de energia ECO (lúmens)
G5450WUNL	4000	3200
G5550NL/G5650WNL/ G5750WUNL	4500	3600
G5950NL	5200	4160

Emissão de luz colorida

	Modo de consumo de energia normal (lúmens)
G5450WUNL	4000
G5550NL/G5650WNL/ G5750WUNL	4500
G5950NL	5200

Taxa de contraste	PowerLite Pro G5450WUNL/G5550NL: 1000:1 PowerLite Pro G5750WUNL: 1500:1 PowerLite Pro G5650WNL/G5950NL: 2000:1
Tamanho da imagem (inclui todas as lentes)	PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL (imagens 16:10): 127 a 762 cm PowerLite Pro G5650WNL (imagens 16:10): 76,2 a 762 cm PowerLite Pro G5550NL/G5950NL (imagens 4:3): 76,2 a 762 cm
Distância de projeção (inclui todas as lentes)	PowerLite Pro G5450WNL/G5750WUNL (imagens 16:10): 0,8 a 45,5 m PowerLite Pro G5650WNL (imagens 16:10): 0,5 a 46,4 m PowerLite Pro G5550NL/G5950NL (imagens 4:3): 0,5 a 44,1 m
Formas de projeção	Frontal, traseira e invertida (montagem no teto)
Sistema de som interno	7 W monaural
Relação óptica entre altura e largura	PowerLite Pro G5550NL/G5950NL: 4:3 (horizontal:vertical) PowerLite Pro G5450WUNL/G5650WNL/G5750WUNL: 16:10 (horizontal:vertical)
Taxa de zoom (lente padrão, não incluída)	1:1,8
Nível de ruído	PowerLite Pro G5450WUNL: 35 dB em modo normal de consumo de energia 30 dB em modo ECO de consumo de energia PowerLite Pro G5550NL: 33 dB em modo normal de consumo de energia 28 dB em modo ECO de consumo de energia PowerLite Pro G5650WNL/G5950NL: 38 dB em modo normal de consumo de energia 32 dB em modo ECO de consumo de energia PowerLite Pro G5750WUNL: 39 dB em modo normal de consumo de energia 33 dB em modo ECO de consumo de energia

Correção do efeito trapézio PowerLite Pro G5450WUNL/G5750WUNL:
±30° vertical, ±20° horizontal (lentes padrão)
PowerLite Pro G5550NL/G5650WNL/G5950NL:
±40° vertical, ±20° horizontal (lentes padrão)

Compatibilidade com
o mouse Requer o uso de um receptor para mouse sem fio
(número de referência V12H007T16)

Lâmpada de projeção

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.

Tipo	UHE (Ultra-eficiência)
Consumo de energia	PowerLite Pro G5450WUNL/G5550NL: 275 W PowerLite Pro G5650WNL/G5750WUNL/G5950NL: 330 W
Vida da lâmpada	Aproximadamente 2000 horas (modo normal de consumo de energia) Aproximadamente 3000 horas (modo ECO de consumo de energia)
Número da peça	PowerLite Pro G5450WUNL/G5550NL: V13H010L62 PowerLite Pro G5650WNL/G5750WUNL/G5950NL: V13H010L63

Controle remoto

Alcance	15 metros
Pilhas (2)	Alcalinas AA

Dimensões

Altura	135 mm, com os pés retraídos
Largura	470 mm
Profundidade	311,5 mm, não incluindo a lente
Peso (sem as lentes)	6,2 kg

Especificações elétricas

Frequência nominal	50/60 Hz CA
Fonte de alimentação	Powerlite Pro G5450WUNL: 100/240 VAC, 4,2 A/1,8 A Powerlite Pro G5550NL: 100/240 VAC, 3,9 A/1,7 A PowerLite Pro G5650WNL/G5950NL: 100/240 VAC, 4,7 A/2,0 A Powerlite Pro G5750WUNL: 100/240 VAC, 4,8 A/2,1 A
Consumo de energia	PowerLite Pro G5450WUNL: Em funcionamento: 100 a 120 VAC 413 W (modo Consumo de energia Normal) 345 W (modo Consumo de energia ECO) 220 a 240 VAC 393 W (modo Consumo de energia Normal) 330 W (modo Consumo de energia ECO) Em repouso: 100 a 120 VAC 0,38 W (Comun. desactivada) 10 W (Comun. activada) 220 a 240 VAC 0,47 W (Comun. desactivada) 11 W (Comun. activada) PowerLite Pro G5550NL: Em funcionamento: 100 a 120 VAC 390 W (modo Consumo de energia Normal) 323 W (modo Consumo de energia ECO) 220 a 240 VAC 373 W (modo Consumo de energia Normal) 311 W (modo Consumo de energia eco) Em repouso: 100 a 120 VAC 0,38 W (Comun. desactivada) 10 W (Comun. activada) 220 a 240 VAC 0,47 W (Comun. desactivada) 11 W (Comun. activada)

PowerLite Pro G5650WNL/G5950NL:

Em funcionamento:

100 a 120 VAC

464 W (modo Consumo de energia normal)

383 W (modo Consumo de energia ECO)

220 a 240 VAC

442 W (modo Consumo de energia normal)

367 W (modo Consumo de energia ECO)

Em repouso:

100 a 120 VAC

0,38 W W (Comun. desactivada)

10 W (Comun. desactivada)

220 a 240 VAC

0,47 W (Comun. desactivada)

11 W (Comun. desactivada)

PowerLite Pro G5750WUNL:

Em funcionamento:

100 a 120 VAC

477 W (modo Consumo de energia Normal)

394 W (modo Consumo de energia ECO)

220 a 240 VAC

451 W (modo Consumo de energia Normal)

376 W (modo Consumo de energia ECO)

Em repouso:

100 a 120 VAC

0,38 W (Comun. desactivada)

10 W (Comun. activada)

220 a 240 VAC

0,47 W (Comun. desactivada)

11 W (Comun. activada)

Especificações ambientais

Temperatura	Em funcionamento: 0 a 40 °C 0 a 35 °C (acima de 1.500 m, com os modos de alta altitude e consumo de energia normal ativados) Armazenamento: -10 a 60 °C
Umidade (sem condensação)	Em funcionamento: Umidade relativa de 20% a 80%
Altitude de funcionamento	0 a 3.000 m (acima de 1.500 m com o modo de alta altitude ativado)

Segurança e aprovações

Estados Unidos	FCC 47CFR Parte 15B Classe B (DoC) UL60950-1 Primeira Edição (Marca cTUVus)
Marca CE	Diretiva EMC (2004/108/EC) IEC 60950-1 Primeira edição



ICs Pixelworks™ DNX™ são utilizados neste projetor.

Formatos de vídeo compatíveis

Estes projetores oferecem suporte para os formatos de vídeo de alta definição e formatos de exibição do computador relacionados abaixo, assim como os padrões tradicionais de vídeo NTSC, PAL e SECAM.

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.

Sinais de computador (RGB analógico)

Modo	Taxa de atualização (Hz)	Resolução
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
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

Sinais de computador (RGB analógico) (continuação)

Modo	Taxa de atualização (Hz)	Resolução
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
WUXGA—60**	60	1920 × 1200
MAC13	67	640 × 480
MAC16	75	832 × 624
MAC19	75	1024 × 768
MAC19-60	59	1024 × 768
MAC21	75	1152 × 870

* Disponível somente quando **Wide** estiver selecionado como a Resolução com o PowerLite Pro G5450WUNL/G5650WNL/G5750WUNL.

** Disponível apenas quando um sinal VESA CVT-RB (Apagão reduzido) é recebido com o PowerLite G5450WUNL/G5750WUNL.

Vídeo de componentes

Modo	Taxa de atualização (Hz)	Resolução
TV525i (480i)	60	720 × 480
TV625i (576i)	50	720 × 576
SDTV525p (480p)	60	720 × 480
SDTV625p (576p)	50	720 × 576
HDTV750p (720p)	60	1280 × 720
HDTV750p (720p)	50	1280 × 720
HDTV1125i (1080i)	60	1920 × 1080
HDTV1125i (1080i)	50	1920 × 1080

Vídeo composto/S-Vídeo

Modo	Taxa de atualização (Hz)	Resolução
NTSC	60	720 × 480
NTSC 4:43	60	720 × 480
PAL	50	720 × 576
N-PAL	50	720 × 576
M-PAL	60	720 × 576
PAL—60	60	720 × 576
SECAM	50	720 × 576

Sinais procedentes das portas DVI-D (G5450WUNL/G5750WUNL somente) ou HDMI

Modo	Taxa de atualização (Hz)	Resolução
VGA—60	60	640 × 480
SVGA—60	60	800 × 600
XGA—60	60	1024 × 768
WXGA—60	60	1280 × 800
SXGA2—60	60	1280 × 960
SXGA3—60	60	1280 × 1024
SXGA+60	60	1400 × 1050
UXGA—60	60	1600 × 1200
WUXGA—60*	60	1920 × 1200
TV525i (480i)	60	720 × 480
TV625i (576i)	50	720 × 576
SDTV525p (480p)	60	720 × 480
SDTV625p (576p)	50	720 × 576
HDTV750p (720p)	60	1280 × 720
HDTV750p (720p)	50	1280 × 720
HDTV1125i (1080i)	60	1920 × 1080
HDTV1125i (1080i)	50	1920 × 1080
HDTV1125p (1080p)	60	1920 × 1080
HDTV1125p (1080p)	50	1920 × 1080
HDTV1125p (1080p)	30	1920 × 1080
HDTV1125p (1080p)	24	1920 × 1080
HDTV1125p (1080p)		
HDTV1125p (1080p)		
HDTV1125p (1080p)		

* Disponível apenas quando um sinal VESA CVT-RB (Apagão reduzido) é recebido com o G5450WUNL/G5750WUNL.

C

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. A luz intensa pode causar danos aos olhos, sobretudo de crianças e animais de estimação.
- Não coloque o projetor sobre mesas, suportes ou plataformas instáveis.
- 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 (consulte a page 173).
- A instalação do projetor no teto deve ser realizada por técnicos qualificados, usando a estrutura projetada especificamente para esse projetor. Se o projetor não tiver sido instalado corretamente, ele pode cair do teto. Isso poderá causar ferimentos graves a qualquer pessoa que esteja embaixo da armação e poderá danificar o projetor.
- Se instalar o projetor no teto e utilizar adesivos na armação para evitar que os parafusos se soltem ou lubrificantes e óleos no projetor, é possível que o gabinete do projetor 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 no teto, não utilize adesivos para evitar que os parafusos se soltem e nem óleos ou lubrificantes.
- Não se apóie no projetor nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Não exponha o projetor a chuva, água ou excesso de umidade.
- 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 use detergentes líquidos ou em aerosol, ou solventes como álcool, tiner ou benzina.

- Não use sprays contendo gases inflamáveis para limpar a lente ou o filtro. Não borrife líquido de qualquer tipo diretamente sobre o projetor ou sobre as lentes. Não use o projetor onde haja gases inflamáveis, corrosivos, ou explosivos presentes da atmosfera.
- Não coloque contêineres de líquido no projetor. Nunca derrame líquidos de qualquer espécie sobre o projetor.
- Não use o projetor onde fique exposto a muita poeira, fumaça ou vapor.
- Nunca insira ou derrube objetos de qualquer tipo nas aberturas do projetor. Não deixe objetos estranhos, inflamáveis ou metais próximos ao projetor.
- 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 opere o projetor em um sofá, tapete ou outra superfície macia. 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 esfriamento.
- Não deixe o projetor em ambientes externos por longos períodos.
- Não use o projetor fora da temperatura requerida (consulte a page 176). Isso pode causar instabilidade e danificar o projetor.
- Não guarde o projetor fora do intervalo de temperatura exigido (consulte a page 176) ou exposto à luz solar direta por longos períodos. Se o fizer, poderá danificar o gabinete do equipamento.
- Não toque no plugue durante tempestades elétricas. Caso contrário, haverá risco de choque elétrico.
- Desconecte o projetor quando não for utilizá-lo por longos períodos. Coloque o projetor próximo a uma tomada de onde o plugue possa ser facilmente desconectado.
- Se não for usar o projetor por um longo período, retire as pilhas do controle remoto.
- 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 (incluindo consumíveis). 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 usar o projetor no país em que foi comprado, só use o cabo de alimentação fornecido com o projetor. Se utilizar o projetor em um país diferente do país onde o equipamento foi adquirido, utilize o cabo de alimentação adequado à região.
- Tome as precauções detalhadas a seguir ao manusear o plugue: Não sobrecarregue as tomadas, os cabos de extensão ou os filtros de linha. nunca segure o plugue com as mãos molhadas. Não coloque o plugue em tomada que contenha pó. 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.
- 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.
- Não projete imagens com a tampa das lentes colocada. O calor poderá derreter a tampa das lentes. Se tocar a tampa, poderá sofrer queimaduras.
- Não bloqueie de forma nenhuma a luz originada no projetor. O objeto usado para bloquear a luz pode ser danificado ou a luz refletida pode aquecer a lente e danificar o projetor.

- Não toque na lente com as mãos nuas.
- Sempre coloque a tampa da lente no lugar quando não for usar o projetor, para prevenir que a lente fique suja ou seja danificada.
- 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. Cuidado para não deixar os fios do projetor pelo caminho, pois alguém pode tropeçar.
- (Hg) A lâmpada utilizada 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.
- Os gases dentro da lâmpada contém vapor de mercúrio. 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 teto e a lâmpada quebrar, pedaços pequenos de vidro podem cair quando remover a tampa da lâmpada. Tenha cuidado para que pedaços de vidro não entrem nos seus olhos ou boca.
- Se a lâmpada quebrar e gases ou fragmentos de vidro da lâmpada forem inalados ou entrarem nos seus olhos ou boca, ou se notar algum efeito, busque assistência médica imediatamente.
- Não desmonte ou danifique a lâmpada ou sujeite-a a impacto.
- Não ligue o projetor quando o volume estiver muito alto.
- Não use o projetor onde possa haver extremos de temperatura muito baixa ou alta ou mudanças súbitas de temperatura.
- Não instale o projetor onde ele possa ser sujeito a vibrações ou choques, ou próximo a fios de alta-voltagem ou fontes eletromagnéticas.
- 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 na seção dos Centros de Serviços Autorizados, ou na página www.suporte-epson.com.br, acessando o link de Assistência Técnica.

AVISO: Os cabos fornecidos com este equipamento contêm produtos químicos tais como chumbo, por exemplo, reconhecido como agente causador de defeitos de nascimento e outros danos reprodutivos. *Lave as mãos depois de manipulá-los.* (De acordo com a Proposta 65 do Código de Segurança e Saúde da Califórnia Código §25249.5 e posteriores.)

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 communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

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

WARNING

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

For Canadian Users

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Declaration of Conformity

According to 47CFR, Part 2 and 15, Class B Personal Computers and Peripherals; and/or CPU Boards and Power Supplies used with Class B Personal Computers

We: Epson America, Inc.
Located at: 3840 Kilroy Airport Way
MS: 3-13
Long Beach, CA 90806
Telephone: (562) 290-5254

Declare under sole responsibility that the product identified herein, complies with 47CFR Part 2 and 15 of the FCC rules as a Class B digital device. Each product marketed, is identical to the representative unit tested and found to be compliant with the standards. Records maintained continue to reflect the equipment being produced can be expected to be within the variation accepted, due to quantity production and testing on a statistical basis as required by 47CFR §2.909. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Trade Name: Epson
Type of Product: LCD Projector
Model: H346A/H351A/H347A/H345A/H349A
Marketing Name: PowerLite Pro G5450WUNL/G5550NL/
G5650WNL/G5750WUNL/G5950NL

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: (55 11) 3956-6868

Fax: (55 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 substituto será a soma dos 90 dias (da garantia legal) acrescida do saldo da garantia adicional do fabricante remanescente do produto substituído.

Esta garantia não cobre perdas e danos, lucros cessantes, manutenção de caráter preventivo ou qualquer perda resultante do uso ou da incapacidade de uso do produto, nem o custo de reparação ou substituição de qualquer outro bem que seja danificado.

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. Tefé, 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 Vilha Velha

Telemática Comércio e
Indústria Ltda.
Av. Jerônimo Monteiro, 155
Centro - CEP 29100-400
Fone: (27) 2124-3600/3633
www.telematicaes.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

Eletrosystem Informática
Ltda.
Av. C 233, 252
Jardim América - CEP
74290-040
Fone: (62) 3285-6144
www.eletrosystem.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 Industria e
Comercio 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.trishopininfo.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 Informática 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.informacom.com.br

SP Jundiá

RFB Informática 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.spancenter.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.vmpriprint.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, 92
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

Software Copyright

This product uses free software as well as software to which this company holds the rights.

The following is information on the free software used by this product.

1. LGPL

(1) This company uses free software for this product under the terms of the GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991 (henceforth "LGPL") or later versions.

You can see the full text of the LGPL on the following Web sites.

[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

This company, under the terms of the LGPL, discloses the source code for the free software used in this product based on the LGPL.

Contact the Epson support personnel to reproduce, modify, and/or distribute the free software concerned.

Please follow the conditions of the LGPL when reproducing, modifying, and/or distributing the free software concerned.

Also, the free software concerned is offered "as is" with no guarantee or warranty what so ever. The term guarantee includes, but is not limited to, appropriate commercialization, business potential, purpose of use, and does not infringe on third person rights (including, but not limited to, patent rights, copyrights, and trade secrets).

(2) Furthermore, as stated in (1), there is no guarantee for free software that is included in this product to which the LGPL applies because of the characteristics of the free software that has already used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

(3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).

2. Other free software

As well as the free software used under the terms of the LGPL, this company also uses the following free software for this product. Hereafter, each author, the conditions, and so on are described in the original. Furthermore, there is no guarantee for free software because of the characteristics of the free software that has already been used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

(2) zlib

Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

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

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

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

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

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

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes
with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free soft-
ware, 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 `Gnomovi-
sion' (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, Sub-section 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.

For embedded multimedia software:

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

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

For MPEG-4 ASP:

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

For MPEG-4 AVC:

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

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

Índice

A

- A/V Mute
 - botão, 67
 - configurações da tela, 125
- acessórios, 15 - 16
- ajuda, 162 - 163
- ajuda, Epson, 13 - 14
- ajuste de cores de seis eixos, 115 - 116
- ajuste de cores em várias telas, 129
- alertas por e-mail, 99 - 101
- alta altitude, 127, 149
- alternar fonte de imagem, 56, 66
- altitude, 127, 149, 176
- alto-falantes, conexão, 48
- alto-falantes, especificações, 172
- altura da imagem, ajuste, 57 - 58
- ampliação/redução da imagem, 58, 68
- apresentações
 - câmera digital, 49 - 50
 - computador, 29 - 33
 - condições da sala, 19, 66
 - sem fio, 75 - 99
 - uso da ferramenta ponteiro, 69
 - vídeo, 34 - 43
- armação para montagem no teto, 165 - 166
- áudio
 - conexão de equipamentos, 45 - 48
 - controle do volume, 68
 - desativação (com A/V Mute), 67
 - problemas, solução, 158
- Autenticação, 95 - 96
- Autenticação EAP, 95 - 96
- Autenticação LEAP, 95 - 96
- Autenticação PEAP, 95 - 96
- Auto Ajuste, parâmetro, 117

B

- botão E-Zoom, 68
- botão Freeze, 67
- brilho, 171
- Brilho, parâmetro, 114

C

- cabo de conversão DVI/HDMI, 29, 30, 37, 38
- cabo de vídeo componente, 16, 34, 41
- cabo de vídeo VGA, 32, 42
- cabo HDMI, 31, 36
- cabo S-Vídeo, 40
- cabos
 - adquirir, 15 - 16
 - BNC para VGA, 33
 - componente, 16, 34, 41
 - composto, 34, 39
 - conjunto de cabos para controle remoto, 15
 - conversão DVI/HDMI, 29, 30, 37, 38
 - Ethernet, 76
 - HDMI, 31, 36
 - ilustrações, 18
 - rede, 76
 - segurança, 166
 - S-Vídeo, 40
 - VGA, 32, 42
- câmera digital, conexão, 49 - 50
- captura de imagem, 124 - 125
- carregar no botão código PIN, 86
- certificado EAP-TLS, 96 - 97
- código de solicitação, senha, 123
- código PIN, 89 - 91
- computador
 - conexão, 29 - 33
 - seleção da fonte, 56

- conexão do projetor
 - à câmera digital, 49 - 50
 - a equipamento de vídeo, 34 - 43
 - a equipamentos de áudio, 45 - 48
 - ao computador, 29 - 33
 - ao monitor externo, 44
 - aos alto-falantes, 48
- conexão Ethernet, 76 - 77
- conexão WPS, 86 - 91
- configurações de rede, definição, 75 - 110
- configurações padrão, restauração, 113
- Consumo de energia, parâmetro, 120
- Contraste, parâmetro, 114
- controle através do navegador, 103
- controle de navegação, 103
- controle remoto
 - alcance, 173
 - alternância de fontes, 66
 - botão A/V Mute, 67
 - botão E-Zoom, 68
 - botão Freeze, 67
 - como mouse sem fio, 70
 - controle de vários projetores, 71 - 73
 - correção de cores, 61, 114 - 116
 - especificações, 173
 - ferramenta ponteiro, uso, 69
 - ID, 72 - 73
 - problemas, 161
 - solução de problemas, 161
 - teclado numérico, uso, 122
 - uso de bateria, 173
 - virtual em rede, 104
- cor
 - ajuste em várias telas, 129
 - correção, 61, 114 - 116
 - parâmetros, 114 - 115
 - problemas, 157 - 158
 - saturação, 115
 - temperatura, 115
- Cor, parâmetro, 115
- correção do efeito trapézio, 58 - 60, 120, 155, 173

- Crestron RoomView, 106
- criptografia, 92 - 93, 97
- criptografia de dados, 97
- criptografia WEP, 92 - 93

D

- declaração de conformidade com a FCC, 185
- desativação da imagem (com A/V Mute), 67
- desembalar o projetor, 18
- desligar o projetor, 53
- DICOM SIM, modo de cor, 61
- Direct Power On, parâmetro, 52
- dispositivo antifurto, 15, 28, 166 - 167
- dispositivo antifurto Kensington, 15, 28, 166
- distância entre o projetor e a tela, 20, 172
- documentação, 13 - 14

E

- EasyMP Monitor
 - funções, 75
 - problemas, 159
- EasyMP Multi PC Projection
 - funções, 75
 - problemas, 159
- EasyMP Network Projection
 - criação de senha para, 81
 - funções, 97
 - problemas, 159
- elevantar a imagem, 57 - 58
- energia
 - botão, 52
 - especificações, 174
 - indicador de estado, 52, 147 - 149
- Entrada áudio, parâmetro, 120
- Epson
 - acessórios, 15 - 16
 - garantia, 15, 187 - 193
 - suporte técnico, 14, 162 - 163

especificações
alto-falante, 172
ambientais, 176
brilho, 171
controle remoto, 173
dimensões, 173
elétricas, 174
gerais, 171
lâmpada, 173
resolução, 171
segurança, 176
especificações ambientais, 176
especificações elétricas, 174

F

faixas, vertical, 156
ferramenta ponteiro, uso, 69
Filtro de ar
 compra, 15
filtro de ar
 limpeza, 134 - 137
 substituição, 138 - 139
filtro, *veja* filtro de ar
foco da imagem, 58
fonte da imagem, seleção, 56, 66
fonte, seleção, 56, 66
forma do ponteiro, 120
formato progressivo, 117

G

garantia, 15, 187 - 193

H

HDTV images, video formats, 178, 179

I

ID do projetor
 configuração, 71
 verificação, 72

imagem

 adaptação à tela, 117, 154 - 155
 ajuste, 56 - 63, 114 - 116
 altura, ajuste, 57 - 58
 ampliação/redução, 58, 68
 captura e gravação no projetor, 124 - 125
 correção de formato, 58 - 60, 120, 155
 desativação (com A/V Mute), 67
 desativação temporária, 67
 elevar, 57 - 58
 embaçada, 156
 formato, correção, 58 - 60
 problemas, 150 - 157
 seleção da fonte, 56, 66
 tamanho e distância da projeção, 20, 172
imagem embaçada, 156
imagem na tela, *veja* imagem
imagem, *veja* imagem
indicadores luminosos de advertência,
 147 - 149
indicadores luminosos de status, 147 - 149
indicadores luminosos, status, 147 - 149
instalação do projetor
 projetor, 165 - 166
 tampa do compartimento do cabo, 168
Instant Off, parâmetro, 53

L

Lâmpada
 compra, 15
lâmpada
 especificações, 173
 indicador de estado, 147 - 149
 número de horas de uso, 143
 substituição, 139 - 142
lâmpada de projeção, *consulte* lâmpada
laptop
 conexão, 32 - 33
 problemas de exibição, 150 - 154
 seleção da fonte, 56, 66
lentes, limpeza, 134

- limpeza
 - filtro de ar, 134 - 137
 - gabinete do projetor, 134
 - lentes, 134
- Língua, parâmetro, 129
- Logotipo do usuário
 - configurações da tela, 125
- Logótipo utilizador, parâmetro
 - criar, 124 - 125
- logotipo, gravação no projetor, 124 - 125

M

- Mac
 - problemas de exibição, 152
 - seleção configuração de rede, 86
- manuais, 13 - 14
- mensagem Não suportado, 153
- mensagem Sem sinal, 151 - 152
- menu Avançado, 126 - 129
- menu Definição, 119 - 121
- menu Imagem, 114 - 115
- menu Informação, 143
- menu Sinal, 116 - 119
- menus
 - alteração dos parâmetros, 112 - 113
 - Avançado, 126 - 129
 - configurações padrão, restauração, 113 - 114
 - Definição, 119 - 121
 - imagem, 114 - 115
 - Informações, 143
 - Logótipo utilizador, parâmetro, 124 - 125
 - rede, 76, 80, 92, 94, 95, 96, 99
 - Sinal, 116 - 119
- modo Access Point, 82
- modo Ad Hoc, 82
- modo cor, 61, 114
- modo de cor Desporto, 61
- modo de cor Foto, 61
- modo de cor Personalizado, 61
- modo de cor sRGB, 61
- modo de cor Teatro, 61
- modo de cores Apresentação, 61
- modo de cores Dinâmico, 61

- modo de repouso, 50, 127
- modo infra-estrutura, *veja* modo Access Point
- monitor externo, conexão, 44
- monitor, conexão, 44
- monitoramento do projetor
 - EasyMP Monitor, 75
 - notificações por e-mail, 99 - 101
 - SNMP, 101 - 102
 - uso do navegador, 103
- montagem no teto, 15
- mouse
 - compatibilidade, 173
 - uso do controle remoto, 70
- mouse sem fio, 70

N

- Nitidez, parâmetro, 115
- nível de ruído, 172

O

- opção Alinhamento, ajuste, 156 - 157
- opções para o projetor, 15 - 16

P

- padrão de teste, exibição, 121
- palavra-chave, 81
- Parafuso antifurto para a lente, 167
- posicionamento
 - imagem, 57 - 58
 - projetor, 19 - 28, 165 - 166
- problemas
 - controle remoto, 161
 - cor, 157 - 158
 - imagem, 150 - 157
 - monitoramento do projetor, 159
 - sem sinal, 151 - 152
 - som, 158
 - uso da ajuda na tela, 146
- projeção sem tela, 61

projektor
 desativação dos botões, 126
 desembalar, 18
 desligar, 53
 distância da tela, 20, 172
 especificações, 171 - 176
 especificações da lâmpada, 173
 instalação, 165 - 166
 ligar, 50 - 52
 limpeza, 134
 menus do projetor e lista de opções,
 130 - 131
 monitoramento remoto, 99 - 110
 opções, 15 - 16
 posicionamento, 19 - 28, 165 - 166
 proteção por senha, 122 - 124
 recursos de segurança, 121 - 126, 166 - 167
 resolução, 171
 solução de problemas, 145 - 163
 transporte, 144
 visualização de informações, 143

Q

Quick Corner, parâmetro, 59, 120
Quick Wireless Connection
 uso, 79

R

rede
 cabos, 76
 com fios, 76 - 77
 gerenciamento remoto do projetor,
 99 - 110
 parâmetros, 76 - 102
 problemas, 159
 sem fio, 75 - 99
rede com fios, 76 - 77
redimensionamento da imagem, 62 - 63
Redução ruído, parâmetro, 118
reinicialização do temporizador
 da lâmpada, 142

reiniciar as opções do menu, 113
relação entre altura e largura, 172
relação óptica entre altura e largura, 172
remoção do módulo sem fio, 98
reprodutor de DVD, conexão, 34 - 43
resolução, 62 - 63, 153, 171
Resolução, parâmetro, 117
retroprojeção em tela, 127, 165 - 166

S

Saturação da cor, parâmetro, 115
segurança
 cabos, 166
 especificações, 176
 identificação do logotipo, 124 - 125
 instruções, 181 - 185
 proteção por senha, 122 - 124
 trava Kensington, 15, 166
 Travar operação, 126
Segurança WPA, 94
sem fio
 apresentação, 75 - 99
 criptografia WEP, 92 - 93
 EAP, 95 - 96
 EAP-TLS, 96 - 97
 LEAP, 95 - 96
 módulo, 15, 78 - 79, 98
 PEAP, 95 - 96
 Quick Wireless Connection, 79
 Segurança WPA, 94
senha
 acesso remoto, 81
 código de solicitação, 123
 proteção, 122 - 124
Sensor Contr. Remoto, parâmetro, 120
sinal de entrada, seleção, 56, 66
Sinal de vídeo, parâmetro, 118
Sinal entrada, parâmetro, 118
Sinc, parâmetro, 117
sincronização, ajuste, 156 - 157
sistema de ajuda, uso, 146
SNMP, 101 - 102

- solução de problemas
 - imagem cônica, 58 - 60
 - imagem cortada, 154 - 155
 - imagem distorcida, 58 - 60
 - Problemas com EasyMP Multi PC
 - Projection, 159
 - Problemas com EasyMP Network
 - Projection, 159
 - problemas com o EasyMP Monitor, 159
 - problemas de imagem e som, 150 - 159
 - problemas de rede, 159
 - problemas no controle remoto, 161
 - problemas no projetor, 145 - 163
 - sem sinal, 151 - 152
 - tela em branco, 150 - 153
- som, solução de problemas, 158
- Split Screen (tela dividida), parâmetro, 63, 120
- SSID, 84, 85, 86
- substituição da lâmpada, 139 - 142
- Sub-título, parâmetro, 127
- suporte técnico, 14, 162 - 163
- suporte, *veja* suporte técnico

T

- tampa do compartimento do cabo, 168
- taxa de zoom, 172
- teclado numérico, uso, 122
- tela
 - adquirir, 15
 - distância do projetor, 20, 172
 - em branco, 150 - 153
 - tela inicial, criação, 124 - 125
- tela em branco, 150 - 153
- tela inicial
 - criar, 124 - 125
 - logotipo do usuário, *consulte* Logótipo utilizador
 - parâmetros, 125
- tela personalizada, *consulte* Logótipo utilizador
- temperatura
 - indicador de estado, 147 - 149
 - requisitos, 176

- temperatura, cor, 115
- temporizador da lâmpada, reinicialização, 142
- toque de um botão, 86, 88 - 89
- transporte do projetor, 144
- Travar operação, parâmetro, 120, 126

U

- USB
 - chave, 79

V

- validação de certificado, 96 - 97
- vários projetores, controle, 71 - 73
- vídeo, 34, 39
 - cabos, 15 - 16, 18, 34
 - conexão a equipamento de vídeo, 34 - 43
 - formatos admitidos, 177 - 179
 - seleção da fonte, 56, 66
- Visualizar fundo, parâmetro, 125
- volume, controle, 68, 120

W

- Web Remote Control, 104
- Wi-Fi, 86 - 91
- Windows
 - problemas de exibição, 152
 - seleção configuração de rede, 85