EPSON
EXCEED YOUR VISION

Manual del usuario PowerLite®
1780W/1781W/1785W/1795F

Contenido

Manual del usuario 1780W/1781W/1785W/1795F 9

Introducción 10

Funciones del proyector 10

Contenido de la caja del producto 12

Componentes adicionales 13

Software y manuales adicionales del proyector 14

Equipo adicional y piezas de repuesto 14

Información de garantía 15

Anotaciones utilizadas en la documentación 15

Dónde obtener más información 15

Ubicación de las piezas del proyector 16

Piezas del proyector: Frontal/Superior 17

Piezas del proyector: Posterior 18

Piezas del proyector: Base 19

Piezas del proyector: Panel de control 20

Piezas del proyector: Control remoto 22

Configuración del proyector 25

Colocación del proyector 25

Opciones de configuración e instalación del proyector 25

Distancia de proyección 27

Conexiones del proyector 29

Conexión de fuentes de computadora 30

Conexión de una computadora para video y audio a través de USB 30

Conexión de una computadora para video VGA 31

Conexión de una computadora para video y audio HDMI 32

Conexión de una computadora para control del mouse USB 33

Conexión de una computadora para sonido 34

Conexión de fuentes de video 34

Conexión de una fuente de video HDMI 35

Conexión de un dispositivo compatible con MHL 35

Conexión de una fuente de video componente 36
Conexión de una fuente de video compuesto 37
Conexión de una fuente de video para sonido 38
Conexión de dispositivos USB externos 39
Proyección desde un dispositivo USB 39
Conexión de un dispositivo USB o una cámara al proyector 40
Selección de la fuente USB conectada al proyector 40
Desconexión de un dispositivo USB o una cámara del proyector 41
Conexión de una cámara de documentos 41
Instalación de las pilas del control remoto 41
Apertura de la tapa de la lente 43
Uso del proyector en una red 44
Proyección en una red inalámbrica 44
Selección manual de los ajustes de la red inalámbrica 45
Ajustes del menú LAN inalámbrica 48
Selección de los ajustes de red inalámbrica en Windows 49
Selección de los ajustes de red inalámbrica en Mac 50
Uso de un código QR para conectar un dispositivo móvil 50
Cómo utilizar NFC para conectar un dispositivo Android 52
Configuración de la seguridad de la red inalámbrica 53
Proyección en una red inalámbrica a través de un dispositivo móvil (Screen Mirroring) 54
Restricciones de la función Screen Mirroring 55
Configuración de los ajustes de la función Screen Mirroring 55
Conexión para Screen Mirroring con Miracast 56
Conexión para Screen Mirroring con una computadora con Windows 8.x/Windows 10 57
HTTP seguro 57
Importación de un certificado de servidor Web utilizando los menús del proyector 58
Control de un proyector en la red con un navegador Web 59
Uso de las funciones básicas del proyector 63
Encendido del proyector 63
Uso de la pantalla de inicio 65
Apagado del proyector 66
Selección del idioma de los menús del proyector 68

Configuración de la fecha y la hora 68
Ajuste de la altura de la imagen 69
Forma de la imagen 70
Corrección automática de la forma de la imagen con Screen Fit 71
Corrección de la forma de la imagen con los botones de corrección trapezoidal 72
Corrección de la forma de la imagen con Quick Corner 75
Reajuste del tamaño de la imagen con el anillo de zoom 77
Enfoque de la imagen con el anillo de enfoque 77
Enfoque de la imagen con el botón Focus 78
Operación del control remoto 79
Uso del control remoto como mouse inalámbrico 80
Uso del control remoto como puntero 81
Selección de una fuente de imagen 82
Modos de proyección 83
Cambio del modo de proyección con el control remoto 84
Cambio del modo de proyección mediante los menús 84
Relación de aspecto de la imagen 85
Cambio de la relación de aspecto de la imagen 85
Relaciones de aspecto de imagen disponibles 86
Modo de color 88
Cambio del modo de color 88
Modos de color disponibles 89
Activación del Iris automático 89
Control del volumen con los botones de volumen 90
Proyección de una PC Free 91
Tipos de archivos compatibles con la función PC Free 91
Inicio de una presentación sin computadora 92
Inicio de una presentación de archivos PDF sin computadora 94
Inicio de una película sin computadora 95
Opciones de visualización de PC Free 97
Ajuste de las funciones del proyector 99
Apagado temporal de la imagen y del sonido 99
Interrupción temporal de la imagen de video 100

Ampliación y reducción del tamaño de las imágenes ... 101
Recursos de seguridad del proyector ... 102
Tipos de seguridad por contraseña ... 102
Configuración de una contraseña ... 102
Selección de tipos de seguridad por contraseña ... 104
Ingreso de una contraseña para usar el proyector ... 105
Captura de una imagen de logotipo para mostrar ... 106
Bloqueo de los botones del proyector ... 108
Desbloqueo de los botones del proyector ... 109
Instalación de un cable de seguridad ... 110
Sistema de identificación del proyector para control de múltiples proyectores ... 110
Configuración del número de ID del proyector ... 111
Configuración del número de ID del control remoto ... 111
Igualación de la calidad de pantalla de varios proyectores ... 113
Proyección de dos imágenes de forma simultánea ... 114
Como controlar una presentación con los gestos de las manos ... 116
Configuración de los ajustes de menús ... 120
Uso de los menús del proyector ... 120
Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen ... 122
Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal ... 125
Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes ... 128
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida ... 131
Ajustes de red del proyector: Menú Red ... 134
Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO ... 136
Pantalla de información del proyector: Menú Información ... 138
Lista de los códigos de Event ID ... 139
Opciones de restablecimiento del proyector: Menú Restablecer ... 141
Mantenimiento y transporte del proyector ... 143
Mantenimiento del proyector ... 143
Limpieza de la lente ... 143
Limpieza del exterior del proyector ... 144
Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire ... 144
Limpieza del filtro y de las salidas de aire ... 145

Reemplazo del filtro de aire ... 145
Mantenimiento de la lámpara del proyector ... 147
Reemplazo de la lámpara ... 148
Reinicio del temporizador de la lámpara ... 153
Reemplazo de las pilas del control remoto ... 154
Transporte del proyector ... 156
Solución de problemas ... 157
Consejos para resolver problemas de proyección ... 157
Estado de los indicadores del proyector ... 158
Uso del sistema de ayuda del proyector ... 162
Solución de problemas de imagen o sonido ... 162
Soluciones para cuando no aparecen imágenes ... 163
Soluciones para cuando la imagen es incorrecta con la función USB Display ... 164
Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal" ... 164
Visualización desde una computadora portátil con Windows ... 165
Visualización desde una computadora portátil Mac ... 166
Soluciones para cuando aparece el mensaje "No Soportado" ... 166
Soluciones para cuando solo aparece parte de la imagen ... 166
Soluciones para cuando la imagen no es rectangular ... 167
Soluciones para cuando la imagen contiene ruido o estática ... 168
Soluciones para cuando la imagen está borrosa ... 169
Soluciones para cuando el brillo o los colores de la imagen son incorrectos ... 170
Soluciones a problemas de sonido ... 170
Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto ... 171
Soluciones a problemas de encendido o apagado del proyector ... 172
Soluciones a problemas con el control remoto ... 173
Soluciones a problemas de contraseñas ... 173
Soluciones para cuando aparece un mensaje de la batería ... 174
Soluciones a problemas con la función Presentador gestual ... 174
Solución de problemas de red ... 175
Soluciones para cuando falla la autenticación inalámbrica ... 175
Soluciones para cuando no puede acceder al proyector por medio de la Web ... 175
Soluciones para cuando no puede conectarse utilizando la función Screen Mirroring ... 176

Soluciones para cuando la imagen o el sonido contiene estática cuando esté utilizando la función Screen Mirroring ... 176
Soluciones para cuando no puede leer la etiqueta NFC ... 177
Dónde obtener ayuda ... 177
Especificaciones técnicas ... 180
Especificaciones generales del proyector ... 180
Especificaciones de la lámpara del proyector ... 182
Especificaciones del control remoto ... 183
Especificaciones de las dimensiones del proyector ... 183
Especificaciones eléctricas del proyector ... 184
Especificaciones ambientales del proyector ... 185
Especificaciones de seguridad y homologaciones del proyector ... 185
Formatos de pantalla de video compatibles ... 186
Requisitos de sistema de USB Display ... 188
Avisos ... 190
Atención usuarios en la provincia de Buenos Aires, Argentina ... 190
Información de seguridad importante ... 191
Instrucciones importantes de seguridad ... 191
Restricción de uso ... 194
Lista de símbolos de seguridad (corresponde a la norma IEC60950-1 A2) ... 195
FCC Compliance Statement ... 199
Licencia del software de código abierto ... 199
Marcas comerciales ... 253
Aviso de derechos reservados ... 254
Una nota sobre el uso responsable de los materiales con derechos de autor ... 255
Atribución de derechos reservados ... 255

Manual del usuario 1780W/1781W/1785W/1795F

Bienvenido al *Manual del usuario* de los proyectores PowerLite 1780W/1781W/1785W/1795F.

Para una versión PDF imprimible de esta guía, haga clic aquí.

Introducción

Consulte las siguientes secciones para obtener más información acerca del proyector y de este manual.

Funciones del proyector
Anotaciones utilizadas en la documentación
Dónde obtener más información
Ubicación de las piezas del proyector

Funciones del proyector

Su proyector cuenta con estas funciones especiales:

Sistema de proyección brillante y de alta resolución

- PowerLite 1780W: Hasta 3000 lúmenes de brillo de color (emisión de luz de color) y 3000 lúmenes de brillo blanco (emisión de luz blanca)
- PowerLite 1781W/1785W/1795F: Hasta 3200 lúmenes de brillo de color (emisión de luz de color) y 3200 lúmenes de brillo blanco (emisión de luz blanca)

  Nota: La luminosidad de color (emisión de luz de color) y la luminosidad blanca (emisión de luz blanca) varían según las condiciones de uso. La emisión de luz de color se calcula de acuerdo con el estándar IDMS 15.4; la emisión de luz blanca se calcula de acuerdo con el estándar ISO 21118.

- PowerLite 1780W/1781W/1785W: Resolución nativa de 1280 × 800 píxeles (WXGA)
- PowerLite 1795F: Resolución nativa de 1920 × 1080 píxeles (1080p)

Conectividad flexible

- Proyección USB plug-and-play
- Soporte de red inalámbrica para realizar, monitorear y controlar proyecciones a través de una red remota
- Proyección desde dispositivos iOS o Android y con la aplicación gratuita Epson iProjection; visite la pagina webs.latin.epson.com/iProjection para obtener más información
- Presentaciones de imágenes sin computadora con el software PC Free mediante dispositivos de memoria USB conectados al proyector
- Puerto HDMI para dispositivos de video, incluso soporte de MHL

- Screen Mirroring con Miracast para computadoras portátiles y dispositivos móviles (PowerLite 1785W/1795F)

Funciones de configuración y operación fáciles de usar

- La función de conexión rápida utilizando un código QR para la configuración fácil de la red inalámbrica
- Corrección trapezoidal vertical y horizontal automática en tiempo real (**Keystone H/V Auto**) siempre muestra una pantalla rectangular (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Corrección trapezoidal vertical (**V-Keystone auto.**) siempre muestra una pantalla rectangular (PowerLite 1780W)
- Función Screen Fit que reajusta el tamaño de la pantalla de proyección automáticamente (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Funciones Instant Off y Direct Power On de Epson para encender y apagar el proyector rápidamente
- Sistema de difusión de mensajes en red para proyectar mensajes rápidamente desde todos los proyectores conectados (Windows solamente)
- Función Presentador gestual para realizar presentaciones sin un control remoto (PowerLite 1785W/1795F)

Nota: El proyector PowerLite 1795F se muestra en la mayoría de las ilustraciones de este manual, a menos que se indique lo contrario.

Contenido de la caja del producto
Componentes adicionales
Software y manuales adicionales del proyector
Equipo adicional y piezas de repuesto
Información de garantía

Tema principal: Introducción

Conceptos relacionados

Forma de la imagen

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

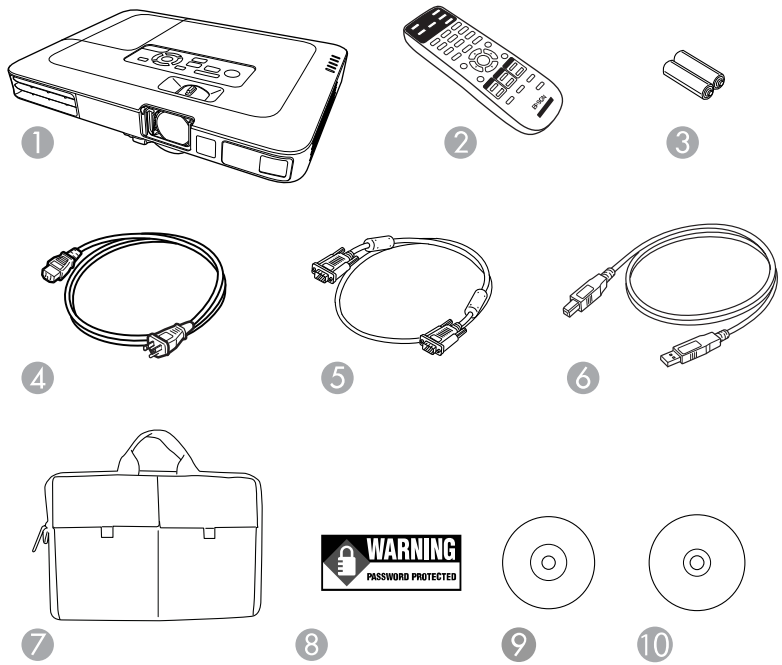
Tareas relacionadas

Encendido del proyector
Uso de la pantalla de inicio

Contenido de la caja del producto

Guarde todo el material de embalaje por si necesita transportar el proyector. Siempre utilice el embalaje original (o su equivalente) para expedir el proyector.

Asegúrese de que la caja del proyector incluya todas estas piezas:



1 Proyector
2 Control remoto
3 Pilas para el control remoto (dos pilas AA alcalinas)
4 Cable de alimentación
5 Cable VGA para computadora
6 Cable USB
7 Maletín de transporte
8 Adhesivo de protección mediante contraseña

9 CD con enlaces a los manuales y al software del proyector

10 CD con el software del proyector

Tema principal: Funciones del proyector

Conceptos relacionados

Conexiones del proyector

Componentes adicionales

Dependiendo de cómo planee utilizar el proyector, puede ser necesario obtener componentes adicionales:

Nota: Para conectar un Mac que no tiene un puerto de salida de video compatible, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarlo a un puerto de entrada del proyector. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles. Es posible que necesite un adaptador para conectar un teléfono inteligente o una tableta al proyector. Esto le permite reproducir la pantalla de su teléfono inteligente o tableta, ver películas y más. Póngase en contacto con el fabricante de su dispositivo para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles.

A menos que se indique en la siguiente tabla que está disponible a través de Epson, consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra.

Tipo de señal o conexión	Componente adicional necesario
Video compuesto	Video estilo RCA o cable A/V
Video componente	Adaptador o cable de video componente a VGA D-sub de 15 clavijas Disponible a la venta a través de un distribuidor de productos Epson autorizado.
HDMI	Cable HDMI compatible Disponible a la venta a través de un distribuidor de productos Epson autorizado. **Nota:** Es posible que las computadoras Mac más antiguas (2009 y anteriores) no puedan reproducir audio HDMI.

Tipo de señal o conexión	Componente adicional necesario
MHL	Dispositivo compatible con MHL o dispositivo con un conector MHL integrado, cable MHL o cable HDMI y adaptador MHL compatible con su dispositivo Disponible a la venta a través de un distribuidor de productos Epson autorizado.
Audio de ciertos puertos	Cable de audio compatible con su dispositivo (disponible en tiendas)

Tema principal: Funciones del proyector

Software y manuales adicionales del proyector

Después de conectar y configurar el proyector, instale el software del CD incluido con el proyector o descargue el software y los manuales, según sea necesario.

Puede instalar los programas de software del proyector que aparecen a continuación y ver los manuales para obtener instrucciones sobre cómo utilizarlos.

Software del proyector	Manual	Descripción
EasyMP Multi PC Projection	*Guía de funcionamiento de EasyMP Multi PC Projection*	Le permite llevar a cabo reuniones interactivas mediante la proyección de las pantallas de las computadoras de los usuarios en una red.
Aplicación Epson iProjection	Las instrucciones están incluidas con la aplicación.	Le permite proyectar desde un dispositivo iOS o Android si su proyector está conectado a una red que incluye un punto de acceso inalámbrico. Visite la página webs.latin.epson.com/iProjection para obtener más información.

Tema principal: Funciones del proyector

Equipo adicional y piezas de repuesto

Puede comprar pantallas, accesorios opcionales y piezas de repuesto de un distribuidor de productos Epson autorizado. Para encontrar el distribuidor más cercano, visite la página latin.epson.com. O bien, puede comunicarse con la oficina de ventas más cercana, tal como se describe en la sección "Dónde obtener ayuda".

Nota: La disponibilidad de los accesorios varía según el país.

Epson ofrece los siguientes accesorios opcionales y piezas de repuesto para el proyector:

Accesorio opcional o pieza de repuesto	Código
Lámpara de repuesto Epson genuina (ELPLP94)	V13H010L94
Filtro de aire de repuesto (ELPAF53)	V13H134A53

Tema principal: Funciones del proyector

Información de garantía

El proyector incluye una garantía que le permite proyectar con confianza. Para obtener más información, consulte la garantía de su producto.

Tema principal: Funciones del proyector

Anotaciones utilizadas en la documentación

Siga estas directrices al leer la documentación:

- Las **Advertencias** se deben seguir cuidadosamente para evitar lesiones corporales.
- Las **Precauciones** se deben respetar para evitar daños al equipo.
- Las **Notas** contienen información importante sobre el proyector.
- Los **Consejos** contienen sugerencias adicionales para la proyección.

Tema principal: Introducción

Dónde obtener más información

¿Necesita ayuda rápida sobre el uso del proyector? Búsquela aquí:

- Sistema de ayuda integrado

  Pulse el botón **Home** del control remoto o del proyector, seleccione **Ayuda** y pulse el botón **Enter** para obtener soluciones rápidas a problemas comunes.

- latin.epson.com/soporte

  Consulte las preguntas frecuentes y envíe sus preguntas por correo electrónico al departamento de soporte técnico de Epson, disponible las 24 horas al día.

- Si aún necesita ayuda después de consultar este manual y cualquier otra fuente de información indicada aquí, consulte la sección "Dónde obtener ayuda".

Tema principal: Introducción

Referencias relacionadas

Dónde obtener ayuda

Ubicación de las piezas del proyector

Revise las ilustraciones de las piezas del proyector para obtener más información acerca de ellas.

Nota: El proyector PowerLite 1795F se muestra en la mayoría de las ilustraciones de este manual, a menos que se indique lo contrario.

Piezas del proyector: Frontal/Superior

Piezas del proyector: Posterior

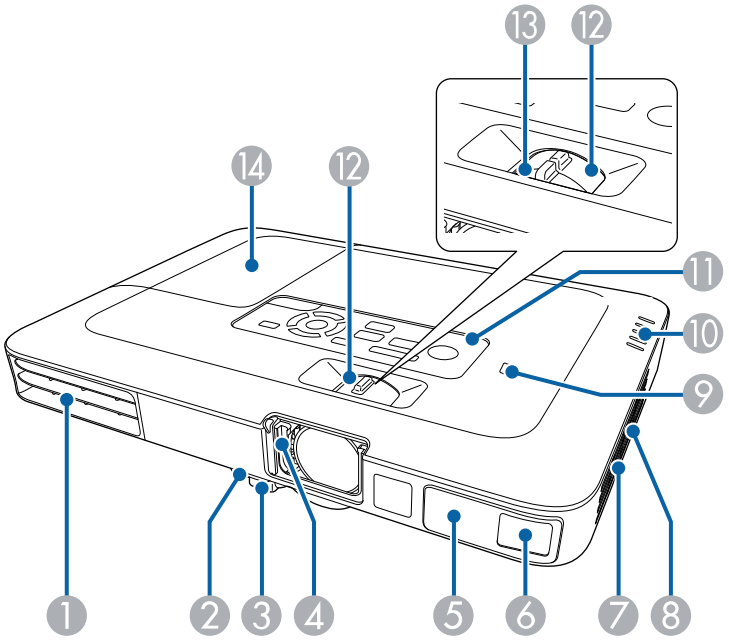
Piezas del proyector: Base

Piezas del proyector: Panel de control

Piezas del proyector: Control remoto

Tema principal: Introducción

Piezas del proyector: Frontal/Superior



1 Salida de aire
2 Mecanismo de traba de la pata
3 Pata ajustable delantera
4 Tapa corrediza A/V Mute
5 Receptor del control remoto
6 Sensor (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
7 Tapa del filtro de aire/toma de aire
8 Altavoz
9 Etiqueta NFC (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
10 Indicadores de estado
11 Panel de control

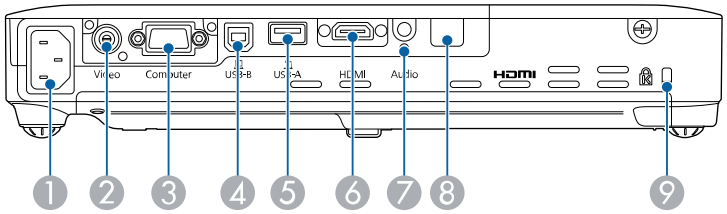
12 Anillo de zoom

13 Anillo de enfoque (PowerLite 1780W)

14 Tapa de la lámpara

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Posterior



1 Entrada de CA

2 Puerto **Video**

3 Puerto **Computer**

4 Puerto **USB-B**

5 Puerto **USB-A**

6 Puerto **HDMI**

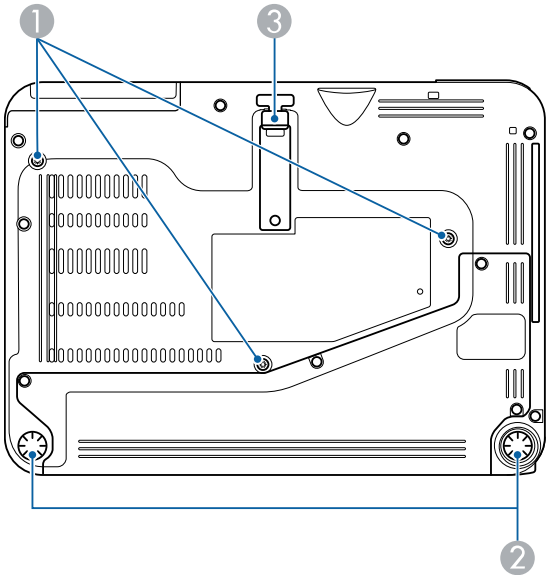
7 Puerto **Audio**

8 Receptor del control remoto

9 Ranura para dispositivo de seguridad

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Base



1 Orificios de montaje en techo (3)

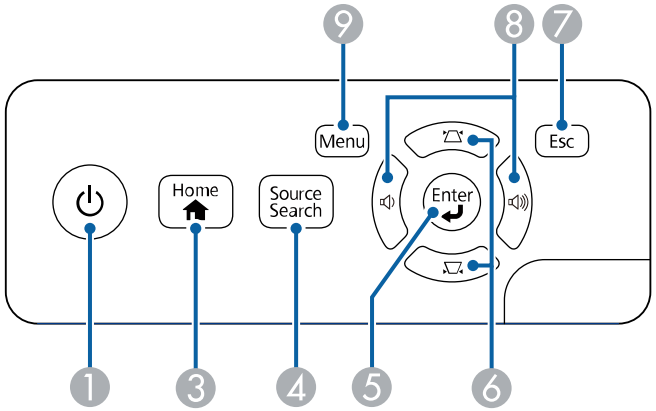
2 Patas traseras

3 Pata ajustable delantera

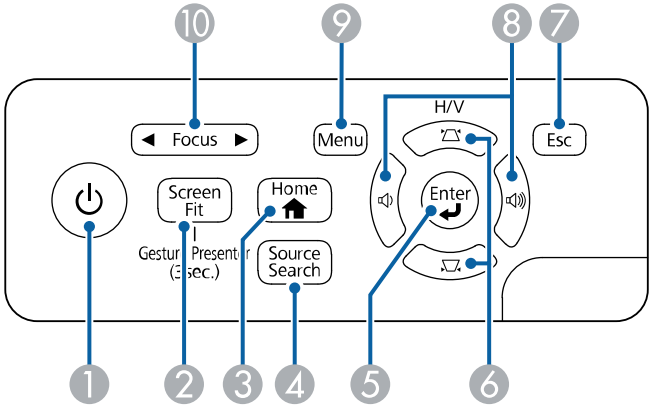
Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Panel de control

PowerLite 1780W



PowerLite 1781W/1785W/1795F



1 Botón de encendido

2 Botón **Screen Fit** (PowerLite 1781W/1785W/1795F; pulse el botón por tres segundos para usar la función Presentador gestual en los proyectores PowerLite 1785W/1795F)

3 Botón **Home** (muestra y cierra la pantalla de inicio del proyector)

4 Botón **Source Search** (busca las fuentes de video conectadas)

5 Botón **Enter** (selecciona opciones)

6 Botones de corrección trapezoidal vertical (muestran la pantalla de ajuste y ajustan la forma de la pantalla) y botones de flecha

7 Botón **Esc** (cancela/sale de funciones)

8 Botones de volumen (ajustan el volumen de los altavoces), botones de corrección trapezoidal horizontal y botones de flecha

9 Botón **Menu** (accede al sistema de menús del proyector)

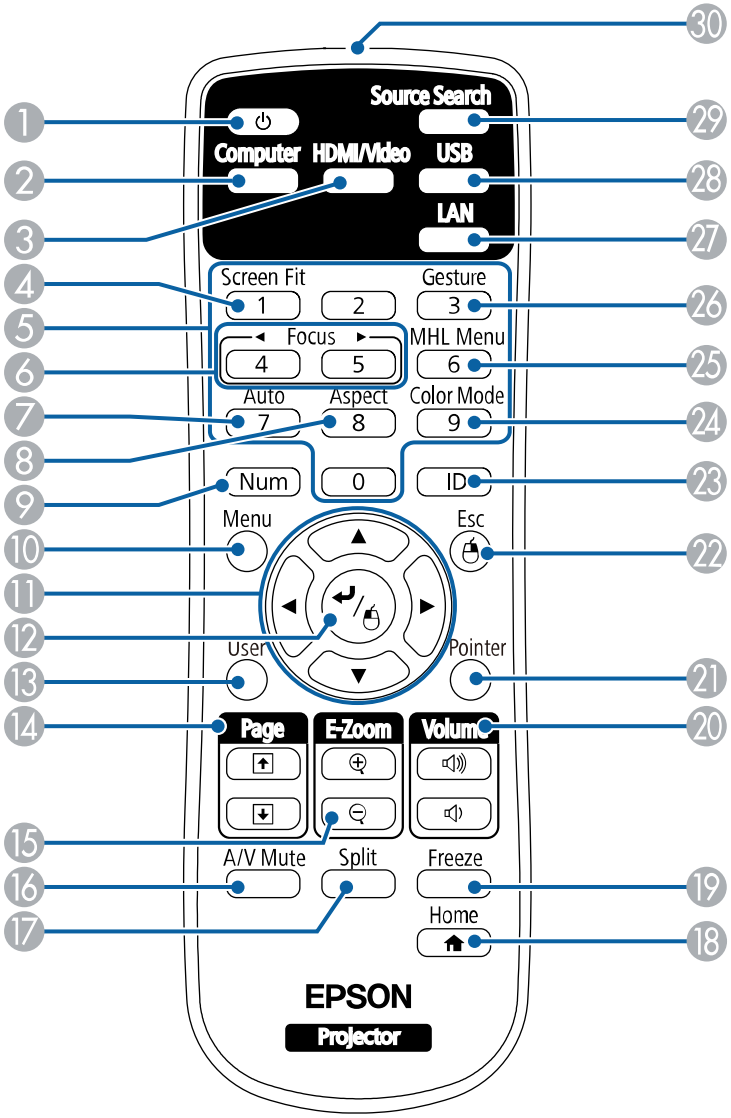
10 Botón **Focus** (ajusta el enfoque de la imagen; PowerLite 1781W/1785W/1795F)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Tareas relacionadas

Uso del sistema de ayuda del proyector

Piezas del proyector: Control remoto



1 Botón de encendido

2 Botón **Computer** (alterna entre las fuentes de computadora conectadas)

3 Botón **HDMI/Video** (alterna entre las fuentes de HDMI/video conectadas)

4 Botón **Screen Fit** (ajusta la forma de la imagen)

5 Botones numéricos (ingresan números)

6 Botones Focus (ajustan el enfoque de la imagen; PowerLite 1781W/1785W/1795F)

7 Botón **Auto** (ajusta automáticamente los ajustes de posición, tracking y sincronización)

8 Botón **Aspect** (selecciona la relación de aspecto de la imagen)

9 Botón **Num** (cuando se mantiene presionado, cambia los botones numéricos a la función indicada en los números)

10 Botón **Menu** (accede al sistema de menús del proyector)

11 Botones de flecha (para navegar por las opciones en pantalla y controlar las funciones del mouse inalámbrico)

12 Botón Enter (selecciona opciones y controla las funciones del mouse inalámbrico)

13 Botón **User** (se puede personalizar para diferentes funciones)

14 Botones **Page** hacia arriba/abajo (controlan las diapositivas de una presentación)

15 Botones **E-Zoom +/–** (acercan y alejan la imagen)

16 Botón **A/V Mute** (apaga la imagen y el sonido)

17 Botón **Split** (divide la pantalla entre dos fuentes de imagen)

18 Botón **Home** (accede a la pantalla de selección de fuentes, información de ayuda del proyector y otras funciones)

19 Botón **Freeze** (detiene la acción del video)

20 Botones **Volume** hacia arriba/hacia abajo (ajustan el volumen del altavoz)

21 Botón **Pointer** (activa el puntero en pantalla)

22 Botón **Esc** (cancela/sale de funciones y controla las funciones del mouse inalámbrico)

23 Botón **ID** (selecciona el proyector que desea controlar)

24 Botón **Color Mode** (selecciona los modos de visualización)

25 Botón **MHL Menu** (muestra el menú principal del dispositivo MHL conectado)

26 Botón **Gesture** (muestra la pantalla del menú Presentador gestual; PowerLite 1785W/1795F)

27 Botón **LAN** (alterna entre las fuentes de red conectadas)

28 Botón **USB** (alterna entre las fuentes USB conectadas)

29 Botón **Source Search** (busca las fuentes conectadas al proyector)

30 Emisor de señales del control remoto (emite señales del control remoto)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Configuración del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para configurar el proyector.

Colocación del proyector
Conexiones del proyector
Instalación de las pilas del control remoto
Apertura de la tapa de la lente

Colocación del proyector

Puede colocar el proyector en casi cualquier superficie plana para proyectar imágenes.

También puede instalar el proyector en un soporte para montaje en techo si desea usarlo en una ubicación fija.

Tenga en cuenta estas recomendaciones cuando seleccione una ubicación para el proyector:

- Coloque el proyector en una superficie resistente y nivelada o instálelo con un soporte de montaje compatible.
- Deje suficiente espacio alrededor y por debajo del proyector para proporcionar una ventilación adecuada y no lo coloque sobre o cerca de elementos que puedan bloquear las ranuras de ventilación.
- Coloque el proyector dentro del alcance de una toma de corriente o de un cable de extensión con conexión a tierra.

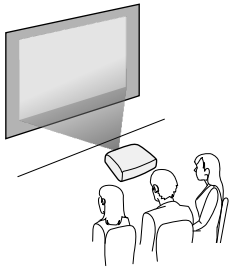
Opciones de configuración e instalación del proyector
Distancia de proyección

Tema principal: Configuración del proyector

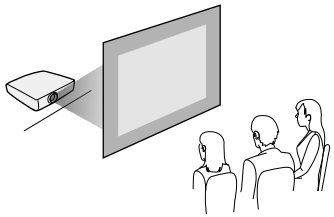
Opciones de configuración e instalación del proyector

Puede configurar o instalar el proyector en las siguientes posiciones:

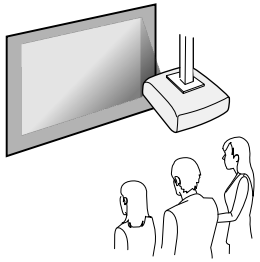
Frontal



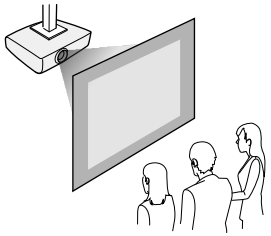
Posterior



Frontal/Techo



Posterior/Techo



Donde sea que instale el proyector, asegúrese de colocarlo directamente enfrente del centro de la pantalla, de modo que quede perpendicular a ella, si es posible.

Si proyecta desde el techo o por detrás de la pantalla, asegúrese de seleccionar la opción correcta para el ajuste **Proyección** en el sistema de menús del proyector.

Tema principal: Colocación del proyector

Referencias relacionadas

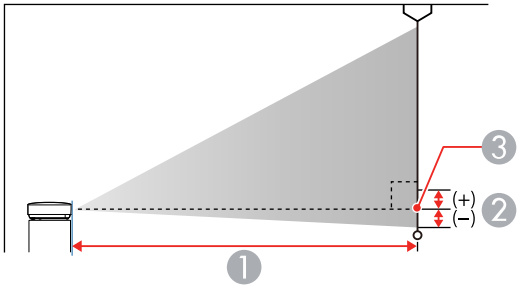
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

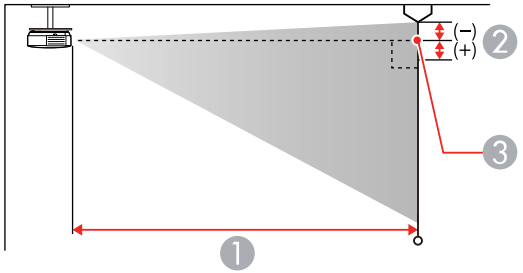
Distancia de proyección

La distancia a la cual coloca el proyector de la pantalla determina el tamaño aproximado de la imagen. El tamaño de la imagen aumenta entre más lejos esté el proyector de la pantalla, pero puede variar dependiendo del factor de zoom, la relación de aspecto y otros ajustes.

Use las tablas que se presentan a continuación para determinar aproximadamente qué tan lejos colocar el proyector de la pantalla en base al tamaño de la imagen proyectada. (Es posible que las cifras de

conversión se hayan redondeado hacia arriba o hacia abajo). También puede usar la Calculadora de distancia de proyección aquí.





1 Distancia de proyección

2 Distancia del centro de la lente a la base de la imagen

3 Centro de la lente

PowerLite 1780W/1781W/1785W

Pantalla o imagen con relación de aspecto 16:10		
Tamaño de la imagen o de la pantalla	**Distancia de proyección (1)** **Ancho a Tele**	**Offset desde el centro de la lente (2)**
50 pulg.	44 a 53 pulg. (112 a 135 cm)	–2,4 pulg. (–6 cm)

Pantalla o imagen con relación de aspecto 16:10		
Tamaño de la imagen o de la pantalla	**Distancia de proyección (1)** **Ancho a Tele**	**Offset desde el centro de la lente (2)**
80 pulg.	71 a 85 pulg. (181 a 217 cm)	–3,9 pulg. (–10 cm)
100 pulg.	89 a 107 pulg. (226 a 271 cm)	–4,8 pulg. (–12 cm)
150 pulg.	134 a 161 pulg. (340 a 408 cm)	–7,2 pulg. (–18 cm)

PowerLite 1795F

Pantalla o imagen con relación de aspecto 16:9		
Tamaño de la imagen o de la pantalla	**Distancia de proyección (1)** **Ancho a Tele**	**Offset desde el centro de la lente (2)**
50 pulg.	44 a 54 pulg. (113 a 136 cm)	–1,6 pulg. (–4 cm)
80 pulg.	71 a 86 pulg. (181 a 219 cm)	–2,6 pulg. (–7 cm)
100 pulg.	89 a 108 pulg. (227 a 275 cm)	–3,3 pulg. (–8 cm)
150 pulg.	135 a 163 pulg. (342 a 413 cm)	–4,9 pulg. (–13 cm)

Tema principal: Colocación del proyector

Conexiones del proyector

Consulte las siguientes secciones para conectar el proyector a una variedad de fuentes de proyección.

Precaución: Si usa el proyector en altitudes superiores a los 4921 pies (1500 m), active el ajuste **Modo alta altitud** para asegurar que la temperatura interna del proyector se regule correctamente.

Conexión de fuentes de computadora
Conexión de fuentes de video
Conexión de dispositivos USB externos
Conexión de una cámara de documentos

Tema principal: Configuración del proyector

Referencias relacionadas
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Conexión de fuentes de computadora

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para conectar una computadora al proyector.

Conexión de una computadora para video y audio a través de USB
Conexión de una computadora para video VGA
Conexión de una computadora para video y audio HDMI
Conexión de una computadora para control del mouse USB
Conexión de una computadora para sonido

Tema principal: Conexiones del proyector

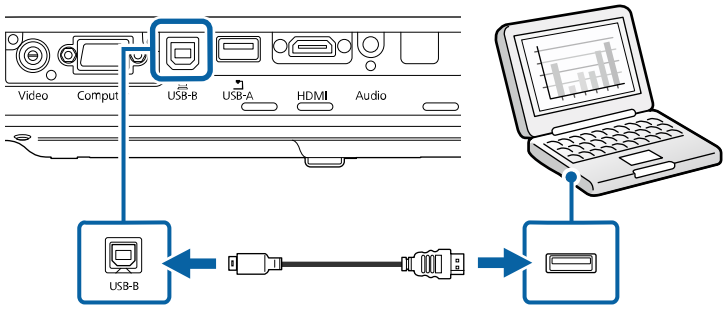
Conexión de una computadora para video y audio a través de USB

Si su computadora cumple con los requisitos de sistema, puede enviar señales de video y de audio al proyector a través del puerto USB de la computadora (preferiblemente USB 2.0). Conecte el proyector a su computadora con un cable USB.

Nota: Una conexión por medio de un concentrador USB podría no funcionar apropiadamente. Conecte el cable USB directamente al proyector.

1. En el menú Extendida del proyector, configure el ajuste **USB Type B** en **USB Display**.
2. Encienda la computadora.

3. Conecte un extremo del cable al puerto **USB-B** del proyector.



4. Conecte el otro extremo del cable a cualquier puerto USB disponible de la computadora.
5. Realice una de las siguientes acciones:
   - **Windows 10/Windows 8.x**: haga clic en **EPSON_PJ_UD** cuando aparezca en el escritorio de su computadora, luego seleccione **Ejecutar EMP_UDSE.EXE** en el cuadro de diálogo que aparece para instalar el software Epson USB Display.
   - **Windows 7/Windows Vista**: seleccione **Ejecutar EMP_UDSE.EXE** en el cuadro de diálogo que aparece en pantalla para instalar el software Epson USB Display.
   - **Mac**: la carpeta de configuración de USB Display aparece en la pantalla de su computadora. Seleccione el instalador **USB Display Installer** y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar el software Epson USB Display.

   Siga las instrucciones que aparecen en pantalla. Solo necesita instalar este software la primera vez que conecte el proyector a la computadora.

El proyector muestra la imagen del escritorio de su computadora y reproduce sonido, si la presentación contiene audio.

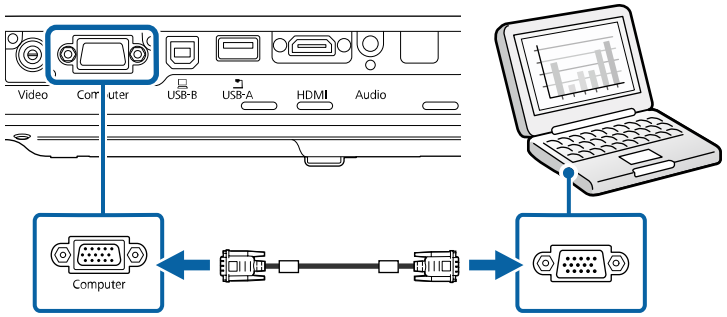
Tema principal: Conexión de fuentes de computadora

Conexión de una computadora para video VGA

Puede conectar el proyector a su computadora con un cable VGA para computadora.

Nota: Para conectar un Mac que tenga solo un puerto Mini DisplayPort, Thunderbolt o mini-DVI para salida de video, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarlo al puerto de video VGA del proyector. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles.

1. Si es necesario, desconecte el cable de monitor de la computadora.
2. Conecte el cable VGA para computadora al puerto de monitor de la computadora.
3. Conecte el otro extremo a un puerto **Computer** del proyector.



4. Apriete los tornillos del conector VGA.

Tema principal: Conexión de fuentes de computadora

Tareas relacionadas

Conexión de una computadora para sonido

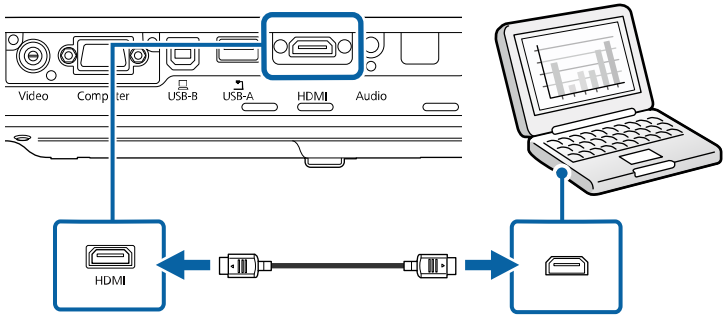
Conexión de una computadora para video y audio HDMI

Si su computadora tiene un puerto HDMI, puede conectarla al proyector con un cable HDMI (no incluido).

Nota: Para conectar un Mac que tenga solo un puerto Mini DisplayPort, Thunderbolt o mini-DVI para salida de video, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarlo al puerto **HDMI** del proyector. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles. Es posible que las computadoras Mac más antiguas (2009 y anteriores) no puedan reproducir audio a través del puerto **HDMI**.

1. Conecte un extremo del cable HDMI al puerto de salida HDMI de la computadora.

2. Conecte el otro extremo al puerto **HDMI** del proyector.



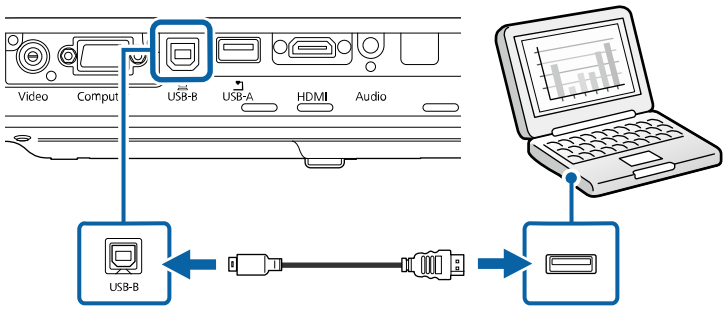
Nota: El proyector convierte la señal de audio digital emitida por la computadora en una señal analógica mono para el altavoz interno. Si no puede oír el audio por medio de la conexión HDMI, conecte un extremo de un cable de audio con mini conexión estéreo de 3,5 mm (no incluido) al puerto **Audio** y el otro extremo al puerto de salida de audio de la computadora. Luego, seleccione el puerto de audio que utilizó como el ajuste **Salida de audio HDMI** en el menú Extendida.

Tema principal: Conexión de fuentes de computadora

Conexión de una computadora para control del mouse USB

Si conectó su computadora a un puerto **Computer**, **USB-B** o **HDMI** del proyector, puede configurar el control remoto para que actúe como mouse inalámbrico. Esto le permite controlar la proyección de lejos desde su computadora. Para ello, conecte el proyector a su computadora con un cable USB, si todavía no está conectado.

1. Conecte un extremo del cable USB al puerto **USB-B** del proyector.



2. Conecte el otro extremo del cable a cualquier puerto USB disponible de la computadora.
3. Si es necesario, configure la computadora para trabajar con un mouse USB externo. Consulte la documentación de su computadora para obtener más información.

Tema principal: Conexión de fuentes de computadora

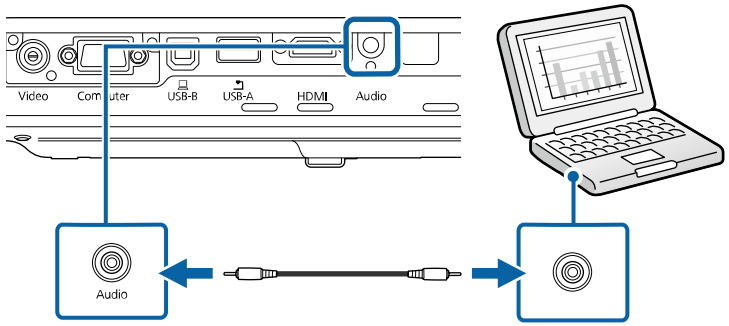
Tareas relacionadas

Uso del control remoto como mouse inalámbrico

Conexión de una computadora para sonido

Si su presentación de computadora incluye sonido y no conectó la computadora al puerto USB **TypeB** o **HDMI** del proyector, de todas formas puede reproducir sonido a través del sistema de altavoces del proyector. Simplemente conecte un cable de audio con mini conexión estéreo de 3,5 mm (no incluido), tal como se describe aquí.

1. Conecte el cable de audio al enchufe para auriculares o de salida de audio de su computadora portátil o al puerto de salida de audio o de altavoces de su computadora de escritorio.
2. Conecte el otro extremo al puerto **Audio** del proyector.



Tema principal: Conexión de fuentes de computadora

Conexión de fuentes de video

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para conectar dispositivos de video al proyector.

Conexión de una fuente de video HDMI
Conexión de un dispositivo compatible con MHL
Conexión de una fuente de video componente
Conexión de una fuente de video compuesto

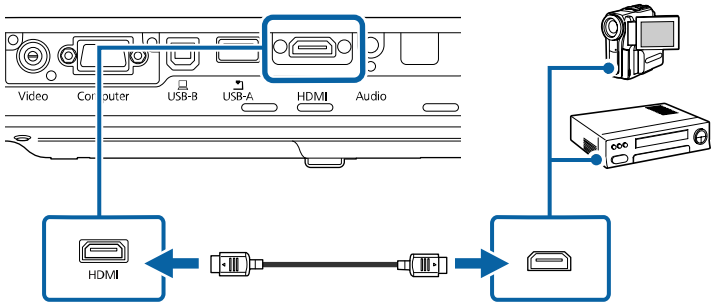
Conexión de una fuente de video para sonido

Tema principal: Conexiones del proyector

Conexión de una fuente de video HDMI

Si su fuente de video tiene un puerto HDMI, puede conectarla al proyector con un cable HDMI (no incluido). La conexión HDMI proporciona la mejor calidad de imagen.

1. Conecte un extremo del cable HDMI al puerto de salida HDMI de la fuente de video.
2. Conecte el otro extremo al puerto **HDMI** del proyector.



Nota: El proyector convierte la señal de audio digital emitida por la fuente de video en una señal analógica mono para el altavoz interno.

Nota: Si no puede oír el audio por medio de la conexión HDMI, puede utilizar el puerto **Audio** para reproducir sonido. Conecte un extremo de un cable de audio con mini conexión estéreo de 3,5 mm (no incluido) al puerto **Audio** y el otro extremo al puerto de salida de audio de la computadora. Luego, seleccione **Audio** como el ajuste **Salida de audio HDMI** en el menú Extendida.

Tema principal: Conexión de fuentes de video

Referencias relacionadas

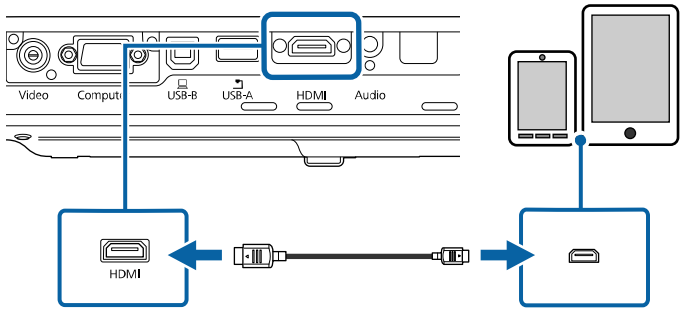
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Conexión de un dispositivo compatible con MHL

Si tiene un teléfono inteligente o una tableta compatible con MHL, puede conectarlo al proyector utilizando ya sea un cable MHL o un cable HDMI con un adaptador MHL compatible con su dispositivo. Si tiene un dispositivo con un conector MHL integrado, conéctelo directamente al puerto **HDMI**.

Nota: Es posible que algunos dispositivos conectados al proyector no se carguen al utilizar un adaptador MHL.

1. Conecte un extremo del cable o del adaptador MHL al puerto Micro-USB de su dispositivo.
2. Si está utilizando un adaptador MHL, conéctelo a un cable HDMI compatible con MHL.
3. Conecte el otro extremo del cable al puerto **HDMI** del proyector.



Nota: El proyector convierte la señal de audio digital emitida por la fuente de video en una señal analógica mono para el altavoz interno.

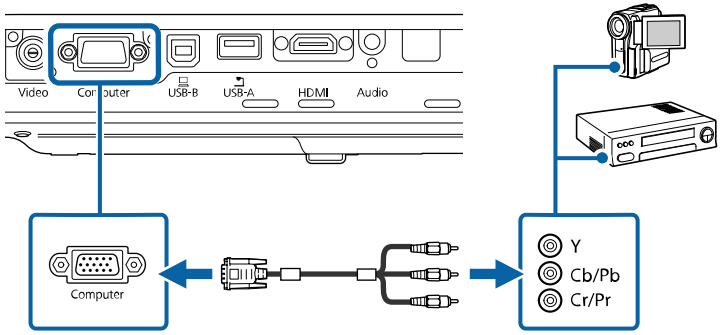
Tema principal: Conexión de fuentes de video

Conexión de una fuente de video componente

Si la fuente de video tiene puertos de video componente, puede conectarla al proyector con un cable de video componente a VGA (no incluido). Dependiendo de los puertos de componentes, es posible que sea necesario utilizar un cable adaptador junto con el cable de video componente.

1. Conecte los conectores de componentes a los puertos de salida de video componente del color correspondiente de la fuente, los cuales generalmente se denominan **Y**, **Pb**, **Pr** o **Y**, **Cb**, **Cr**. Si usa un adaptador, conecte estos conectores al cable de video componente.

2. Conecte el conector VGA al puerto **Computer** del proyector.



3. Apriete los tornillos del conector VGA.

Si los colores de la imagen aparecen incorrectos, quizás tenga que cambiar el ajuste **Señal de entrada** en el menú Señal del proyector.

Tema principal: Conexión de fuentes de video

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Tareas relacionadas

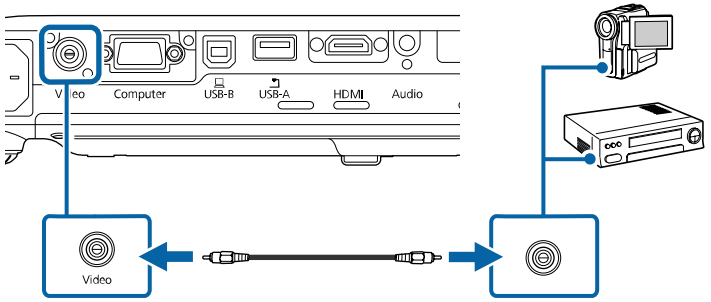
Conexión de una fuente de video para sonido

Conexión de una fuente de video compuesto

Si la fuente de video tiene un puerto de video compuesto, puede conectarla al proyector con un cable de video tipo RCA o A/V (no incluido).

1. Conecte el cable con el conector amarillo al puerto de salida de video amarillo de la fuente de video.

2. Conecte el otro extremo al puerto **Video** del proyector.



Tema principal: Conexión de fuentes de video

Tareas relacionadas

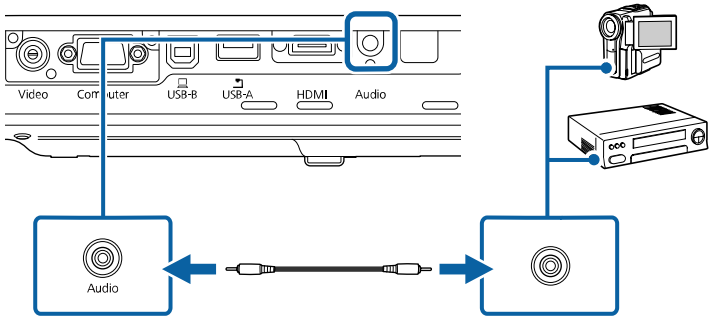
Conexión de una fuente de video para sonido

Conexión de una fuente de video para sonido

Puede reproducir sonido por medio del sistema de altavoces del proyector si la fuente de video tiene puertos de salida de audio. Conecte el proyector a la fuente de video con un cable adaptador con mini conexión estéreo (con un mini enchufe de 3,5 mm y dos enchufes RCA).

Nota: Si conectó una fuente de video al proyector utilizando un cable HDMI, la señal de audio se transfiere con la señal de video; no necesita un cable adicional para el sonido.

1. Conecte un extremo del cable de audio a los puertos de salida de audio de la fuente de video.
2. Conecte el otro extremo del cable al puerto o los puertos **Audio** del proyector.



Tema principal: Conexión de fuentes de video

Conexión de dispositivos USB externos

Siga las instrucciones de estas secciones para conectar dispositivos USB externos al proyector.

Proyección desde un dispositivo USB
Conexión de un dispositivo USB o una cámara al proyector
Selección de la fuente USB conectada al proyector
Desconexión de un dispositivo USB o una cámara del proyector

Tema principal: Conexiones del proyector

Temas relacionados

Proyección de una PC Free

Proyección desde un dispositivo USB

Puede proyectar imágenes y otro contenido sin usar una computadora o un dispositivo de video mediante la conexión de cualquiera de estos dispositivos al proyector:

- Unidad flash USB
- Cámara digital o teléfono inteligente
- Unidad de disco duro USB
- Visor de almacenamiento multimedia

Nota: Las cámaras digitales y los teléfonos inteligentes deben ser dispositivos de montaje USB, no dispositivos compatibles con TWAIN, y deben ser compatibles con la Clase de dispositivo de almacenamiento masivo USB.

Nota: Las unidades de disco duro USB deben cumplir estos requisitos:

- Ser compatibles con la Clase de dispositivo de almacenamiento masivo USB (no todos los dispositivos de almacenamiento masivo USB son compatibles)
- Estar en formato FAT o FAT32
- Ser alimentadas por sus propias fuentes de alimentación de CA (no se recomiendan las unidades de disco duro sin fuente de alimentación)
- No tener varias particiones

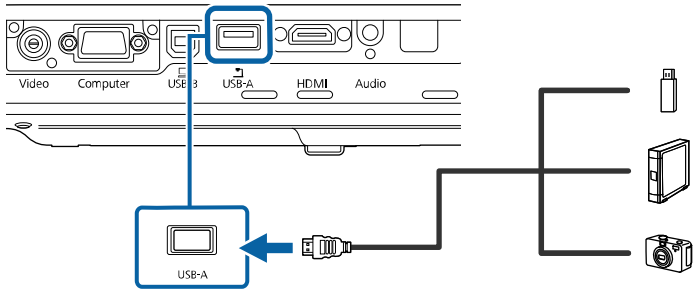
Puede proyectar presentaciones de los archivos de imagen conectados a un dispositivo USB.

Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Conexión de un dispositivo USB o una cámara al proyector

Puede conectar un dispositivo USB o una cámara al puerto **USB-A** del proyector y usarlo para proyectar imágenes y otro contenido.

1. Si el dispositivo USB viene con un adaptador de corriente, conecte el dispositivo a una toma de corriente.
2. Conecte el cable USB (o unidad flash USB o lector USB de tarjetas de memoria) al puerto **USB-A** del proyector.



Nota: No conecte un concentrador USB o un cable USB con una longitud superior a 10 pies (3 m), o es posible que el dispositivo no funcione correctamente.

3. Conecte el otro extremo del cable (si aplica) al dispositivo.

Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Selección de la fuente USB conectada al proyector

Puede cambiar la pantalla del proyector a la fuente conectada al puerto **USB-A**

1. Asegúrese de que la fuente USB conectada esté encendida, si es necesario.
2. Pulse el botón **Source Search** del control remoto.
3. Pulse el botón **Source Search** nuevamente para alternar entre las demás fuentes USB, si están disponibles.

Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Desconexión de un dispositivo USB o una cámara del proyector

Cuando termine de presentar con un dispositivo USB o una cámara conectado al proyector, realice los siguientes pasos antes de desconectar el dispositivo del proyector.

1. Si el dispositivo tiene un botón de encendido, apague y desconecte el dispositivo.
2. Desconecte el dispositivo USB o la cámara del proyector.

Tema principal: Conexión de dispositivos USB externos

Conexión de una cámara de documentos

Puede conectar una cámara de documentos al proyector para proyectar imágenes provenientes de la cámara.

Dependiendo del modelo de su cámara de documentos Epson, realice una de las siguientes acciones para conectar la cámara de documentos al proyector:

- Para la cámara de documentos Epson DC-07, localice el cable USB incluido con la cámara y conéctelo al puerto **USB-A** del proyector y al puerto USB tipo B de la cámara de documentos.
- Para la cámara de documentos Epson DC-13, conéctela al puerto **HDMI**, **Computer** o **Video** del proyector y al puerto correspondiente de la cámara de documentos. Consulte el manual de la cámara de documentos para obtener detalles.
- Para la cámara de documentos Epson DC-21, conéctela al puerto **HDMI**, **Computer** o **Video** del proyector y al puerto correspondiente de la cámara de documentos. Consulte el manual de la cámara de documentos para obtener detalles.

Nota: Para utilizar funciones adicionales compatibles con el software, conecte su cámara de documentos a su computadora en vez de al proyector. Consulte el manual de la cámara de documentos para obtener detalles.

Tema principal: Conexiones del proyector

Conceptos relacionados

Conexiones del proyector

Referencias relacionadas

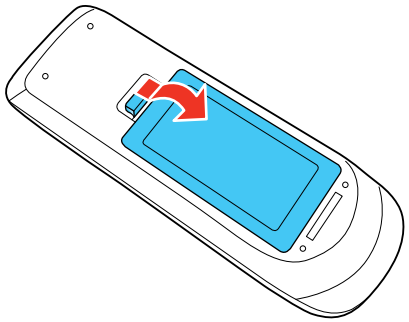
Equipo adicional y piezas de repuesto

Instalación de las pilas del control remoto

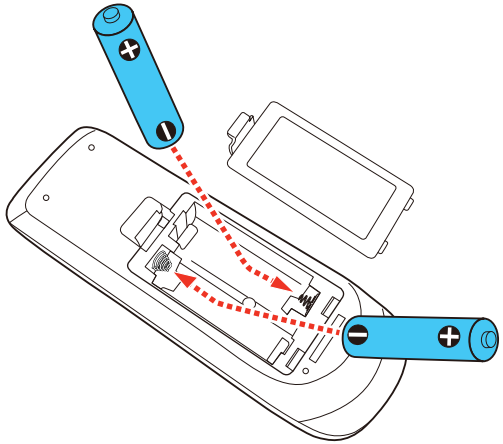
El control remoto usa las dos pilas AA que se proporcionan con el proyector.

Precaución: Utilice solo el tipo de pilas especificadas en este manual. No instale pilas de diferentes tipos y no mezcle pilas nuevas y viejas.

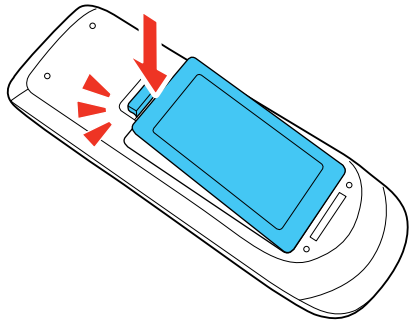
1. Retire la tapa del compartimiento de las pilas.



2. Coloque las pilas con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



3. Vuelva a colocar la tapa del compartimiento de las pilas y presiónela hasta que encaje en su lugar.

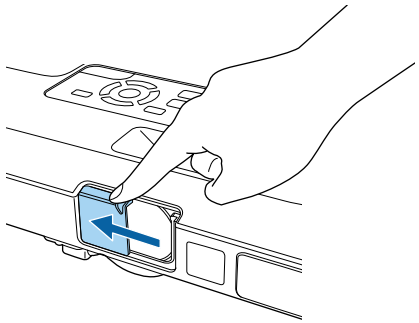


Advertencia: Deseche las pilas usadas de acuerdo con la normativa local. No exponga las pilas al calor o al fuego. Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; implican riesgos de asfixia y son muy peligrosas si se ingieren.

Tema principal: Configuración del proyector

Apertura de la tapa de la lente

Para abrir la tapa de la lente del proyector, deslice la palanca de la tapa corrediza **A/V Mute** hasta que escuche el clic indicando que está completamente abierta.



Tema principal: Configuración del proyector

Uso del proyector en una red

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para configurar el proyector para uso en una red.

Proyección en una red inalámbrica
Control de un proyector en la red con un navegador Web

Proyección en una red inalámbrica

Puede proyectar a través de una red inalámbrica. Para ello, debe configurar el proyector y la computadora para la proyección inalámbrica.

Para conectar el proyector de forma inalámbrica, configure la conexión a través de los menús Red del proyector.

Después de conectar y configurar el proyector tal como se describe en este manual, instale el software de red del CD incluido con el proyector o descargue el software y los manuales, según sea necesario.

Nota: Si el proyector está conectado por medio de un cable LAN a una red que incluye un punto de acceso inalámbrico, puede conectar el proyector de forma inalámbrica por medio del punto de acceso utilizando el software de red Epson.

Selección manual de los ajustes de la red inalámbrica
Selección de los ajustes de red inalámbrica en Windows
Selección de los ajustes de red inalámbrica en Mac
Uso de un código QR para conectar un dispositivo móvil
Cómo utilizar NFC para conectar un dispositivo Android
Configuración de la seguridad de la red inalámbrica
Proyección en una red inalámbrica a través de un dispositivo móvil (Screen Mirroring)
HTTP seguro
Importación de un certificado de servidor Web utilizando los menús del proyector

Tema principal: Uso del proyector en una red

Referencias relacionadas

Software y manuales adicionales del proyector
Equipo adicional y piezas de repuesto

Selección manual de los ajustes de la red inalámbrica

Antes de proyectar desde la red inalámbrica, debe seleccionar los ajustes de red para el proyector mediante el sistema de menús.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.



4. Asegure que el ajuste **Alim. LAN inalámbr.** esté configurado en **On**.
5. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.

6. Seleccione el menú **Básica** y pulse el botón **Enter**.



7. Seleccione las siguientes opciones generales según sea necesario:
   - **Nombre proyector** permite ingresar un nombre de hasta 16 caracteres alfanuméricos para identificar al proyector en la red.
   - **Contraseña Remote** permite ingresar una contraseña de hasta 8 caracteres alfanuméricos para acceder a la pantalla Remote o Control básico en Epson Web Control. (El nombre de usuario predeterminado es **EPSONREMOTE** y la contraseña predeterminada es **guest**).
   - **Contraseña Acc. Web** permite ingresar una contraseña de hasta 8 caracteres alfanuméricos para acceder al proyector por la red. (El nombre de usuario predeterminado es **EPSONWEB**; la contraseña predeterminada es **admin**).
   - **Contraseña moderador** le permite ingresar una contraseña de hasta 4 números para acceder al proyector como un moderador con el software EasyMP Multi PC Projection o la aplicación Epson iProjection.
   - **Clave proyector** permite activar una contraseña de seguridad para evitar el acceso al proyector de cualquier persona que no se encuentre presente en la habitación donde está el proyector. El proyector muestra una palabra clave aleatoria que debe ingresar desde una computadora utilizando el software EasyMP MultiPC Projection o un dispositivo iOS o Android utilizando la aplicación Epson iProjection.

- **Mostrar info. de LAN** permite seleccionar cómo el proyector muestra la información de la red. Puede seleccionar una opción para mostrar un código QR que le permite conectar sus dispositivos iOS o Android rápidamente usando la aplicación Epson iProjection.

Nota: Use el teclado virtual para ingresar el nombre, las contraseñas y la palabra clave. Pulse los botones de flecha del control remoto para resaltar caracteres y pulse el botón **Enter** para seleccionarlos.

8. Seleccione el menú **LAN inalám.** y pulse el botón **Enter**.



9. Seleccione los ajustes del menú **LAN inalám.** según sea necesario para su red.
10. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Fin Instal.** y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para guardar los ajustes y salir del sistema de menús.

Después de establecer los ajustes inalámbricos para el proyector, debe seleccionar la red inalámbrica en su computadora o en su dispositivo iOS o Android.

Ajustes del menú LAN inalámbrica

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Ajustes del menú LAN inalámbrica

Ajuste	Opciones	Descripción
Modo de conexión	**Rápido** **Avanzado**	Selecciona el tipo de conexión inalámbrica: **Rápido**: le permite conectar rápidamente a una computadora o utilizar la llave USB Quick Wireless Connection para conectarse (modo ad hoc). **Avanzado**: le permite conectarse a varias computadoras a través de un punto de acceso de la red inalámbrica (modo infraestructura).
Buscar punto de acceso	**Ir a vista de búsqueda**	Busque puntos de acceso de redes inalámbricas disponibles en el modo de conexión **Avanzado**.
SSID	Puede ingresar hasta 32 caracteres alfanuméricos.	Establece el SSID (nombre de la red) del sistema de LAN inalámbrica al que está conectado el proyector.
Seguridad	**Abrir** **WPA2-PSK** **WPA/WPA2-PSK** **WPA2-EAP** (PowerLite 1781W/1785W/1795F) **WPA/WPA2-EAP** (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	Selecciona el tipo de seguridad inalámbrica utilizada en la red inalámbrica (algunas opciones solo están disponibles en el modo de conexión **Avanzado**).
Contraseña	Puede ingresar entre 8 a 63 caracteres alfanuméricos.	Introduzca una paráfrasis para la red inalámbrica.

Ajuste	Opciones	Descripción
Ajustes de EAP (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	**Tipo de EAP** **Nombre de usuario** **Contraseña** **Certificado cliente** **Ver. cert. servidor** **Certificado CA** **Nomb. serv. Radius**	Configura los ajustes EAP para la seguridad WPA2-EAP y WPA/WPA2-EAP.
Canal	**1ch** **6ch** **11ch**	En el modo de conexión **Rápido**, selecciona la banda de frecuencia (canal) utilizada por la red LAN inalámbrica.
Ajustes IP	**DHCP** **Dirección IP** **Máscara de subred** **Dir. pta enlace**	Activa el protocolo DHCP si su red asigna direcciones automáticamente; seleccione **Off** para ingresar manualmente la **Dirección IP**, la **Máscara de subred** y la **Dir. pta enlace**.
Visualización SSID	**On** **Off**	Selecciona si se muestra o no el SSID en la pantalla de modo en espera de red.
Mostrar dir. IP	**On** **Off**	Selecciona si se muestra o no la dirección IP en la pantalla de modo en espera de red.

Tema principal: Selección manual de los ajustes de la red inalámbrica

Selección de los ajustes de red inalámbrica en Windows

Antes de conectar el proyector, seleccione la red inalámbrica correcta en su computadora.

1. Para acceder al software de su utilidad inalámbrica, haga doble clic en el icono de red en la barra de tareas de Windows.

2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si el proyector está configurado en una red existente (modo Avanzado), seleccione el nombre de la red (SSID).
   - Si el proyector está configurado para el modo Rápido, seleccione el SSID del proyector.
3. Haga clic en **Conectar**.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Selección de los ajustes de red inalámbrica en Mac

Antes de conectar el proyector, seleccione la red inalámbrica correcta en su Mac.

1. Haga clic en el icono de AirPort de la barra de menús en la parte superior de la pantalla.
2. Asegúrese de que AirPort esté activado y luego realice una de las siguientes acciones:
   - Si el proyector está configurado en una red existente (modo Avanzado), seleccione el nombre de la red (SSID).
   - Si el proyector está configurado para el modo Rápido, seleccione el SSID del proyector.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Uso de un código QR para conectar un dispositivo móvil

Después de que haya seleccionado los ajustes inalámbricos de su red para el proyector, puede mostrar un código QR en la pantalla y utilizarlo para conectar un dispositivo móvil con la aplicación Epson iProjection.

Nota: Asegúrese de tener instalada la última versión de Epson iProjection en su dispositivo. Visite la página webs.latin.epson.com/iProjection para obtener más información.

1. Pulse el botón **Menu**.

2. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione el menú **Básica** y pulse el botón **Enter**.



5. Configure el ajuste **Mostrar info. de LAN** en **Código QR y texto**.
6. Seleccione **Fin Instal.** y siga las instrucciones en pantalla para guardar los ajustes y salir del sistema de menús.

7. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse el botón **LAN** del control remoto.
   - Seleccione **Mostrar código QR** en el menu Red del proyector.
   - Pulse el botón **Home** del control remoto y seleccione **Mostrar código QR** en la pantalla de inicio del proyector.

   Verá el código QR en la superficie de proyección.

   Nota: Si no ve el código QR después de pulsar el botón **LAN**, pulse el botón **Enter** para verlo.

8. Inicie la aplicación Epson iProjection en su dispositivo móvil.
9. Use la función del lector de código QR para leer el código QR y conectar su dispositivo al proyector. Visite la página webs.latin.epson.com/iProjection para obtener instrucciones.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

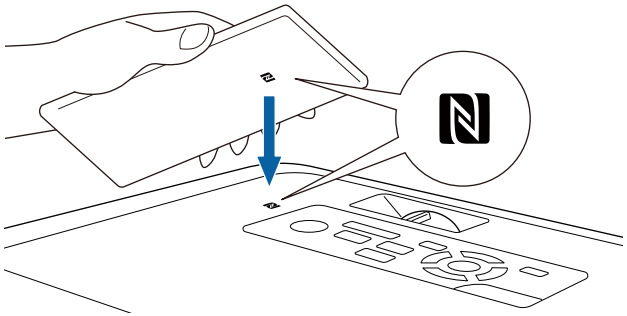
Cómo utilizar NFC para conectar un dispositivo Android

Después de seleccionar los ajustes de red inalámbrica para su proyector, puede conectar su dispositivo Android 4.0 o posterior a su proyector utilizando la tecnología de comunicación de campo cercano NFC (acrónimo del inglés Near Field Communication) y la aplicación Epson iProjection (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

Nota: Asegúrese que su dispositivo móvil esté desbloqueado y que el lector NFC esté activado. Consulte el manual de su dispositivo para obtener detalles. Asegúrese de tener instalada la última versión de Epson iProjection en su dispositivo. Visite la página webs.latin.epson.com/iProjection para obtener más información.

1. Configure el ajuste **Encendido automático** en **NFC** en el menú Extendida del proyector.

2. Ponga su dispositivo móvil cerca de la etiqueta NFC localizada en su proyector.



Epson iProjection se abre en su dispositivo y el proyector y el dispositivo móvil se conectan automáticamente.

Nota: Si no tiene la aplicación Epson iProjection instalada, se abre la página de la tienda de aplicaciones para Epson iProjection en su dispositivo. Instale Epson iProjection y repita este paso.

3. Seleccione el archivo que desea proyectar desde el menú **Contenido** de Epson iProjection.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Configuración de la seguridad de la red inalámbrica

Puede configurar la seguridad para el proyector en la red inalámbrica. Configure una de las siguientes opciones de seguridad para que coincida con los ajustes utilizados en la red:

- Seguridad WPA/WPA2-PSK (modo de conexión Avanzado)
- Seguridad WPA2-EAP (modo de conexión Avanzado; PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Seguridad WPA/WPA2-PSK (modo de conexión Rápido)
- Seguridad WPA/WPA2-EAP (modo de conexión Avanzado; PowerLite 1781W/1785W/1795F)

Hable con su administrador de red para obtener ayuda sobre cómo ingresar la información correcta.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.

4. Seleccione **LAN inalám.** y pulse el botón **Enter**.



5. Seleccione el ajuste **Seguridad** y pulse el botón **Enter**.
6. Seleccione los ajustes de seguridad para su red.
7. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Fin Instal.** y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para guardar los ajustes y salir del sistema de menús.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Proyección en una red inalámbrica a través de un dispositivo móvil (Screen Mirroring)

Puede enviar imágenes a su proyector desde dispositivos móviles como computadora portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas utilizando la tecnología Miracast o desde una computadora con Windows (PowerLite 1785W/1795F). Si su dispositivo es compatible con Miracast, no es necesario instalar ningún otro software.

Restricciones de la función Screen Mirroring
Configuración de los ajustes de la función Screen Mirroring
Conexión para Screen Mirroring con Miracast
Conexión para Screen Mirroring con una computadora con Windows 8.x/Windows 10

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Restricciones de la función Screen Mirroring

Tenga en cuenta lo siguiente cuando use las funciones de Screen Mirroring:

- No puede proyectar una imagen entrelazada.
- No puede reproducir audio con más de 3 canales.
- No puede proyectar imágenes con una resolución superior a 1920 × 1080 y una frecuencia de imagen superior a 30 fps.
- No puede proyectar videos en 3D.
- No puede utilizar las funciones de Miracast extendida en Windows 8.1.
- Es posible que no pueda ver contenido protegido por derechos de autor a través de una conexión Miracast.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica a través de un dispositivo móvil (Screen Mirroring)

Configuración de los ajustes de la función Screen Mirroring

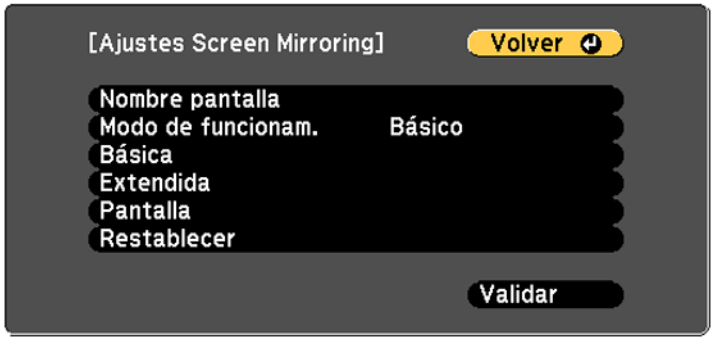
Puede seleccionar los ajustes de Screen Mirroring para su proyector y después proyectar imágenes desde su dispositivo móvil o computadora.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.



3. Configure el ajuste **Screen Mirroring** en **On**.
4. Seleccione **Ajustes Screen Mirroring** y pulse el botón **Enter**.

5. Seleccione las opciones **Ajustes Screen Mirroring**, según sea necesario.



6. Cuando termine de seleccionar los ajustes, seleccione **Validar** y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para guardar los ajustes y salir del sistema de menús.
7. Pulse el botón **Home** del panel de control o del control remoto.

   Verá el Nombre pantalla en la pantalla de inicio del proyector.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica a través de un dispositivo móvil (Screen Mirroring)

Conexión para Screen Mirroring con Miracast

Si su dispositivo móvil es compatible con Miracast, puede conectarlo al proyector de forma inalámbrica y proyectar imágenes y sonido (PowerLite 1785W/1795F).

1. Seleccione los ajustes **Screen Mirroring** de su proyector, según sea necesario.
2. Pulse el botón **LAN** del control remoto para cambiar a la fuente de Screen Mirroring.

   Verá la pantalla de espera de Screen Mirroring.
3. Utilice la función Miracast para buscar el proyector en su dispositivo móvil.

   Nota: Consulte la documentación de su dispositivo móvil para obtener información sobre cómo acceder a la función Miracast.

   Verá una lista de los dispositivos disponibles.
4. Seleccione su proyector de la lista.
5. Si ve una pantalla indicándole que ingrese el PIN en su dispositivo móvil, ingrese el código PIN que aparece en la pantalla de modo de espera de Screen Mirroring o en la parte inferior derecha de la imagen proyectada.

El proyector muestra la imagen de su dispositivo móvil.

Precaución: Puede tardarse un poco en establecerse la conexión. No desconecte el cable de alimentación del proyector mientras se esté conectando a su dispositivo. Esto puede hacer que su dispositivo se congele o no funcione correctamente.

Nota: Dependiendo del dispositivo móvil, es posible que tenga que borrar un dispositivo para establecer la conexión. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla de su dispositivo.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica a través de un dispositivo móvil (Screen Mirroring)

Conexión para Screen Mirroring con una computadora con Windows 8.x/Windows 10

Puede configurar su computadora para proyectar imágenes y reproducir audio inalámbricamente a través de Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F).

1. Seleccione los ajustes **Screen Mirroring** de su proyector, según sea necesario.
2. Pulse el botón **LAN** del control remoto para cambiar a la fuente de Screen Mirroring.

   Verá la pantalla de espera de Screen Mirroring.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - **Windows 10**: Abra **Centro de actividades** y seleccione **Conectar**.
   - **Windows 8.x**: Seleccione **Dispositivos** > **Proyecto** > **Agregar una pantalla inalámbrica**.
4. Seleccione el Nombre para mostrar de su proyector que aparece en la lista.
5. Si ve una pantalla indicándole que ingrese el PIN en su computadora, ingrese el código PIN que aparece en la pantalla de espera de Screen Mirroring o en la parte inferior derecha de la imagen proyectada.

   El proyector muestra la imagen de su computadora o dispositivo móvil.

   Nota: Puede tardarse un poco en establecerse la conexión. No desconecte el cable de alimentación del proyector mientras se esté conectando a su dispositivo. Esto puede hacer que su dispositivo se congele o no funcione correctamente.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica a través de un dispositivo móvil (Screen Mirroring)

HTTP seguro

Puede utilizar el protocolo HTTP para aumentar la seguridad entre el proyector y un navegador Web que esté comunicándose con él (PowerLite 1781W/1785W/1795F). Para hacer esto, debe crear un

certificado de servidor, instalarlo en el proyector y activar el ajuste **HTTP seguro** en los menús del proyector para verificar la fiabilidad del navegador Web.

Aunque no instale un certificado de servidor, el proyector automáticamente crea un certificado de autofirma y permite la comunicación. Sin embargo, debido a que el certificado de autofirma no puede verificar la fiabilidad de un navegador Web, verá una advertencia acerca de la fiabilidad del servidor cuando acceda al proyector desde un navegador Web. Esta advertencia no impide la comunicación.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Importación de un certificado de servidor Web utilizando los menús del proyector

Puede crear su certificado de servidor Web e importarlo utilizando los menús del proyector y una unidad flash USB.

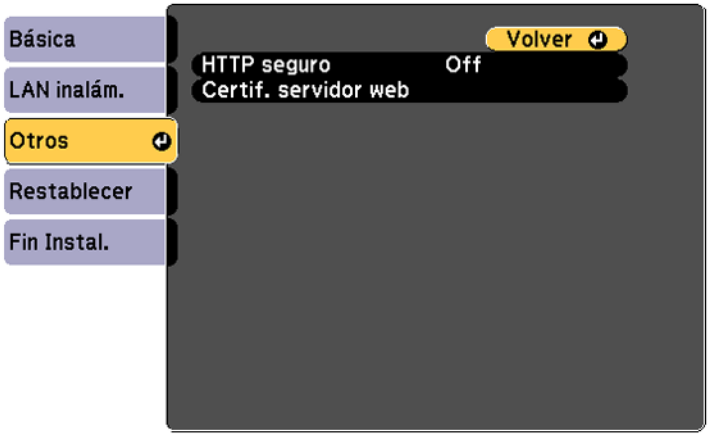
Nota: También puede registrar certificados digitales desde su navegador Web. Solo registre el certificado una vez; de lo contrario, es posible que el certificado no se instale correctamente.

1. Asegure que el archivo del certificado digital sea compatible con el registro del proyector y que esté guardado en el directorio raíz de la unidad flash USB.
2. Pulse el botón **Menu** del proyector o del control remoto.
3. Seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.

5. Seleccione el menú **Otros** y pulse el botón **Enter**.



6. Seleccione **On** como el ajuste **HTTP seguro**.
7. Seleccione el ajuste **Certif. servidor web** y pulse el botón **Enter**.
8. Seleccione **Registrar** y pulse el botón **Enter**.
9. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para conectar una unidad flash USB al puerto **USB-A** del proyector.
10. Pulse el botón **Enter** para mostrar la lista de certificados.
11. Seleccione el certificado CA que desea importar de la lista mostrada.

    Aparece un mensaje indicándole que introduzca la contraseña para el certificado.
12. Introduzca la contraseña y pulse el botón **Enter**.

El certificado se importa y aparece un mensaje de finalización.

Tema principal: Proyección en una red inalámbrica

Control de un proyector en la red con un navegador Web

Una vez que haya conectado el proyector a su red, puede seleccionar los ajustes del proyector y controlar la proyección con un navegador Web compatible. Esto le permite acceder al proyector de forma remota.

Nota: Las funciones de configuración y control de la red son compatibles con Microsoft Internet Explorer 9.0 o posterior y Safari en las redes que no utilizan un servidor proxy para la conexión. No puede seleccionar todos los ajustes de los menús del proyector o controlar todas las funciones del proyector con un navegador Web.

1. Compruebe que el proyector esté encendido.
2. Inicie su navegador Web en una computadora o un dispositivo conectado a la red.
3. Escriba la dirección IP del proyector en el campo de dirección del navegador y pulse la tecla **Enter** de la computadora.

   Verá la pantalla Web Control.



4. Para configurar los ajustes de los menús del proyector, seleccione el nombre del menú y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

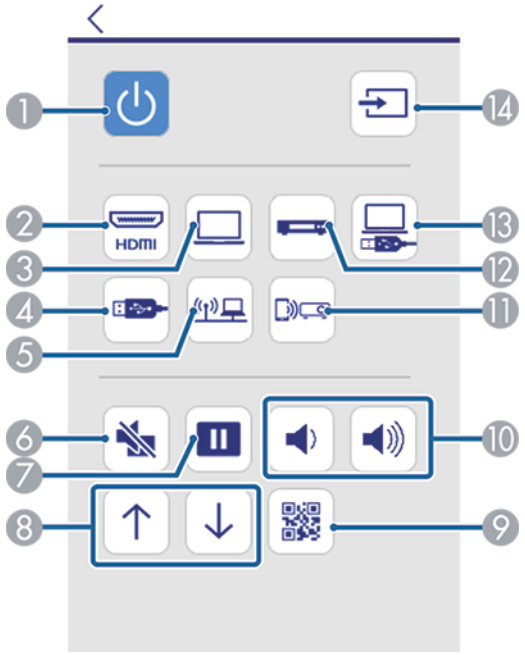
   Nota: Es posible que tenga que iniciar sesión para acceder a algunas de las opciones en la pantalla Web Control. Si aparece una ventana de inicio de sesión, ingrese su nombre de usuario y

contraseña. (El nombre de usuario predeterminado es **EPSONWEB** y la contraseña predeterminada es **admin**).

5. Para controlar la proyección de forma remota, seleccione la opción **Control básico**.

   Nota: Si aparece una ventana de inicio de sesión, ingrese su nombre de usuario y contraseña. (El nombre de usuario predeterminado es **EPSONREMOTE** y la contraseña predeterminada es **guest**).

   Verá una pantalla como esta:



1 Control del botón de encendido
2 Selecciona la fuente del puerto **HDMI**
3 Selecciona la fuente del puerto **Computer**
4 Selecciona la fuente del dispositivo USB
5 Selecciona la fuente de red

6 Control del botón **A/V Mute**

7 Control del botón **Freeze**

8 Controles de los botones **Page Up** y **Page Down**

9 Muestra un código QR

10 Controles de los botones **Volume**

11 Selecciona la fuente de Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)

12 Selecciona la fuente del puerto **Video**

13 Selecciona la fuente de USB Display

14 Busca las fuentes conectadas

6. Seleccione el icono que corresponde a la función del proyector que desea controlar.

Tema principal: Uso del proyector en una red

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Uso de las funciones básicas del proyector

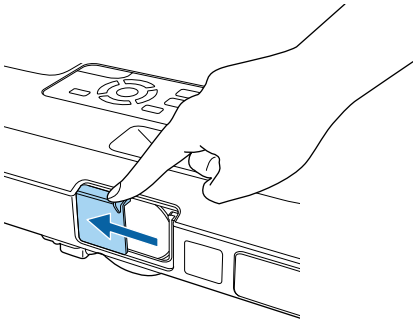
Siga las instrucciones de las siguientes secciones para usar las funciones básicas del proyector.

Encendido del proyector
Apagado del proyector
Selección del idioma de los menús del proyector
Configuración de la fecha y la hora
Ajuste de la altura de la imagen
Forma de la imagen
Reajuste del tamaño de la imagen con el anillo de zoom
Enfoque de la imagen con el anillo de enfoque
Enfoque de la imagen con el botón Focus
Operación del control remoto
Selección de una fuente de imagen
Modos de proyección
Relación de aspecto de la imagen
Modo de color
Control del volumen con los botones de volumen
Proyección de una PC Free

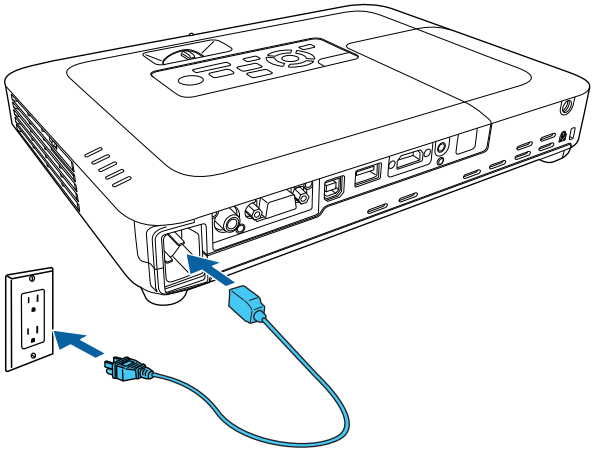
Encendido del proyector

Encienda la computadora o el equipo de video que desee usar antes de encender el proyector, de modo que pueda mostrar la fuente de imagen.

1. Deslice la tapa de la lente del proyector hasta que escuche el clic indicando que está completamente abierta.



2. Conecte el cable de alimentación al puerto de entrada de CA del proyector.



3. Conecte el otro extremo del cable de alimentación a una toma de corriente.

   Nota: Con la función **Encendido automático** activada, el proyector se enciende al momento de conectarlo.

   El indicador On/Standby del proyector se ilumina de color azul. Esto indica que el proyector está recibiendo corriente.

4. Pulse el botón de encendido del proyector o del control remoto para encender el proyector.

   El proyector emite un pitido y el indicador Status parpadea de color azul mientras se calienta el aparato. Una vez que el proyector esté listo, el indicador Status deja de parpadear y permanece iluminado de color azul.

   Advertencia: No mire directamente la lente del proyector cuando la lámpara esté encendida. Ésto podría lastimarle la vista y es especialmente peligroso para los niños.

Si no ve una imagen proyectada de inmediato, pruebe lo siguiente:

- Compruebe que la tapa de la lente esté completamente abierta.
- Encienda la computadora o el dispositivo de video conectado al producto.
- Introduzca un DVD u otro medio de video y pulse el botón de reproducción, si es necesario.
- Cambie la salida de la pantalla de la computadora cuando esté usando una portátil.
- Pulse el botón **Source Search** del proyector o del control remoto para detectar la fuente de video.
- Pulse el botón para la fuente de video en el control remoto.
- Si aparece la pantalla de inicio del proyector, seleccione la fuente que desea proyectar.

Uso de la pantalla de inicio

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Tareas relacionadas

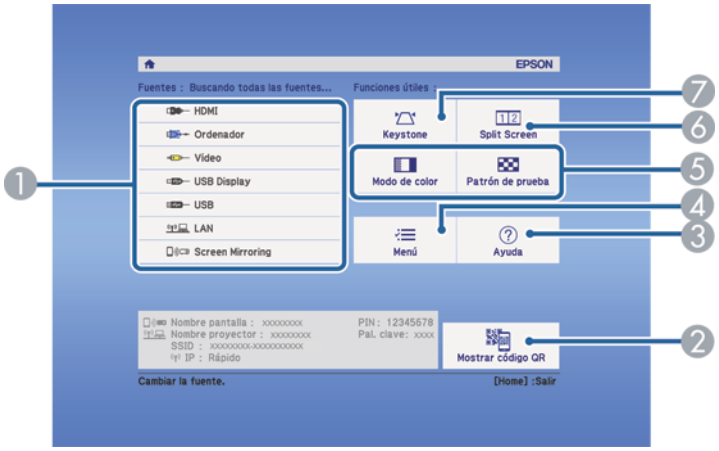
Selección de una fuente de imagen

Uso de la pantalla de inicio

Puede seleccionar las fuentes de entrada y otras opciones usadas con frecuencia desde la pantalla de inicio del proyector.

1. Para mostrar la pantalla de inicio, haga lo siguiente:
   - Pulse el botón **Home** del panel de control o del control remoto.
   - Encienda el proyector con el ajuste **Ver pant. Inicio aut.** activado.
   - Encienda el proyector cuando no esté recibiendo ninguna señal de la fuente de entrada seleccionada.

2. Pulse los botones de flecha del control remoto o del panel de control para navegar la pantalla y pulse el botón **Enter** para seleccionar una opción.



1 Permite seleccionar la fuente de video que desea proyectar

2 Permite mostrar el código QR

3 Permite mostrar la pantalla Ayuda

4 Permite mostrar los menús del proyector

5 Permite seleccionar las opciones de los menús que puede personalizar

6 Proyecte dos imágenes desde diferentes fuentes a la misma vez

7 Corrija la forma de la imagen

Nota: Puede seleccionar las opciones de los menús que puede personalizar utilizando los ajustes **Función person. 1** y **Función person. 2** del menú Extendida.

3. Pulse el botón **Home** para regresar a la pantalla de inicio del proyector.

Tema principal: Encendido del proyector

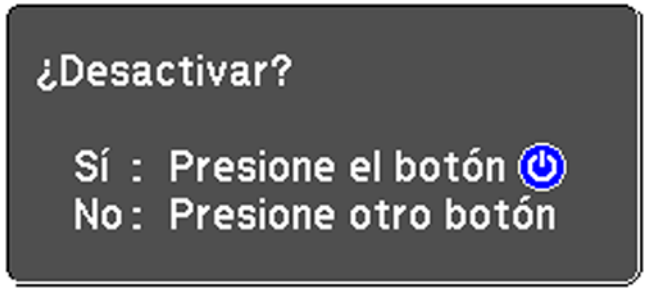
Apagado del proyector

Antes de apagar el proyector, apague la computadora conectada a él, de modo que pueda ver la pantalla de la computadora mientras se esté apagando.

Nota: Cuando utiliza la función A/V Mute, la lámpara del proyector permanece encendida. Para apagar la lámpara, apague el proyector.

1. Pulse el botón de encendido del proyector o del control remoto.

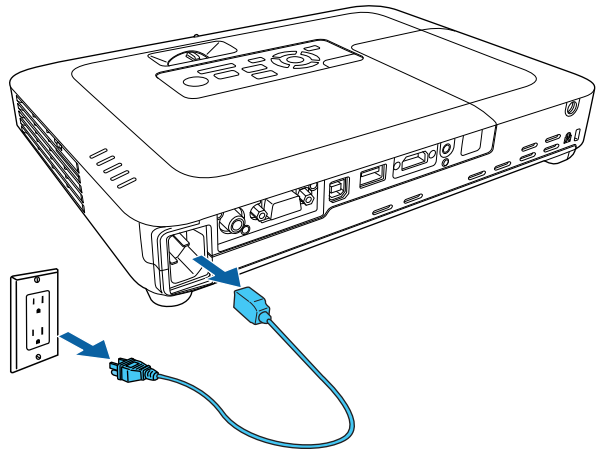
   El proyector muestra la pantalla de confirmación de apagado.



2. Pulse el botón de encendido otra vez. (Para dejarlo encendido, pulse cualquier otro botón).

   Nota: Con la tecnología Instant Off de Epson, no es necesario esperar a que el proyector se enfríe, de modo que puede empacarlo de inmediato para transportarlo (si es necesario).

3. Para transportar o guardar el proyector, asegure que el indicador Status esté apagado, luego desconecte el cable de alimentación.



Precaución: Para no dañar el proyector o la lámpara, nunca desconecte el cable de alimentación cuando el indicador Status esté encendido o parpadeando.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

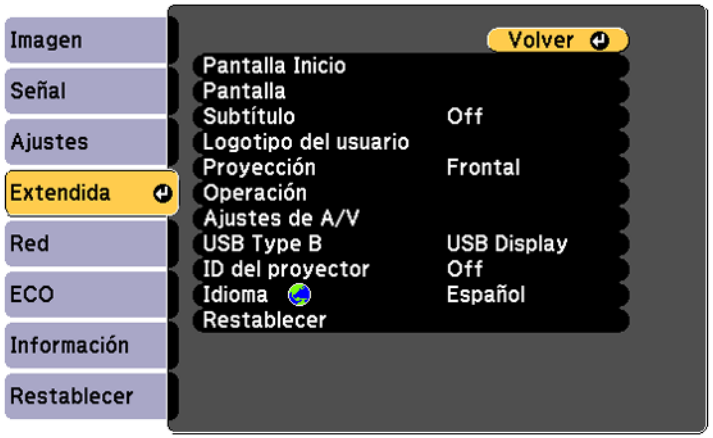
Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

Selección del idioma de los menús del proyector

Si desea ver los menús y los mensajes del proyector en otro idioma, puede cambiar el ajuste Idioma.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Idioma** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el idioma que desee usar y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

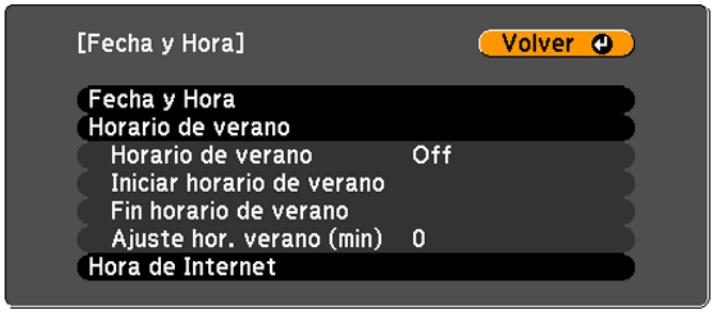
Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Configuración de la fecha y la hora

Puede configurar la fecha y la hora del proyector (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione el ajuste **Operación** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione el ajuste **Fecha y Hora** y pulse el botón **Enter**.

   Verá una pantalla como esta:



5. Seleccione el ajuste **Fecha y Hora** y pulse el botón **Enter**.
6. Seleccione los ajustes de la fecha y la hora. Luego, seleccione **Validar** y pulse el botón **Enter** para confirmar los cambios.
7. Cuando termine, pulse el botón **Menu** para salir.

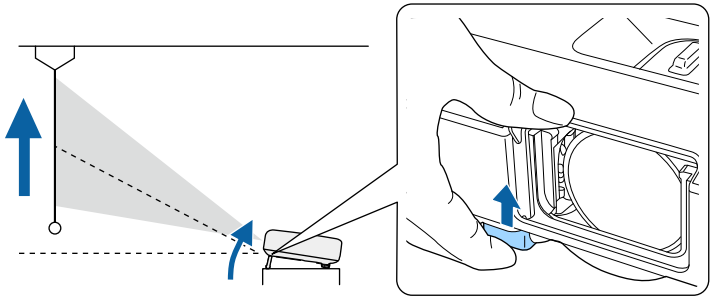
Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Ajuste de la altura de la imagen

Si proyecta desde una mesa u otra superficie plana y la imagen es demasiado alta o baja, puede ajustar la altura de la imagen con las patas ajustables del proyector.

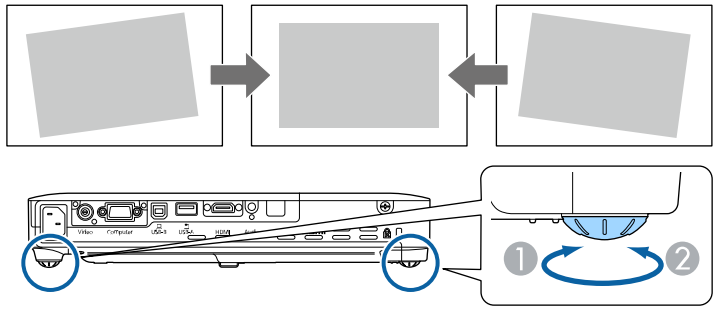
1. Encienda el proyector y proyecte una imagen.

2. Para ajustar la pata delantera, presione el mecanismo de traba de la pata y levante la parte delantera del proyector.



La pata se extiende.

3. Suelte el mecanismo para bloquear la pata.
4. Si la imagen está inclinada, gire las patas traseras para ajustar su altura.



Si la imagen proyectada no es perfectamente rectangular, ajuste la forma de la imagen.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Forma de la imagen

Puede proyectar una imagen uniformemente rectangular si coloca el proyector directamente enfrente del centro de la pantalla y lo mantiene nivelado. Si coloca el proyector en un ángulo hacia la pantalla, inclinado hacia arriba o hacia abajo, o a un lado, es posible que necesite corregir la forma de la imagen para obtener la mejor calidad de visualización.

Cuando activa la función de corrección trapezoidal automática en el menú Ajustes del proyector, éste corrige automáticamente los efectos trapezoidales cuando cambia su posición. (El proyector PowerLite 1780W realiza la corrección trapezoidal vertical y los proyectores PowerLite 1781W/1785W/1795F automáticamente realizan la corrección trapezoidal horizontal y vertical).

Corrección automática de la forma de la imagen con Screen Fit

Corrección de la forma de la imagen con los botones de corrección trapezoidal

Corrección de la forma de la imagen con Quick Corner

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

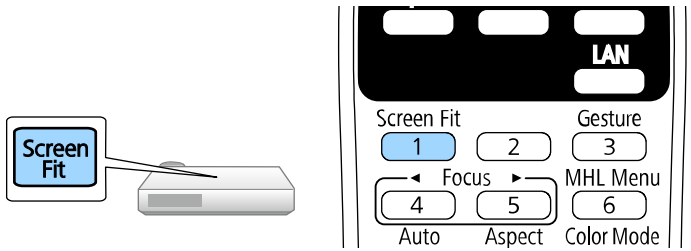
Corrección automática de la forma de la imagen con Screen Fit

Puede usar la función Screen Fit del proyector para corregir automáticamente la forma y la posición de las imágenes para ajustarlas a la pantalla (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

El sensor del proyector puede detectar el tamaño y la forma de la pantalla en estas condiciones:

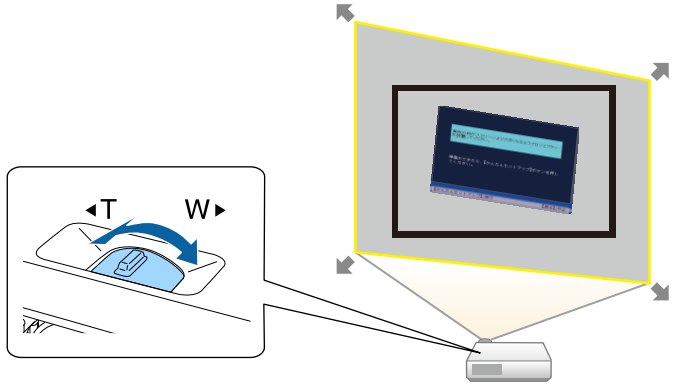
- El tamaño de la imagen es de 100 pulg. (254 cm) o menos.
- La distancia de proyección es de 3,4 a 9,10 pies (1,0 a 2,5 m)
- El ángulo de proyección no está a más de 20° horizontalmente o 30° verticalmente del centro de la pantalla.
- La habitación no está muy oscura.
- La superficie de proyección no tiene diseños y no desvía el sensor de alguna manera.

1. Pulse el botón **Screen Fit** del proyector o del control remoto.



Verá un mensaje en la pantalla.

2. Mueva el proyector según sea necesario para mostrar el mensaje a la mitad de la pantalla.
3. Amplíe la imagen hasta que su marco amarillo se extienda más allá de los bordes de la pantalla.



4. Pulse el botón **Screen Fit** otra vez.

   Parpadean brevemente dos pantallas y luego aparece este mensaje:



5. Ajuste la forma de la imagen según sea necesario con los botones de flecha del panel de control.
6. Cuando termine, pulse el botón **Esc**.

Ahora, si es necesario, puede corregir las esquinas de la imagen individualmente con la función Quick Corner pulsando los botones de flecha del panel de control.

Tema principal: Forma de la imagen

Corrección de la forma de la imagen con los botones de corrección trapezoidal

Puede usar los botones de corrección trapezoidal del proyector para corregir la forma de una imagen que no es perfectamente rectangular en los costados.

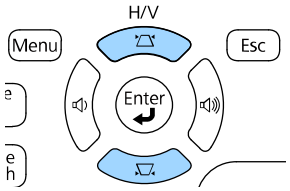
Nota: Para proporcionar la mejor calidad de imagen posible, ajuste la posición del proyector para corregir la forma de la imagen. Si esto no es posible, utilice los botones de corrección trapezoidal del proyector para corregir la forma de la imagen.

1. Encienda el proyector y proyecte una imagen.

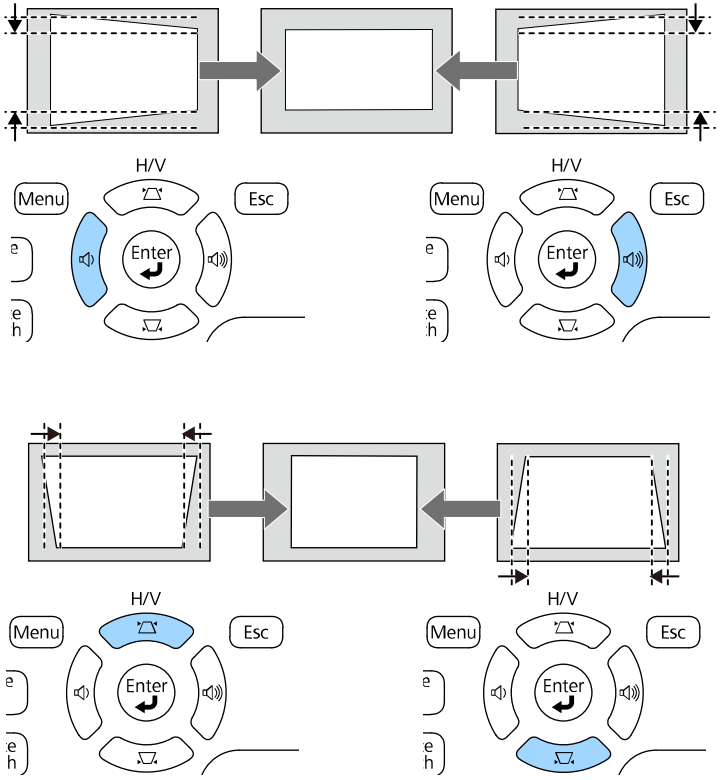
   Nota: Puede proyectar un patrón que le ayudará a ajustar la imagen proyectada utilizando el menú Ajustes.

   Nota: También puede mostrar el patrón pulsando el botón **User** del control remoto (si el patrón de prueba está asignado a este botón).

2. Pulse uno de estos botones de corrección trapezoidal del panel de control para mostrar la pantalla de ajuste Keystone.



3. Pulse un botón de corrección trapezoidal del panel de control del proyector para ajustar la forma de la imagen.



Después de corregir la forma, la imagen aparece ligeramente más pequeña.

Nota: Si el proyector está instalado fuera de su alcance, también puede corregir la forma de la imagen con el control remoto utilizando los ajustes **Keystone** en los menús del proyector.

Tema principal: Forma de la imagen

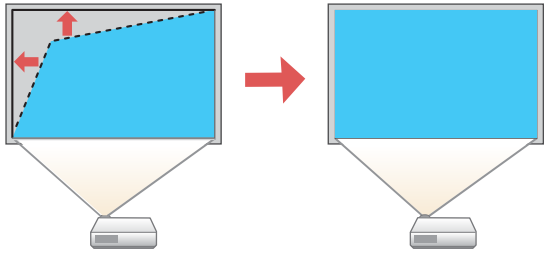
Referencias relacionadas

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Corrección de la forma de la imagen con Quick Corner

Puede usar el ajuste Quick Corner del proyector para corregir la forma y el tamaño de una imagen disparejamente rectangular.

Nota: Para proporcionar la mejor calidad de imagen posible, ajuste la posición del proyector para corregir la forma de la imagen. Si esto no es posible, use el ajuste Quick Corner para corregir la forma de la imagen.



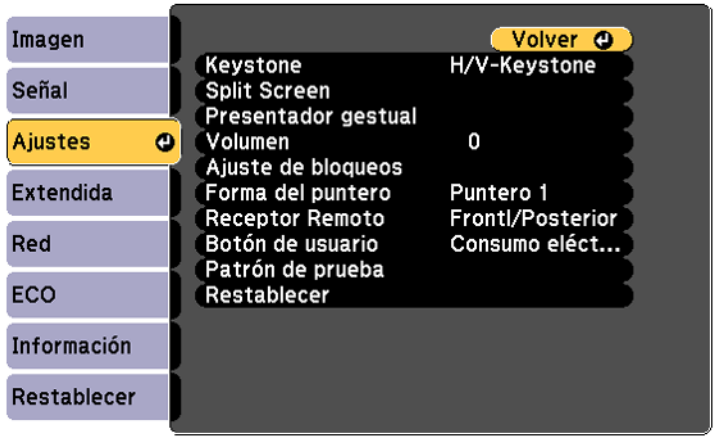
1. Encienda el proyector y proyecte una imagen.

   Nota: Puede proyectar un patrón que le ayudará a ajustar la imagen proyectada utilizando el menú Ajustes.

   Nota: También puede mostrar el patrón pulsando el botón **User** del control remoto (si el patrón de prueba está asignado a este botón).

2. Pulse el botón **Menu**.

3. Seleccione el menú **Ajustes** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Keystone** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el ajuste **Quick Corner** y pulse el botón **Enter**. Luego, pulse el botón **Enter** otra vez.

   Verá la pantalla de ajuste Quick Corner:



Nota: Para restaurar los cambios realizados, pulse y mantenga presionado el botón **Esc** durante por lo menos 2 segundos para mostrar una pantalla de reinicio. Luego, seleccione **Sí**.

6. Use los botones de flecha del proyector o del control remoto para seleccionar la esquina de la imagen que desee ajustar. Luego, pulse el botón **Enter**.
7. Pulse los botones de flecha para ajustar la forma de la imagen, según sea necesario.
8. Cuando termine, pulse el botón **Esc**.

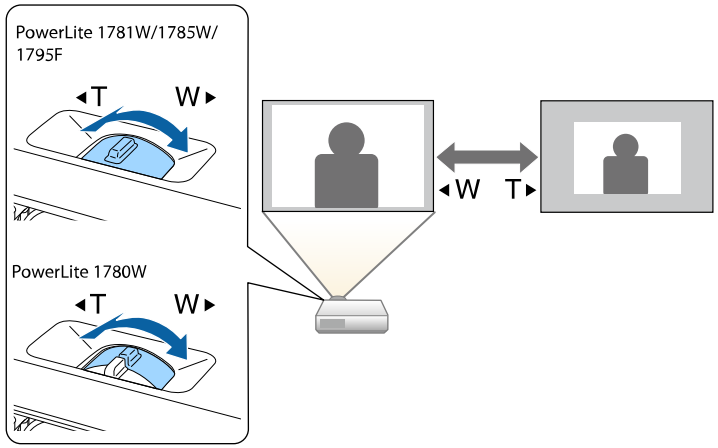
Tema principal: Forma de la imagen

Reajuste del tamaño de la imagen con el anillo de zoom

1. Encienda el proyector y proyecte una imagen.

   Nota: También puede mostrar el patrón pulsando el botón **User** del control remoto (si el patrón de prueba está asignado a este botón).

2. Para agrandar o reducir el tamaño de la imagen, gire el anillo de zoom del proyector.

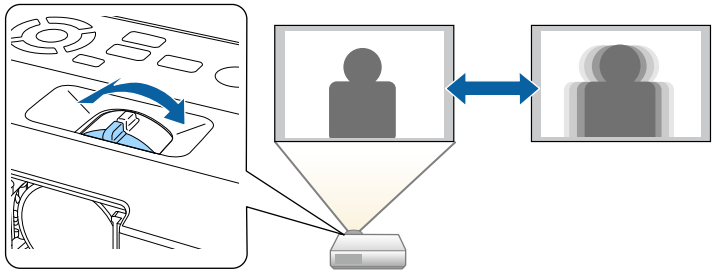


Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Enfoque de la imagen con el anillo de enfoque

1. Encienda el proyector y proyecte una imagen.

2. Para ajustar el enfoque de la imagen, gire el anillo de enfoque del proyector.

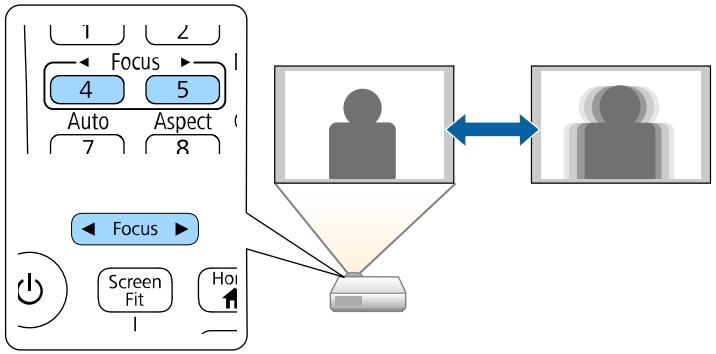


Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Enfoque de la imagen con el botón Focus

Puede ajustar la nitidez de la imagen proyectada con los botones de enfoque.

1. Encienda el proyector y proyecte una imagen.
2. Pulse el botón **Focus** del panel de control o del control remoto del proyector.



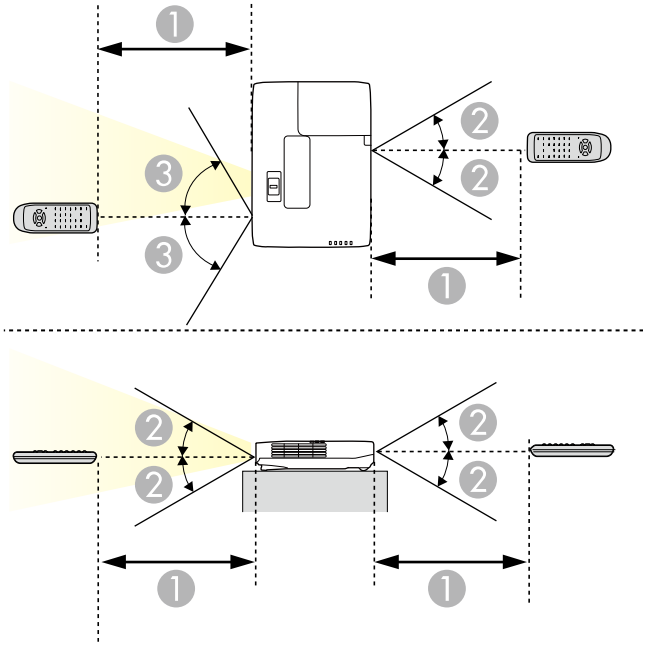
3. Pulse y mantenga presionados los botones de flecha del panel de control o del control remoto del proyector para ajustar el enfoque.
4. Pulse el botón **Esc** cuando termine.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Operación del control remoto

El control remoto le permite controlar el proyector desde casi cualquier lugar de la habitación. Puede apuntarlo hacia la pantalla o hacia la parte posterior o frontal del proyector.

Apunte el control remoto hacia los receptores del proyector dentro de la distancia y los ángulos que se indican a continuación.



1 19,7 pies (6 m)

2 ± 30°

3 ± 60°

Nota: No utilice el control remoto donde hayan luces fluorescentes brillantes o bajo la luz solar directa, o es posible que el proyector no responda a los comandos. Si no va a usar el control remoto durante un largo periodo, retire las pilas.

Uso del control remoto como mouse inalámbrico

Uso del control remoto como puntero

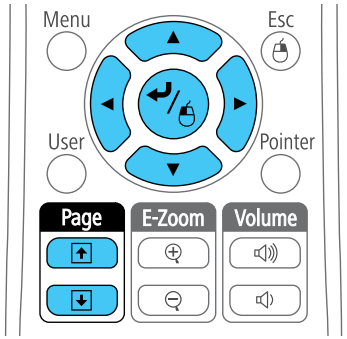
Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Uso del control remoto como mouse inalámbrico

Puede usar el control remoto del proyector como mouse inalámbrico para controlar la proyección desde cierta distancia de la computadora.

Nota: Esta función no trabaja cuando proyecta desde un dispositivo conectado por medio un cable MHL.

1. Conecte el proyector a una computadora mediante el puerto **USB-B**, **Computer** o **HDMI** del proyector para proyectar video.
2. Si conectó su computadora a un puerto que no sea el puerto **USB** del proyector, también conecte un cable USB al puerto **USB-B** del proyector y a un puerto USB en su computadora (para soporte de mouse inalámbrico).
3. Inicie su presentación.
4. Use los siguientes botones del control remoto para controlar su presentación:
   - Para desplazarse por las diapositivas o las páginas, pulse los botones **Page** hacia arriba o hacia abajo.



   - Para mover el cursor en la pantalla, use los botones de flecha.
   - Para hacer clic con el botón izquierdo, pulse el botón ↵ una vez (púlselo dos veces para hacer doble clic).
   - Para hacer clic con el botón derecho, pulse el botón **Esc**.

- Para arrastrar y colocar un objeto, mantenga presionado el botón ↵ mientras mueve el cursor con los botones de flecha, luego suelte el botón ↵ en el destino.

Tema principal: Operación del control remoto

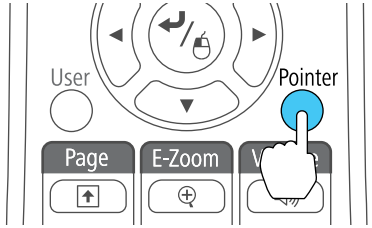
Tareas relacionadas

Conexión de una computadora para control del mouse USB

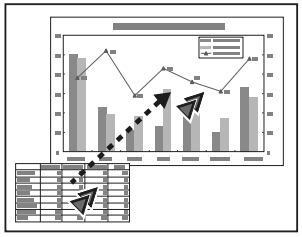
Uso del control remoto como puntero

Puede usar el control remoto del proyector como puntero para ayudarle a destacar información importante en la pantalla. La forma predeterminada del puntero es una flecha, pero puede seleccionar una forma diferente por medio del menú Ajustes.

1. Pulse el botón **Pointer** del control remoto.



2. Use los botones de flecha del control remoto para mover el puntero en la pantalla.



3. Pulse el botón **Esc** para eliminar el puntero de la pantalla.

Tema principal: Operación del control remoto

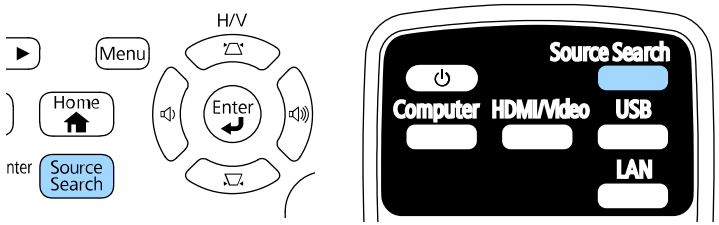
Referencias relacionadas

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

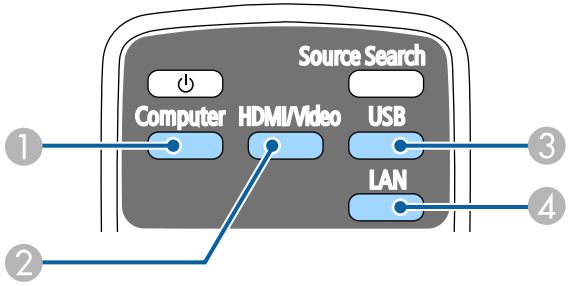
Selección de una fuente de imagen

Si ha conectado varias fuentes de imagen al proyector, como una computadora y un reproductor de DVD, puede pasar de una fuente de imagen a otra.

1. Asegúrese de que la fuente de imagen conectada que desee usar esté encendida.
2. Para fuentes de imagen de video, introduzca un DVD u otro medio de video y pulse el botón de reproducción, si es necesario.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse el botón **Source Search** del proyector o del control remoto hasta que vea la imagen de la fuente que desee usar.



   - Pulse el botón del control remoto que corresponde a la fuente que desee usar. Si hay más de un puerto para dicha fuente, pulse el botón nuevamente para desplazarse por las distintas fuentes.



1 Fuente del puerto de computadora (puerto **Computer**)

2 Fuentes de video, HDMI y MHL

3 Fuentes de los puertos USB (pantalla de la computadora y dispositivos externos)

4 Fuente de red (**LAN** y Screen Mirroring) (PowerLite 1785W/1795F)

- Pulse el botón **Home** del control remoto o del proyector y seleccione la fuente de imagen.



Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Modos de proyección

Dependiendo de cómo colocó el proyector, es posible que tenga que cambiar el modo de proyección para que las imágenes se proyecten correctamente.

- **Frontal** (ajuste predeterminado) le permite proyectar desde una mesa colocada en frente de la pantalla.
- **Frontal/Techo** invierte la imagen verticalmente para proyectar al revés cuando el proyector está instalado en el techo o en una pared.
- **Posterior** invierte la imagen horizontalmente para proyectar por detrás de una pantalla translúcida.
- **Posterior/Techo** invierte la imagen vertical y horizontalmente para proyectar desde el techo y por detrás de una pantalla translúcida (retroproyección).

Cambio del modo de proyección con el control remoto

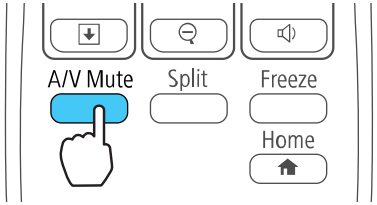
Cambio del modo de proyección mediante los menús

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Cambio del modo de proyección con el control remoto

Puede cambiar el modo de proyección para invertir la imagen verticalmente.

1. Encienda el proyector y proyecte una imagen.
2. Mantenga presionado el botón **A/V Mute** del control remoto durante cinco segundos.



La imagen desaparece brevemente y reaparece invertida.

3. Para volver al modo de proyección original, mantenga presionado el botón **A/V Mute** durante cinco segundos nuevamente.

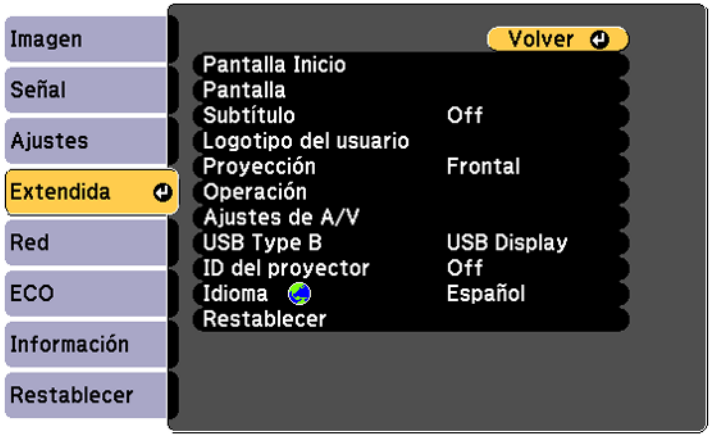
Tema principal: Modos de proyección

Cambio del modo de proyección mediante los menús

Puede cambiar el modo de proyección para invertir la imagen verticalmente (de arriba a abajo) u horizontalmente (de izquierda a derecha) con los menús del proyector.

1. Encienda el proyector y proyecte una imagen.
2. Pulse el botón **Menu**.

3. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Proyección** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione un modo de proyección y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Modos de proyección

Relación de aspecto de la imagen

El proyector puede mostrar imágenes en diferentes proporciones de ancho a altura denominadas relaciones de aspecto. Normalmente, la señal de entrada de la fuente de video determina la relación de aspecto de la imagen. Sin embargo, puede cambiar la relación de aspecto de ciertas imágenes para que se ajusten a la pantalla pulsando un botón del control remoto.

Si siempre desea usar la misma relación de aspecto para una fuente de entrada de video particular, puede seleccionarla mediante los menús del proyector.

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

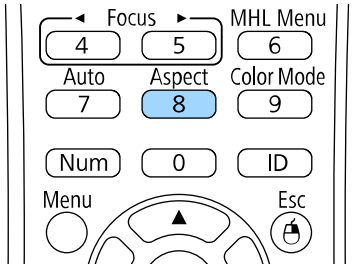
Relaciones de aspecto de imagen disponibles

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

Puede cambiar la relación de aspecto de la imagen proyectada para modificar su tamaño.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Pulse el botón **Aspect** del control remoto.



La forma y el tamaño de la imagen proyectada cambia y el nombre de la relación de aspecto aparece brevemente en la pantalla.

3. Para alternar entre las relaciones de aspecto disponibles para la señal de entrada, pulse el botón **Aspect** varias veces.

Nota: Para eliminar las barras negras cuando proyecta desde una computadora, configure el ajuste **Resolución** en **Ancho** o **Normal** en el menú Señal, según la resolución de su computadora.

Tema principal: Relación de aspecto de la imagen

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Relaciones de aspecto de imagen disponibles

Puede seleccionar las siguientes relaciones de aspecto de imagen, dependiendo de la señal de entrada de la fuente de imagen.

Nota: Es posible que se proyecten bandas negras e imágenes recortadas en ciertas relaciones de aspecto, dependiendo de la relación de aspecto y la resolución de la señal de entrada.

PowerLite 1780W/1781W/1785W

Ajuste de relación de aspecto	Descripción
Automático	Configura automáticamente la relación de aspecto según la señal de entrada y el ajuste **Resolución**.
Normal	Muestra imágenes usando el área de proyección completa y mantiene la relación de aspecto de la imagen.
16:9	Convierte la relación de aspecto de la imagen a 16:9.
Completo	Muestra las imágenes usando el tamaño completo del área de proyección, pero no mantiene la relación de aspecto.
Zoom	Muestra las imágenes usando la anchura completa del área de proyección y mantiene la relación de aspecto de la imagen.
Nativa	Muestra las imágenes tal como son (se mantienen la relación de aspecto y la resolución).

PowerLite 1795F

Ajuste de relación de aspecto	Descripción
Automático	Configura automáticamente la relación de aspecto según la señal de entrada y el ajuste **Resolución**.
Normal	Muestra imágenes usando el área de proyección completa y mantiene la relación de aspecto de la imagen.
Completo	Muestra imágenes usando el área de proyección completa, pero no mantiene la relación de aspecto.
Zoom	Muestra las imágenes usando la anchura completa del área de proyección y mantiene la relación de aspecto de la imagen.
Nativa	Muestra las imágenes tal como son (se mantienen la relación de aspecto y la resolución).

Nota: El ajuste de relación de aspecto **Automático** está disponible solamente para las fuentes de imagen HDMI.

Tema principal: Relación de aspecto de la imagen

Modo de color

El proyector ofrece distintos modos de color para proporcionar óptimos niveles de brillo, contraste y color para una variedad de entornos de visualización y tipos de imágenes. Puede seleccionar un modo diseñado para coincidir con su imagen y entorno, o experimentar con los modos disponibles.

Si siempre desea usar el mismo modo de color para una fuente de entrada de video particular, puede seleccionarlo mediante los menús del proyector.

Cambio del modo de color

Modos de color disponibles

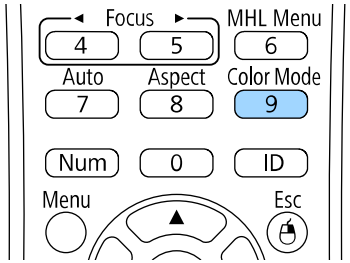
Activación del Iris automático

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Cambio del modo de color

Puede cambiar el modo de color del proyector con el control remoto para optimizar la imagen para su entorno de visualización.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Si va a proyectar desde un reproductor de DVD u otra fuente de video, introduzca un disco u otro medio de video y pulse el botón de reproducción, si es necesario.
3. Pulse el botón **Color Mode** del control remoto para cambiar el Modo de color.



La apariencia de la imagen cambia y el nombre del Modo de color aparece brevemente en la pantalla.

4. Para alternar entre todos los Modos de color disponibles para la señal de entrada, pulse el botón **Color Mode** varias veces.

Tema principal: Modo de color

Modos de color disponibles

Puede configurar el proyector para que use los siguientes Modos de color, dependiendo de la fuente de entrada que utilice:

Modo de color	Descripción
Presentación	La mejor opción para presentaciones a color en una sala iluminada.
Dinámico	La mejor opción para juegos de video en una sala iluminada.
Cinema	La mejor opción para películas proyectadas en una sala oscura.
sRGB	La mejor opción para pantallas de computadora sRGB estándar.
Pizarra negra	La mejor opción para presentaciones en una pizarra verde (ajusta los colores según sea necesario).
DICOM SIM	La mejor opción para proyectar radiografías y otras imágenes médicas.

Nota: El Modo de color **DICOM SIM** no se debe utilizar para hacer diagnósticos médicos; sirve únicamente como una herramienta de referencia.

Tema principal: Modo de color

Activación del Iris automático

En algunos modos de color, puede activar el ajuste Iris automático para optimizar automáticamente la imagen en base al brillo del contenido que proyecte.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Pulse el botón **Menu**.

3. Seleccione el menú **Imagen** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione al ajuste **Iris automático** y elija una de las siguientes opciones:
   - **Velocidad alta** para ajustar el brillo en cuanto cambie la imagen.
   - **Normal** para un ajuste de brillo estándar.

   Nota: Puede configurar el ajuste **Iris automático** para cada Modo de color que sea compatible con la función. No puede cambiar el ajuste **Iris automático** cuando esté utilizando el ajuste **Subtítulo**.

5. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Modo de color

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

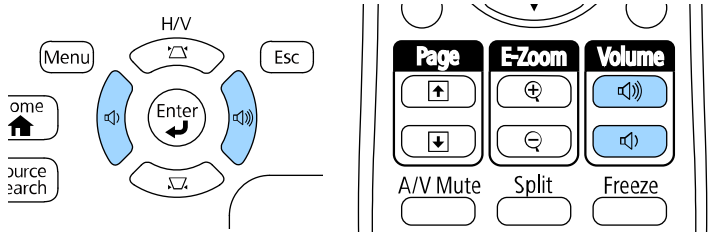
Control del volumen con los botones de volumen

Puede usar los botones **Volume** del proyector o del control remoto para ajustar el volumen cuando proyecte una presentación con audio. Los botones de volumen controlan el sistema de altavoz interno del proyector o cualquier altavoz externo conectado al proyector.

Debe ajustar el volumen por separado para cada fuente de entrada conectada al proyector.

1. Encienda el proyector y comience una presentación que incluya audio.

2. Para bajar o subir el volumen, pulse los botones **Volume** del control remoto o del panel de control.



3. Para configurar el volumen en un nivel específico para una fuente de entrada, utilice el sistema de menús del proyector.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Proyección de una PC Free

Puede usar la función PC Free del proyector cuando conecte un dispositivo USB al proyector que contiene archivos compatibles. Esto le permite mostrar el contenido de sus archivos rápida y fácilmente y controlar su visualización con el control remoto del proyector.

Tipos de archivos compatibles con la función PC Free
Inicio de una presentación sin computadora
Inicio de una presentación de archivos PDF sin computadora
Inicio de una película sin computadora
Opciones de visualización de PC Free

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Tipos de archivos compatibles con la función PC Free

Puede proyectar estos tipos de archivos con la función PC Free del proyector.

Nota: Para obtener los mejores resultados, coloque sus archivos en dispositivos con formato FAT16/32. Si tiene problemas al proyectar desde archivos formateados para sistemas de archivo que no sean Windows, intente formatear los archivos para Windows. Es posible que no pueda utilizar las funciones de seguridad en ciertos dispositivos de almacenamiento USB con las funciones de PC Free. Cuando conecte un disco duro compatible con un USB, conecte el adaptador de CA incluido con su dispositivo.

Tipo de archivo y extensión	Detalles
Imagen (.jpg)	Compruebe que el archivo no: • esté en formato CMYK • esté en formato progresivo • esté muy comprimido • tenga una resolución superior a 8192 × 8192
Imagen (.bmp)	Compruebe que la resolución del archivo no sea superior a 1280 × 800.
Imagen (.gif)	Compruebe que el archivo no: • tenga una resolución superior a 1280 × 800 • contenga animaciones
Imagen (.jpg)	Compruebe que la resolución del archivo no sea superior a 1280 × 800
Documento o imagen (.pdf)	Compruebe que el archivo no: • esté guardado en formato PDF de versión 1.8 o posterior • esté codificado
Película JPEG en movimiento (.avi)	Es compatible solo con AVI 1.0 Compruebe que el archivo no: • esté guardado con un códec de audio que no sea PCM o ADPCM • tenga una resolución superior a 1280 × 720 • sea más grande que 2 GB

Tema principal: Proyección de una PC Free

Inicio de una presentación sin computadora

Después de conectar un dispositivo USB o una cámara digital al proyector, puede cambiar a la fuente de entrada USB e iniciar su presentación.

Nota: Puede cambiar las opciones de operación de la función PC Free o agregar efectos especiales seleccionando **Opción** en la parte inferior de la pantalla y pulsando el botón **Enter**.

1. Pulse el botón **USB** del control remoto del proyector.

Aparece la pantalla PC Free.



2. Haga lo siguiente según sea necesario para localizar los archivos:
   - Para mostrar los archivos contenidos en una subcarpeta de su dispositivo, pulse los botones de flecha para seleccionar una carpeta y pulse el botón **Enter**.
   - Para volver al nivel de carpetas anterior de su dispositivo, seleccione **Volver arriba** y pulse el botón **Enter**.
   - Para ver archivos adicionales contenidos en una carpeta, seleccione **Pág. siguiente** o **Página previa** y pulse el botón **Enter**. (También puede pulsar los botones **Page** hacia arriba o hacia abajo del control remoto).
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para mostrar una imagen individual, pulse los botones de flecha para seleccionar la imagen y pulse el botón **Enter**. (Pulse el botón **Esc** para volver a la pantalla de la lista de archivos).
   - Para mostrar una presentación de todas las imágenes en una carpeta, pulse los botones de flecha para seleccionar la opción **Ver presen.** en la parte inferior de la pantalla y pulse el botón **Enter**.

Nota: Si cualquiera de los nombres de archivo tiene más de 8 caracteres o incluye símbolos que no sean compatibles, puede reducir o cambiar los nombres de archivo solo en la pantalla.

4. Durante la proyección, utilice los siguientes comandos para controlar la presentación, según sea necesario:
   - Para girar una imagen proyectada, pulse el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo.
   - Para pasar a la imagen siguiente o anterior, pulse el botón de flecha izquierda o derecha.
5. Para detener la presentación, siga las instrucciones que aparecen en pantalla o pulse el botón **Esc**.

Tema principal: Proyección de una PC Free

Inicio de una presentación de archivos PDF sin computadora

Después de conectar un dispositivo USB al proyector, puede cambiar a la fuente de entrada USB e iniciar su presentación de archivos PDF (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

1. Pulse el botón **USB** del control remoto del proyector.

   Aparece la pantalla PC Free.



2. Haga lo siguiente según sea necesario para buscar los archivos:
   - Para mostrar los archivos contenidos en una subcarpeta de su dispositivo, pulse los botones de flecha para seleccionar una carpeta y pulse el botón **Enter**.
   - Para volver al nivel de carpetas anterior de su dispositivo, seleccione **Volver arriba** y pulse el botón **Enter**.
   - Para ver archivos adicionales contenidos en una carpeta, seleccione **Pág. siguiente** o **Página previa** y pulse el botón **Enter**.

3. Para mostrar la primera página de un archivo PDF a su tamaño completo, pulse los botones de flecha para resaltar el archivo y pulse el botón **Enter**. (Pulse el botón **Esc** para volver a la pantalla de la lista de archivos).

   Nota: Si cualquiera de los nombres de archivo tiene más de 8 caracteres o incluye símbolos que no sean compatibles, puede reducir o cambiar los nombres de archivo solo en la pantalla. Si la extensión de un archivo PDF no es .pdf, el archivo no aparece en la lista de archivos.

4. Durante la proyección de un archivo PDF, utilice los siguientes comandos para controlar la presentación, según sea necesario:
   - Para pasar a la página siguiente o anterior, pulse los botones de flecha.
   - Para mostrar un menú de las páginas disponibles, pulse el botón **Esc**. Luego, pulse el botón de flecha izquierda o derecha para seleccionar una página y pulse el botón **Enter**.
   - Para ampliar la vista de la página para que se ajuste a la pantalla, pulse el botón **Enter**. Pulse el botón **Enter** otra vez para volver al tamaño estándar.
   - Para girar una página proyectada, pulse el botón de flecha izquierda o derecha.
5. Para detener la presentación, pulse el botón **Esc**, pulse el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo para resaltar la opción **Salir**, luego pulse el botón **Enter**.

Tema principal: Proyección de una PC Free

Inicio de una película sin computadora

Después de conectar un dispositivo USB o una cámara digital al proyector, puede cambiar a la fuente de entrada USB e iniciar su película.

Nota: Puede cambiar las opciones de operación de la función PC Free seleccionando **Opción** en la parte inferior de la pantalla y pulsando el botón **Enter**.

1. Pulse el botón **USB** del control remoto del proyector.

Aparece la pantalla PC Free.



2. Haga lo siguiente según sea necesario para buscar los archivos:
   - Para mostrar los archivos contenidos en una subcarpeta de su dispositivo, pulse los botones de flecha para seleccionar una carpeta y pulse el botón **Enter**.
   - Para volver al nivel de carpetas anterior de su dispositivo, seleccione **Volver arriba** y pulse el botón **Enter**.
   - Para ver archivos adicionales contenidos en una carpeta, seleccione **Pág. siguiente** o **Página previa** y pulse el botón **Enter**. (También puede pulsar los botones **Page** hacia arriba o hacia abajo del control remoto).
3. Para reproducir una película, pulse los botones de flecha para resaltar el archivo y pulse el botón **Enter**.

   Nota: Si cualquiera de los nombres de archivo tiene más de 8 caracteres o incluye símbolos que no sean compatibles, puede reducir o cambiar los nombres de archivo solo en la pantalla. Si desea reproducir todas las películas en una carpeta por orden, seleccione la opción **Ver presen.** en la parte inferior de la pantalla.

4. Para detener la película, pulse el botón **Esc**, seleccione la opción **Salir**, luego pulse el botón **Enter**.

Tema principal: Proyección de una PC Free

Opciones de visualización de PC Free

Puede seleccionar las siguientes opciones de visualización cuando utilice la función PC Free del proyector.



Ajuste	Opciones	Descripción
Orden de presentación	**Ord por nom**	Muestra los archivos en orden alfabético.
	Ord por día	Muestra los archivos en orden cronológico.
Orden	**Ascendente**	Organiza los archivos por orden ascendente.
	Descendente	Organiza los archivos por orden descendente.
Rep. Cont	**On**	Muestra una presentación de diapositivas de forma continua.
	Off	Muestra una presentación de diapositivas una sola vez.
T. cambio pantalla	**No**	No muestra el siguiente archivo de forma automática.
	1 segundo a 60 segundos	Muestra los archivos por el tiempo seleccionado y cambia al siguiente archivo de forma automática; las imágenes de alta resolución pueden cambiar más lentamente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Efecto	**Barrido**	Pasa de una imagen a otra con un efecto de barrido.
	Disolver	Pasa de una imagen a otra con un efecto de disolución.
	Al azar	Pasa de una imagen a otra usando una variedad de efectos aleatorios.

Tema principal: Proyección de una PC Free

Ajuste de las funciones del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para usar los ajustes del proyector.

Apagado temporal de la imagen y del sonido
Interrupción temporal de la imagen de video
Ampliación y reducción del tamaño de las imágenes
Recursos de seguridad del proyector
Sistema de identificación del proyector para control de múltiples proyectores
Proyección de dos imágenes de forma simultánea
Como controlar una presentación con los gestos de las manos

Apagado temporal de la imagen y del sonido

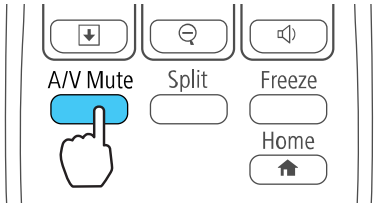
Puede apagar temporalmente la imagen y el sonido si desea desviar la atención del público durante una presentación. Sin embargo, el sonido y el video continúan y, por lo tanto, no puede reanudar la proyección desde el punto en que la detuvo.

Si desea mostrar una imagen cuando la presentación se detenga, como un logotipo o la imagen de su empresa, puede configurar esta función con los menús del proyector.

Nota: Si la imagen y el sonido están apagados durante más de 30 minutos, el proyector se apaga automáticamente. Puede activar y desactivar este ajuste utilizando el menú **ECO** del proyector.

Nota: La lámpara sigue encendida cuando utiliza la función de A/V Mute y las horas de la lámpara se siguen acumulando.

1. Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para detener la proyección momentáneamente y silenciar cualquier sonido.



2. Para reactivar la imagen y el sonido, pulse el botón **A/V Mute** nuevamente.

Nota: También puede detener la proyección cerrando la tapa corrediza **A/V Mute** del proyector.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

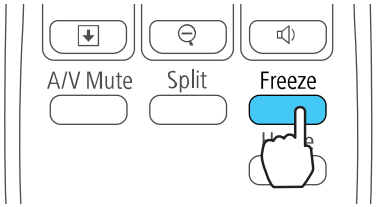
Tareas relacionadas

Captura de una imagen de logotipo para mostrar

Interrupción temporal de la imagen de video

Puede detener temporalmente la acción de un video o de una presentación de computadora y conservar la imagen actual en la pantalla. Sin embargo, el sonido y el video continúan y, por lo tanto, no puede reanudar la proyección desde el punto en que la detuvo.

1. Pulse el botón **Freeze** del control remoto para detener la acción del video.

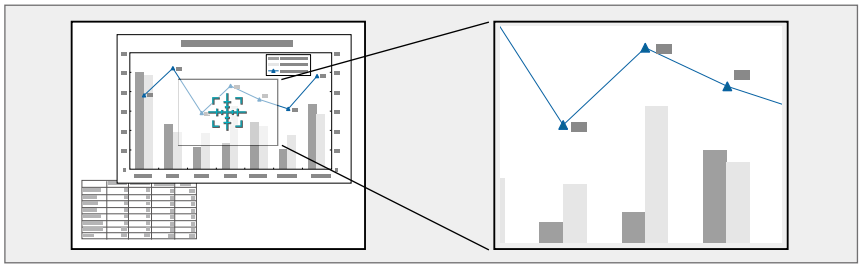


2. Para reiniciar la acción del video en curso, pulse nuevamente el botón **Freeze**.

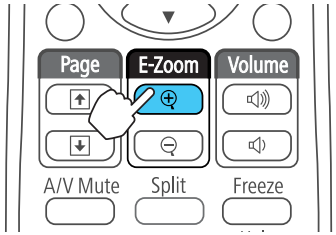
Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Ampliación y reducción del tamaño de las imágenes

Puede resaltar partes de una presentación acercando una porción de la imagen y ampliándola en la pantalla.



1. Pulse el botón **E-Zoom +** del control remoto.



Verá un puntero en forma de cruz en la pantalla que indica el centro de la zona de ampliación.

2. Utilice los siguientes botones del control remoto para ajustar la imagen ampliada:
   - Utilice los botones de flecha para colocar el puntero en forma de cruz en el área de la imagen que desee ampliar.
   - Pulse el botón **E-Zoom +** varias veces para ampliar el área de la imagen, agrandándola según sea necesario. Pulse y mantenga presionado el botón **E-Zoom +** para ampliar la imagen más rápidamente.
   - Para recorrer el área de la imagen ampliada, use los botones de flecha.
   - Para reducir la imagen, pulse el botón **E-Zoom –** según sea necesario.
   - Para volver la imagen al tamaño original, pulse el botón **Esc**.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Recursos de seguridad del proyector

Puede proteger el proyector contra el robo o uso no autorizado mediante la configuración de los siguientes recursos de seguridad:

- Seguridad por contraseña para impedir que se encienda el proyector y evitar que se realicen cambios a la pantalla de inicio y a otros ajustes.
- Seguridad por bloqueo de los botones para bloquear el funcionamiento del proyector mediante los botones del panel de control.
- Cableado de seguridad para fijar físicamente el proyector en un lugar con un cable.

Tipos de seguridad por contraseña

Bloqueo de los botones del proyector

Instalación de un cable de seguridad

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Tipos de seguridad por contraseña

Puede configurar estos tipos de seguridad por contraseña utilizando una contraseña compartida:

- La contraseña **Protec. aliment.** evita que alguien use el proyector sin antes ingresar una contraseña.
- La contraseña **Prote. logo usuario** evita que alguien cambie la pantalla personalizada que el proyector muestra cuando se enciende o cuando usa la función Pausa A/V. La presencia de la pantalla personalizada disuade el robo ya que identifica al propietario del proyector.
- La contraseña **Red protegida** evita que alguien cambie los ajustes de red en los menús del proyector.
- La contraseña **Protec. Screen Mirroring** evita que alguien cambie los ajustes de Screen Mirroring del proyector (PowerLite 1785W/1795F).

Configuración de una contraseña

Selección de tipos de seguridad por contraseña

Ingreso de una contraseña para usar el proyector

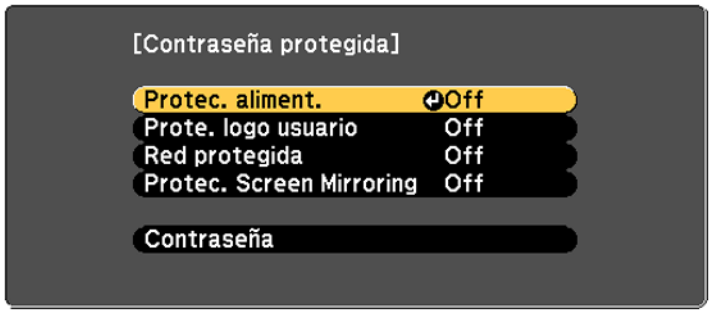
Captura de una imagen de logotipo para mostrar

Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

Configuración de una contraseña

Para usar la seguridad por contraseña, debe primero configurar una contraseña.

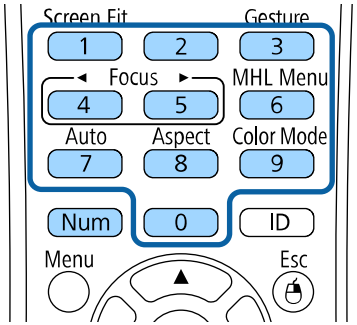
1. Mantenga presionado el botón **Freeze** del control remoto durante aproximadamente 5 segundos o hasta que aparezca el siguiente menú.



2. Pulse la flecha hacia abajo para seleccionar **Contraseña** y pulse el botón **Enter**.

   Verá el mensaje, "¿Cambiar la contraseña?".

3. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.
4. Pulse y mantenga presionado el botón **Num** del control remoto y utilice los botones numéricos para configurar una contraseña de cuatro dígitos.



   La contraseña aparece como **** a medida que la introduce. Después, verá un mensaje de confirmación.

5. Vuelva a ingresar la contraseña.

   Verá el mensaje "Contraseña aceptada".

6. Pulse el botón **Esc** para volver al menú.

7. Anote la contraseña y guárdela en un lugar seguro en caso de que la olvide.

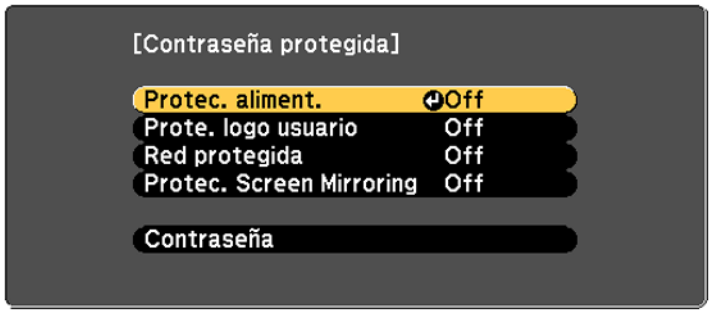
Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

Tareas relacionadas

Selección de tipos de seguridad por contraseña

Selección de tipos de seguridad por contraseña

Después de configurar una contraseña, verá este menú donde puede seleccionar los tipos de seguridad por contraseña que desea utilizar.



Si no ve este menú, mantenga presionado el botón **Freeze** del control remoto durante cinco segundos o hasta que aparezca el menú.

1. Para evitar el uso no autorizado del proyector, seleccione **Protec. aliment.**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.
2. Para impedir que se realicen cambios a la pantalla Logotipo del usuario o a los ajustes de pantalla relacionados, seleccione **Prote. logo usuario**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.
3. Para impedir que se realicen cambios a los ajustes de red, seleccione **Red protegida**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.
4. Para impedir que se realicen cambios a los ajustes de Screen Mirroring del proyector, seleccione **Protec. Screen Mirroring**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc** (PowerLite 1785W/1795F).

Puede pegar el adhesivo de protección mediante contraseña en el proyector como un elemento adicional disuasorio de robo.

Nota: Guarde el control remoto en un lugar seguro; si lo pierde, no podrá ingresar la contraseña para usar el proyector.

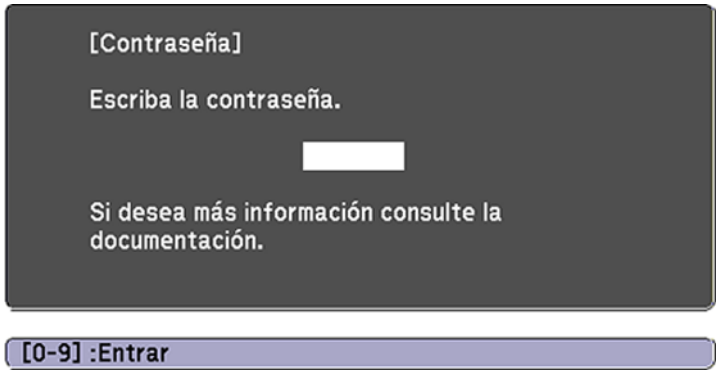
Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

Tareas relacionadas

Configuración de una contraseña

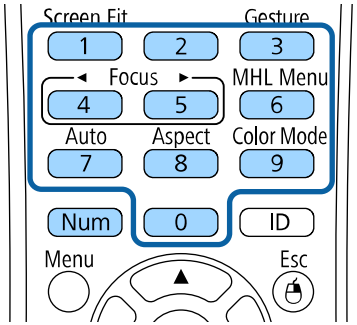
Ingreso de una contraseña para usar el proyector

Si configura una contraseña y activa una contraseña **Protec. aliment.**, verá un mensaje que le solicitará esta contraseña cada vez que encienda el proyector.



Debe ingresar la contraseña correcta para usar el proyector.

1. Pulse y mantenga presionado el botón **Num** del control remoto mientras ingresa la contraseña con los botones numéricos.



Nota: La contraseña predeterminada es **0000**.

Se cierra la ventana de contraseña.

2. Si la contraseña es incorrecta, puede ocurrir lo siguiente:
   - Verá un mensaje de “Contraseña incorrecta” y se le solicitará que intente nuevamente. Ingrese la contraseña correcta para continuar.
   - Si ingresa una contraseña incorrecta tres veces seguidas, verá un mensaje indicándole que el proyector está bloqueado. Después de que el mensaje se muestre por 5 minutos, el proyector entra en modo de espera. Desconecte el proyector, conecte el cable de alimentación y encienda el proyector. Verá un menaje indicándole que ingrese la contraseña.
   - Si sigue introduciendo una contraseña incorrecta varias veces seguidas, el proyector muestra un código solicitado y un mensaje indicándole que debe ponerse en contacto con el soporte técnico de Epson. No intente ingresar la contraseña otra vez. Cuando hable con el soporte técnico de Epson, proporcione el Código solicitado mostrado en la pantalla y una prueba de propiedad para obtener ayuda para desbloquear el proyector.

Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

Referencias relacionadas

Dónde obtener ayuda

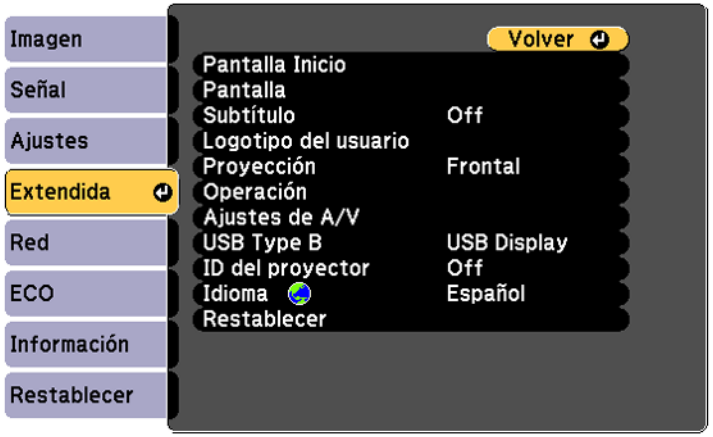
Captura de una imagen de logotipo para mostrar

Puede transferir una imagen al proyector y luego mostrarla cada vez que se encienda el proyector. También puede mostrar la imagen cuando el proyector no reciba una señal de entrada o cuando detenga la proyección temporalmente (con la función Pausa A/V). Esta imagen transferida se conoce como la pantalla Logotipo del usuario.

La imagen que seleccione como el Logotipo del usuario puede ser una fotografía, un gráfico o un logotipo de empresa, el cual es útil para identificar al propietario del proyector para ayudar a disuadir el robo. Puede evitar cambios a la pantalla Logotipo del usuario mediante la configuración de una contraseña de protección.

1. Muestre la imagen que desee proyectar como el Logotipo del usuario.

2. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione el ajuste **Logotipo del usuario** y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje preguntándole si desea usar la imagen mostrada como un logotipo de usuario.

4. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.

   Verá un cuadro de selección superpuesto en la imagen.

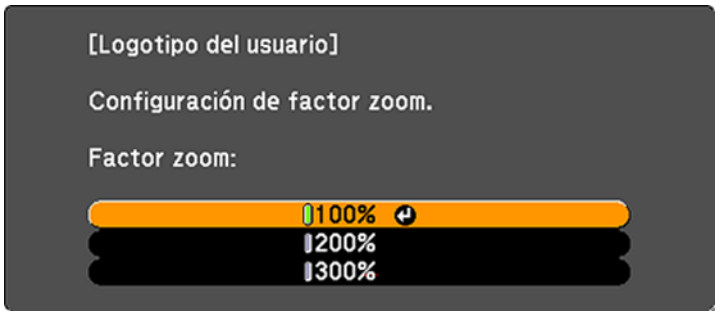
   Nota: Cuando selecciona **Logotipo del usuario**, los ajustes como **Keystone**, **E-Zoom** o **Aspecto** se cancelan temporalmente.

5. Use los botones de flecha del control remoto para seleccionar el área que desee usar como el Logotipo del usuario y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje preguntándole si desea seleccionar esta área de imagen.

6. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**. (Si desea cambiar el área seleccionada, seleccione **No**, pulse el botón **Enter** y repita el último paso).

Verá el menú Factor zoom de Logotipo del usuario.



7. Seleccione un porcentaje de zoom y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje que le preguntará si desea guardar la imagen como el Logotipo del usuario.
8. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje de finalización.
9. Pulse el botón **Esc** para salir de la pantalla del mensaje.
10. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.
11. Seleccione **Pantalla** y pulse el botón **Enter**.
12. Seleccione cuándo desea mostrar la pantalla Logotipo del usuario:
    - Para mostrarla cada vez que no haya una señal de entrada, seleccione el ajuste **Visualizar fondo** y configúrelo en **Logo**.
    - Para mostrarla cada vez que enciende el proyector, seleccione **Pantalla de inicio** y configúrelo en **On**.
    - Para mostrarla cada vez que pulse el botón **A/V Mute**, seleccione el ajuste **Pausa A/V** y configúrelo en **Logo**.

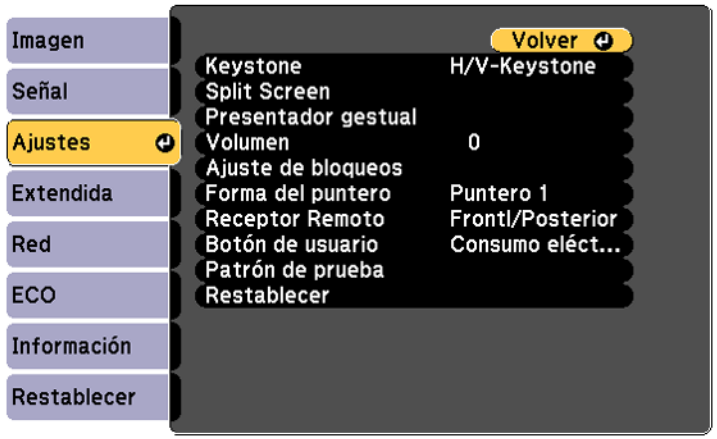
Para evitar que alguien cambie los ajustes de la pantalla Logotipo del usuario sin antes ingresar una contraseña, configure una contraseña y active la seguridad de Logotipo del usuario.

Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

Bloqueo de los botones del proyector

Puede bloquear los botones del panel de control del proyector para evitar que alguien lo use. Puede bloquear todos los botones o todos los botones excepto el botón de encendido.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Ajustes** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione **Ajuste de bloqueos** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione el ajuste **Bloqueo funcionam.** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione uno de estos tipos de bloqueo y pulse el botón **Enter**:
   - Para bloquear todos los botones del proyector, seleccione **Bloqueo Total**.
   - Para bloquear todos los botones, excepto el botón de encendido, seleccione **Bloqueo parcial**.

   Verá un mensaje de confirmación.
6. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.

Desbloqueo de los botones del proyector

Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

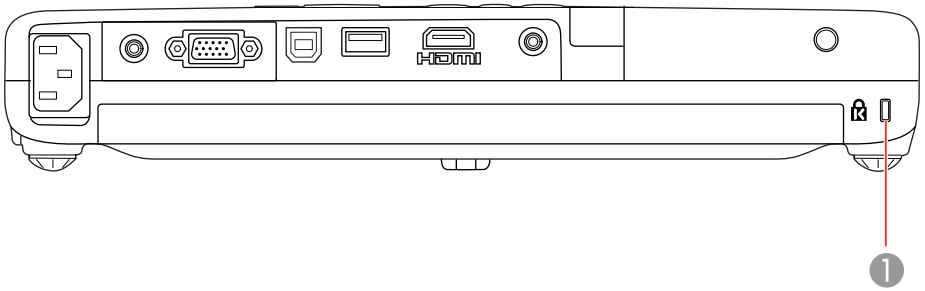
Desbloqueo de los botones del proyector

Si se han bloqueado los botones del proyector, mantenga presionado el botón **Enter** del panel de control del proyector durante 7 segundos para desbloquearlos. También puede configurar el ajuste **Bloqueo funcionam.** en **Off** en el menú Ajustes.

Tema principal: Bloqueo de los botones del proyector

Instalación de un cable de seguridad

Puede utilizar la ranura de seguridad en la parte posterior del proyector para conectar un dispositivo de bloqueo Kensington. Consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra.



1 Ranura para dispositivo de seguridad

Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

Sistema de identificación del proyector para control de múltiples proyectores

Puede controlar varios proyectores con un solo control remoto para realizar presentaciones más elaboradas. Para ello, asigne un número de identificación a cada proyector y al control remoto. De esta forma, puede manejar todos los proyectores a la vez o de forma individual.

Nota: En algunos casos, es posible que el brillo y el tono de color de diferentes proyectores no coincidan completamente aún después de corregir los colores. Si las diferencias del brillo y tono de color se vuelven más notables al paso del tiempo, vuelva a realizar los ajustes.

También puede hacer coincidir los colores que muestran los proyectores que planea usar uno cerca del otro.

Configuración del número de ID del proyector

Configuración del número de ID del control remoto

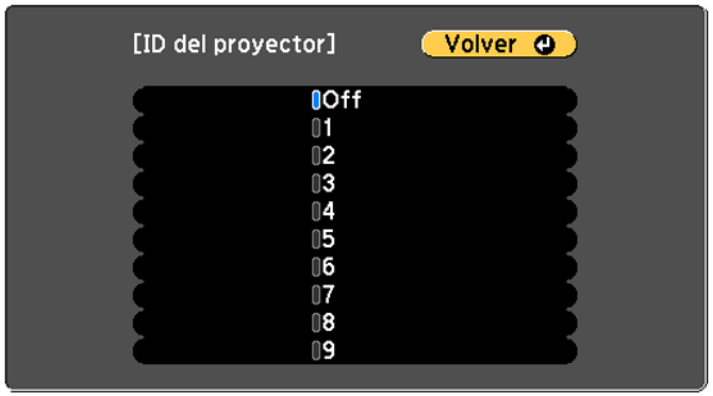
Igualación de la calidad de pantalla de varios proyectores

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Configuración del número de ID del proyector

Si desea controlar varios proyectores utilizando un solo control remoto, asígnele a cada proyector un número de ID único.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione **ID del proyector** y pulse el botón **Enter**.



4. Pulse los botones de flecha del control remoto para seleccionar el número de identificación que desea usar para el proyector. Luego, pulse el botón **Enter**.

Repita estos pasos para todos los demás proyectores que desee controlar desde un control remoto.

Nota: Si no sabe el número de ID del proyector, apunte el control remoto hacia el proyector y pulse el botón **ID** para mostrar temporalmente el número de ID del proyector en la pantalla.

Tema principal: Sistema de identificación del proyector para control de múltiples proyectores

Configuración del número de ID del control remoto

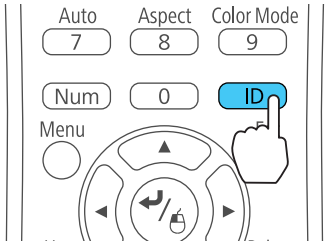
El número de ID del control remoto está configurado de manera predeterminada en cero, de modo que pueda funcionar con cualquier proyector compatible. Si desea configurar el control remoto para que funcione solo con un proyector en particular, debe configurar el número de ID del control remoto para que coincida con el número de ID del proyector.

Nota: Debe configurar el número de ID del control remoto para que coincida con el número de ID del proyector cada vez que encienda el proyector que desee controlar.

1. Encienda el proyector que desea manejar exclusivamente con el control remoto.
2. Asegúrese de saber el número de ID del proyector que está configurado como el ajuste **ID del proyector** en el menú Extendida.

   Nota: Si se le olvida el número de ID del proyector, apunte el control remoto hacia el proyector y pulse el botón **ID** para mostrar temporalmente el número de ID del proyector en la pantalla. Si desactiva el ajuste **ID del proyector**, el control remoto operará el proyector independientemente del número de ID seleccionado en el control remoto.

3. Apunte el control remoto hacia el proyector.
4. Mantenga presionado el botón **ID** del control remoto mientras pulsa el botón numérico que coincide con el número de ID del proyector. Luego, suelte los botones.



5. Pulse el botón **ID** del control remoto para verificar si el proceso de configuración de ID ha funcionado.

   Verá un mensaje del proyector.

   - Si el control remoto aparece como **On** en la lista, el número de ID del control remoto está configurado para funcionar exclusivamente con el proyector en la lista.
   - Si el control remoto aparece como **Off** en la lista, el número de ID del control remoto no se ha configurado correctamente. Repita los pasos anteriores para configurar un número de ID que coincida con el proyector que desee controlar.

Tema principal: Sistema de identificación del proyector para control de múltiples proyectores

Igualación de la calidad de pantalla de varios proyectores

Puede hacer coincidir la calidad de pantalla de varios proyectores que proyectarán el uno cerca del otro.

1. Encienda todos los proyectores en los cuales desee igualar la calidad de pantalla.
2. Configure los números de ID en cada proyector.
3. Configure el número de ID del control remoto para que coincida con el primer proyector.
4. Pulse el botón **Menu**, seleccione el menú **Imagen** y pulse el botón **Enter**.



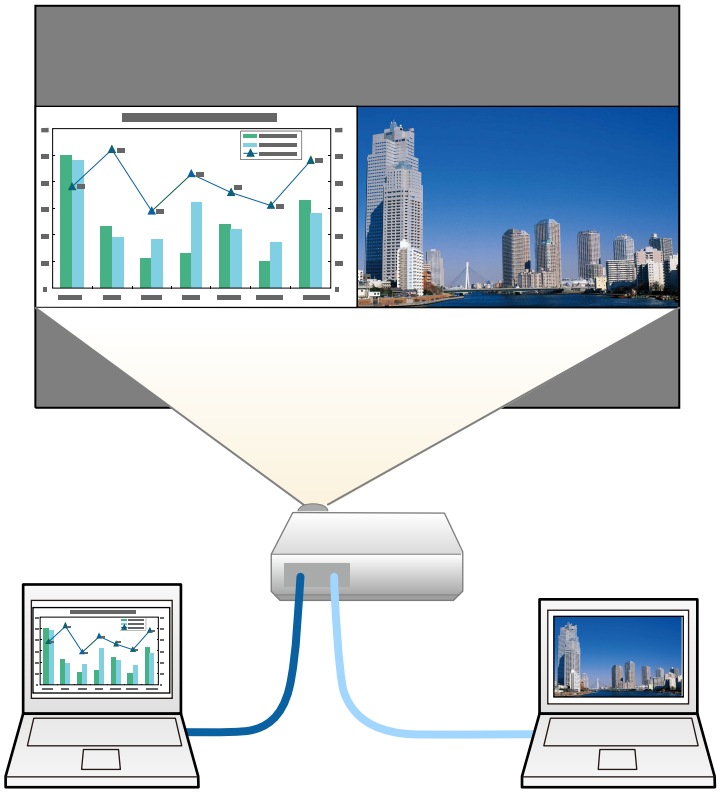
5. Configure los ajustes, según sea necesario.
6. Configure el número de ID del control remoto para que coincida con el del siguiente proyector, luego seleccione los ajustes del menú Imagen en cada proyector, según sea necesario para igualar la proyección.

   Nota: Es posible que el brillo y el tono no sean exactamente iguales incluso después de configurar los ajustes. Si la diferencia del brillo y el tono se vuelve más notable al paso del tiempo, repita los ajustes.

Tema principal: Sistema de identificación del proyector para control de múltiples proyectores

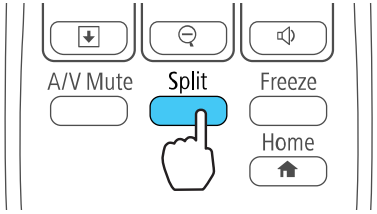
Proyección de dos imágenes de forma simultánea

Puede utilizar la función de pantalla dividida Split Screen para proyectar simultáneamente dos imágenes provenientes de dos fuentes de imagen diferentes que estén colocadas una al lado de la otra. Puede controlar la función utilizando el control remoto o los menús del proyector .



Nota: Mientras que esté utilizando la función Split Screen, es posible que algunas funciones del proyector no estén disponibles y que algunos ajustes se apliquen automáticamente a ambas imágenes.

1. Pulse el botón **Split** del control remoto.



La imagen de la fuente de entrada actualmente seleccionada se mueve al lado izquierdo de la pantalla.

2. Pulse el botón **Menu**.

   Verá esta pantalla:



3. Para seleccionar una fuente de entrada para la otra imagen, seleccione el ajuste **Fuente**, pulse el botón **Enter**, seleccione la fuente de entrada, seleccione **Ejecutar** y pulse el botón **Enter**. (También puede cambiar las fuentes de imagen, si es necesario).
4. Para intercambiar las imágenes, seleccione el ajuste **Intercamb. pantallas** y pulse el botón **Enter**.

5. Para cambiar el tamaño de las imágenes, seleccione el ajuste **Tamaño pantalla**, pulse el botón **Enter**, seleccione una opción de tamaño, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Menu** para salir del menú.

   Nota: Dependiendo de las señales de entrada de video, es posible que las imágenes no aparezcan del mismo tamaño aún si selecciona el ajuste **Igual**.

6. Para elegir el audio que desea escuchar, seleccione el ajuste **Fuente de audio**, pulse el botón **Enter**, seleccione una opción de audio, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Menu** para salir del menú.

   Nota: Seleccione **Automático** para escuchar el audio proveniente de la pantalla más grande o de la pantalla izquierda.

7. Para salir de la función Split Screen, pulse el botón **Split** o **Esc**.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Como controlar una presentación con los gestos de las manos

Puede usar la función Presentador gestual del proyector para controlar la presentación usando los gestos de las manos. Esto le permite dar una presentación en frente de la pantalla sin usar un control remoto (PowerLite 1785W/1795F).

La función Presentador gestual está disponible solo bajo las siguientes condiciones:

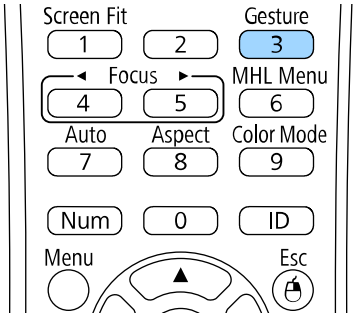
- El ajuste **Presentador gestual** en el menú Ajustes debe estar configurado en **On**.
- El ajuste **Proyección** en el menú Extendida debe estar configurado en **Frontal** o **Frontal/Techo**.
- El tamaño de la imagen es de 100 pulg. (254 cm) o menos.
- La distancia de proyección es de 2,1 a 7,3 pies (0,9 a 2,2 m).
- El ángulo de proyección no está a más de 30º de distancia horizontal o vertical del centro de la pantalla
- Si está utilizando una conexión Screen Mirroring, seleccionó permisos de operación que le permiten controlar el proyector a través del teclado o mouse de un dispositivo conectado (Windows 10 solamente).

1. Conecte el proyector a una computadora usando un cable o conexión de red.

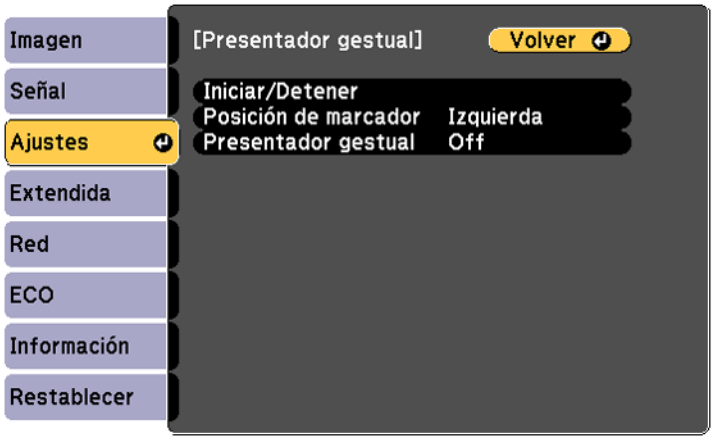
2. Si conectó su computadora a un puerto que no sea el puerto **USB-B** del proyector, también conecte un cable USB al puerto **USB-B** del proyector y a un puerto USB en su computadora (para soporte de la función Presentador gestual).

   Nota: No necesita conectar un cable USB si está usando EasyMP Multi PC Projection o Screen Mirroring para conectar su computadora al proyector.

3. Encienda el proyector y comience su presentación.
4. Pulse el botón **Gesture** del control remoto.



Verá los ajustes de Presentador gestual:



Nota: También puede mostrar los ajustes de la función Presentador gestual si pulsa y mantiene presionado el botón **Screen Fit** del proyector durante tres segundos.

5. Seleccione el ajuste **Iniciar/Detener** y pulse el botón **Enter**.

   Verá una pantalla de ajuste con flechas en la parte inferior izquierda de la pantalla:



   Nota: Puede cambiar la posición de las flechas usando el ajuste **Posición de marcador**.

6. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para pasar a la siguiente página o dispositivo, tape la flecha hacia arriba con la mano.
   - Para pasar a la página o dispositivo anterior, tape la flecha hacia abajo con la mano.

   Nota: Cuando no esté usando las flechas, aléjese de ellas para evitar taparlas accidentalmente.

   Nota: Las flechas no está disponibles para las fuentes de entrada **Computer**, **Video**, **USB-A**, **LAN** (Epson iProjection) y **Screen Mirroring**.

7. Realice una de las siguientes acciones para salir de la función Presentador gestual:
   - Pulse el botón **Gesture**.
   - Pulse y mantenga presionado el botón **Screen Fit** del proyector durante tres segundos.
   - Seleccione el ajuste **Iniciar/Detener**.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Configuración de los ajustes de menús

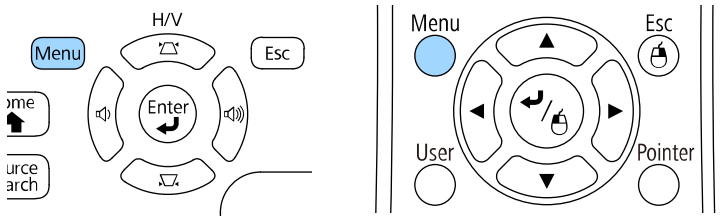
Siga las instrucciones de las siguientes secciones para acceder al sistema de menús del proyector y cambiar los ajustes del proyector.

Uso de los menús del proyector
Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen
Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal
Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida
Ajustes de red del proyector: Menú Red
Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO
Pantalla de información del proyector: Menú Información
Opciones de restablecimiento del proyector: Menú Restablecer

Uso de los menús del proyector

Puede usar los menús del proyector para configurar los ajustes que controlan el funcionamiento del proyector. El proyector muestra los menús en la pantalla.

1. Pulse el botón **Menu** del panel de control o del control remoto.



Verá la pantalla de menú que muestra los ajustes del menú Imagen.



2. Pulse los botones de flecha hacia arriba o hacia abajo para desplazarse por los menús listados a la izquierda. Los ajustes para cada menú aparecen a la derecha.

   Nota: Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada seleccionada.

3. Para cambiar los ajustes del menú en pantalla, pulse el botón **Enter**.
4. Pulse el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo para desplazarse por los ajustes.
5. Cambie los ajustes con los botones indicados en la parte inferior de las pantallas de los menús.
6. Para revertir todos los ajustes del menú a sus valores predeterminados, seleccione **Restablecer**.
7. Cuando termine de cambiar los ajustes de un menú, pulse el botón **Esc**.
8. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Con los ajustes del menú Imagen puede ajustar la calidad de imagen de la fuente de entrada que está utilizando actualmente. Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada seleccionada.



Para cambiar los ajustes para una fuente de entrada, asegúrese de que la fuente esté conectada y luego seleccione dicha fuente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Modo de color	Consulte la lista de modos de color disponibles.	Ajusta la intensidad de los colores de la imagen para diversos tipos de imágenes y entornos.
Brillo	Varios niveles disponibles	Aclara u oscurece toda la imagen.
Contraste	Varios niveles disponibles	Ajusta la diferencia entre las áreas claras y oscuras de la imagen.
Saturación de color	Varios niveles disponibles	Ajusta la intensidad de los colores de la imagen.
Tono	Varios niveles disponibles	Ajusta el equilibrio de los tonos verde a magenta de la imagen.

Ajuste	Opciones	Descripción
Nitidez	Varios niveles disponibles	Ajusta la nitidez o suavidad de los detalles de la imagen.
Temp. Color (temperatura de color)	**Temp. Color** **Personalizado**	Configura el tono de color general; los valores altos le dan un tono azul a la imagen, mientras que los valores bajos le dan un tono rojo. **Temp. Color**: configura el tono de color entre 3200 a 10000 °K (Kelvin) para el Modo de color **sRGB**, o entre 0 a 10 para los otros Modos de color. **Personalizado**: ajusta la intensidad de los tonos individuales en la imagen.
Mejora de imagen	**Reducción de ruidos**	Reduce el parpadeo en imágenes analógicas en 3 niveles.
Avanzado	**Gama**	Ajusta los niveles de gama de la imagen.
	RGBCMY	Ajusta el matiz, la saturación y el brillo de cada color.
	Desentrelazado	Configura la conversión de señales entrelazadas a progresivas para ciertos tipos de imagen de video. **Off**: para imágenes de video de movimiento rápido. **Video**: para la mayoría de las imágenes de video. **Film/Auto**: para películas, gráficos de computadora y animación.

Ajuste	Opciones	Descripción
Iris automático	**Off** **Normal** **Velocidad alta**	Ajusta la luminosidad proyectada en base al brillo de las imágenes cuando se seleccionan los modos de color **Dinámico** o **Cinema**; la opción **Velocidad alta** realiza correcciones de luminosidad más rápidas para imágenes de movimiento rápido.

Nota: El ajuste **Brillo** no afecta a la luminosidad de la lámpara. Para cambiar el modo de luminosidad de la lámpara, utilice el ajuste **Consumo eléctrico**.

Nota: El ajuste **Reducción de ruidos** no está disponible si el ajuste **Desentrelazado** está configurado en **Off**, o si seleccionó una señal de entrada digital RGB o entrelazada (480i/576i/1080i).

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Modos de color disponibles

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Normalmente, el proyector detecta y optimiza los ajustes de la señal de entrada automáticamente. Para personalizar los ajustes, utilice el menú Señal. Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada seleccionada.



Nota: Puede restaurar los valores predeterminados de los ajustes **Posición**, **Tracking** y **Sync.** pulsando el botón **Auto** del control remoto.

Para cambiar los ajustes para una fuente de entrada, asegúrese de que la fuente esté conectada y luego seleccione dicha fuente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Resolución	**Automático** **Ancho** **Normal**	Configura la resolución de la señal de entrada si no se detecta automáticamente con la opción **Automático**.
Aspecto	Consulte la lista de relaciones de aspecto disponibles.	Configura la relación de aspecto (proporción de ancho a altura) para la fuente de entrada seleccionada.

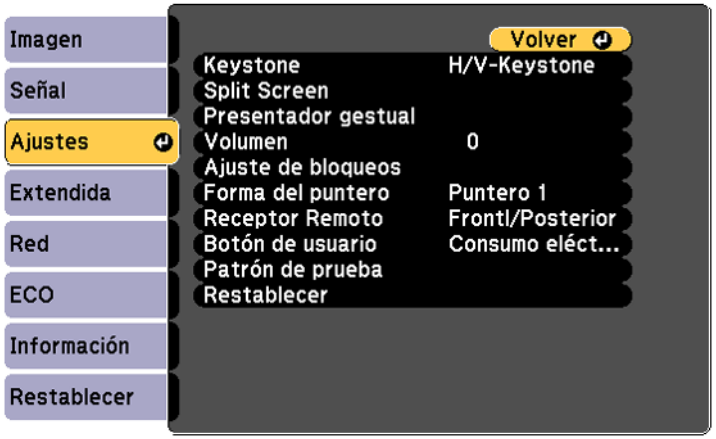
Ajuste	Opciones	Descripción
Tracking	Varios niveles disponibles	Ajusta la señal para eliminar las rayas verticales de las imágenes de computadora.
Sync.	Varios niveles disponibles	Ajusta la señal para eliminar la falta de claridad o el parpadeo de las imágenes de computadora.
Posición	Arriba, abajo, izquierda, derecha	Ajusta la ubicación de la imagen en la pantalla.
Ajuste automático	**On** **Off**	Optimiza automáticamente la calidad de la imagen de la computadora (cuando está activado).
Overscan	**Automático** **Off** **4%** **8%**	Cambia la proporción de la imagen proyectada por un porcentaje o de forma automática para hacer visibles los bordes.
Avanzado	—	Consulte la tabla de los ajustes de **Avanzado** en esta sección.

Ajustes de **Avanzado**

Ajuste	Opciones	Descripción
Intervalo vídeo HDMI	**Automático** **Normal** **Expandido**	Configura el intervalo de video para igualarlo al del ajuste del dispositivo conectado al puerto de entrada HDMI. **Automático**: detecta el intervalo de video automáticamente. **Normal**: para imágenes provenientes de un dispositivo que no sea una computadora; seleccione este ajuste si las zonas negras de la imagen son muy brillantes. **Expandido**: para imágenes provenientes de una computadora; seleccione este ajuste si la imagen es demasiado oscura.
Señal de entrada	**Automático** **RGB** **Componente**	Especifica el tipo de señal de las fuentes de entrada conectadas a los puertos de computadora. **Automático**: detecta señales automáticamente. **RGB**: corrige el color para entradas de video de computadora/RGB. **Componente**: corrige el color para entradas de video componente.
Señal de Vídeo	**Automático** Diversos estándares de video	Especifica el tipo de señal desde las fuentes de entrada conectadas a los puertos de video. **Automático**: detecta señales automáticamente.

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Con las opciones del menú Ajustes puede personalizar diversas características del proyector. Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada seleccionada.



Ajuste	Opciones	Descripción
Keystone	**H/V-Keystone** **Quick Corner**	Ajusta la forma de la imagen a rectangular (horizontal y verticalmente). **H/V-Keystone**: le permite corregir manualmente los costados horizontal y vertical; activa o desactiva la corrección automática. **Quick Corner**: seleccione este ajuste para corregir la forma de la imagen y la alineación en pantalla.

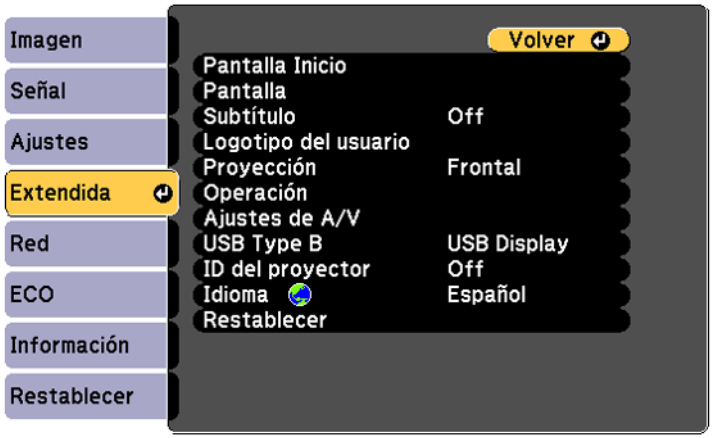
Ajuste	Opciones	Descripción
Split Screen	**Tamaño pantalla** **Fuente** **Intercamb. pantallas** **Fuente de audio** **Alinear** **Mostrar código QR**	Divide el área de visualización horizontalmente y muestra dos imágenes una al lado de la otra (pulse el botón **Esc** para cancelar la visualización en pantalla dividida).
Presentador gestual (PowerLite 1785W/1795F)	**Iniciar/Detener** **Posición de marcador** **Presentador gestual**	Ajusta las opciones de la función Presentador gestual **Iniciar/Detener**: inicia o detiene la función Presentador gestual. **Posición de marcador**: coloca la posición del marcador hacia la derecha o la izquierda. **Presentador gestual**: habilita o deshabilita la función Presentador gestual.
Volumen	Varios niveles disponibles	Ajusta el volumen del sistema de altavoces del proyector.
Ajuste de bloqueos	**Bloqueo funcionam.**	Controla el bloqueo de los botones del proyector para protegerlo. **Bloqueo Total**: bloquea todos los botones. **Bloqueo parcial**: bloquea todos los botones excepto el botón de encendido. **Off**: todos los botones están desbloqueados.
Forma del puntero	Tres formas disponibles	Cambia la forma del puntero generado por el control remoto.

Ajuste	Opciones	Descripción
Receptor Remoto	**Frontl/Posterior** **Frontal** **Posterior** **Off**	Limita la recepción de señales del control remoto mediante el receptor seleccionado; la opción **Off** desactiva todos los receptores.
Botón de usuario	**Consumo eléctrico** **Información** **Desentrelazado** **Subtítulo** **Patrón de prueba** **Resolución** **Multi-proyección** **Mostrar código QR**	Asigna una opción de los menús al botón **User** del control remoto para acceso directo.
Patrón de prueba	—	Muestra un patrón de prueba para ayudar con el enfoque y zoom de la imagen y con la corrección de la forma de la imagen (pulse el botón **Esc** para cancelar la visualización del patrón).

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Con los ajustes del menú Extendida puede personalizar diversas funciones de configuración del proyector que controlan su funcionamiento.



Ajuste	Opciones	Descripción
Pantalla Inicio	**Ver pant. Inicio aut.** **Función person. 1** **Función person. 2**	Seleccione diferentes opciones para la pantalla de inicio del proyector. **Ver pant. Inicio aut.**: controla si la pantalla de inicio se abre automáticamente cuando se enciende el proyector. **Función person. 1**/**Función person. 2**: le permite personalizar las opciones que aparecen en la pantalla de inicio del proyector y guardar sus ajustes como una opción predefinida.

Ajuste	Opciones	Descripción
Pantalla	**Mensajes** **Visualizar fondo** **Pantalla de inicio** **Pausa A/V**	Selecciona diversas opciones de pantalla. **Mensajes**: controla si los mensajes se muestran o no en la pantalla. **Visualizar fondo**: selecciona el color de pantalla o el logotipo para mostrar cuando no se recibe ninguna señal. **Pantalla de inicio**: controla si una pantalla especial aparece cuando el proyector se inicia. **Pausa A/V**: selecciona el color de pantalla o el logotipo para mostrar cuando activa el ajuste Pausa A/V.
Subtítulo	**Off** **CC1** **CC2**	Controla el uso de los subtítulos y selecciona el tipo de subtítulo (los subtítulos solo son visibles para señales NTSC provenientes del puerto **Video**).
Logotipo del usuario	—	Crea una pantalla que el proyector muestra para identificarse y mejorar la seguridad.
Proyección	**Frontal** **Frontal/Techo** **Posterior** **Posterior/Techo**	Selecciona la forma en la que el proyector está colocado con respecto a la pantalla, de modo que la imagen esté orientada correctamente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Operación	**Direct Power On** **Modo alta altitud** **Búsq. aut. de fuente** **Encendido automático** **Fecha y Hora** (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	Selecciona diversas opciones de funcionamiento. **Direct Power On**: enciende el proyector cuando lo conecta. **Modo alta altitud**: regula la temperatura de funcionamiento del proyector en altitudes superiores a 4921 pies (1500 m). **Búsq. aut. de fuente**: detecta automáticamente la señal de la imagen de entrada cuando se enciende el proyector. **Encendido automático**: automáticamente apaga el proyector cuando recibe una señal de imagen (solo disponible cuando el **Modo en espera** esta configurado en **Comunic. activ.**). **Fecha y Hora**: configura los ajustes de fecha y hora del proyector.
Ajustes de A/V	**Salida de audio HDMI**	Selecciona el puerto de entrada de audio cuando esté proyectando imágenes desde los puertos HDMI.
USB Type B	**USB Display** **Link 21L**	Selecciona el uso del puerto USB Type B del proyector. **USB Display**: seleccione este ajuste cuando conecte una computadora al puerto **USB-B** del proyector para mostrar imágenes. **Link 21L**: permite que una computadora remota con Windows opere el proyector por medio de una conexión USB usando la utilidad Link 21L.
ID del proyector	**Off** **1** al **9**	Asigna un número de ID al proyector cuando usa varios proyectores.

Ajuste	Opciones	Descripción
Idioma	Diversos idiomas disponibles	Selecciona el idioma de los menús y los mensajes que aparecen en la pantalla del proyector (este ajuste no cambia cuando se aplica la opción **Restablecer**).

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Ajustes de red del proyector: Menú Red

Los ajustes en el menú Red le permiten ver información de red y configurar el proyector para monitorear y controlarlo a través de una red.



Ajuste	Opciones	Descripción
Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	**On** **Off**	Activa la función Screen Mirroring (duplicación de pantalla).

Ajuste	Opciones	Descripción
Inf. Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	**Nombre pantalla** **Dirección MAC** **Código de región** **Canal** **Disposit. conectado**	Muestra el estado y los detalles de la función Screen Mirroring (duplicación de pantalla).
Ajustes Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	Varias opciones de duplicación de pantalla	Configura los ajustes de duplicación de pantalla; solamente está disponible cuando el ajuste **Screen Mirroring** está configurado en **On**.
Alim. LAN inalámbr.	**On** **Off**	Activa el modo de LAN inalámbrica.
Info. red-LAN inalámbrica	**Modo de conexión** **Sist. LAN inalám.** **Nivel de antena** **Nombre proyector** **SSID** **DHCP** **Dirección IP** **Máscara de subred** **Dir. pta enlace** **Dirección MAC** **Código de región**	Muestra el estado y los detalles de la red inalámbrica.
Mostrar código QR	—	Muestra un código QR para conectar dispositivos iOS o Android al proyector usando la aplicación Epson iProjection.

Ajuste	Opciones	Descripción
Configuración de la red	Accede a los menús de red adicionales.	Configura los ajustes de su red.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Los ajustes del menú ECO le permiten personalizar las funciones del proyector para ahorrar energía. Cuando selecciona un ajuste de ahorro de energía, aparece un icono de hoja a un lado del elemento del menú.



Ajuste	Opciones	Descripción
Consumo eléctrico	**Normal** **ECO**	Selecciona el modo de luminosidad de la lámpara del proyector. **Normal**: configura la luminosidad máxima de la lámpara. **ECO**: reduce la luminosidad de la lámpara y el ruido del ventilador, ahorra energía y extiende la vida útil de la lámpara.

Ajuste	Opciones	Descripción
Optimizador de luz	**On** **Off**	Cuando el ajuste **Consumo eléctrico** está configurado en **Normal** y el ajuste **Auto Iris** esté desactivado, puede configurar esta opción para cada modo de color.
Modo reposo	**On** **Off**	Automáticamente pone el proyector en modo de espera después de un intervalo de inactividad.
Tiempo Modo reposo	1 a 30 minutos	Configura el intervalo para el Modo reposo.
Tempor tapa objetivo	**On** **Off**	Automáticamente apaga el proyector después de 30 minutos si la tapa de la lente está cerrada.
Temp. silencio A/V	**On** **Off**	Automáticamente apaga el proyector después de 30 minutos si el ajuste **Pausa A/V** está activado.
Visualización ECO	**On** **Off**	Muestra un icono de hoja en la esquina inferior izquierda de la pantalla proyectada para indicar el estado de ahorro de energía cuando la luminosidad de la lámpara cambia.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Pantalla de información del proyector: Menú Información

Puede mostrar información acerca del proyector y de las fuentes de entrada mediante el menú Información. Sin embargo, no puede cambiar ningún ajuste del menú.



Seleccione **Versión** para mostrar la versión de firmware del proyector. Seleccione **Inf. del proyector** para mostrar los ajustes descritos a continuación.

Nota: Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada actual. El temporizador de uso de la lámpara no registra horas hasta que haya usado la lámpara por lo menos 10 horas.

Elemento del menú Información	Descripción
Horas lámpara	Muestra el número de horas (**H**) que se ha usado la lámpara en los modos de Consumo eléctrico **Normal** y **ECO**; si la información aparece en amarillo, compre una lámpara de repuesto Epson genuina lo antes posible.
Fuente	Muestra el nombre del puerto al cual está conectada la fuente de entrada actual.
Señal de entrada	Muestra el ajuste de la señal de entrada de la fuente de entrada actual.
Resolución	Muestra la resolución de la fuente de entrada actual.

Elemento del menú Información	Descripción
Señal de Vídeo	Muestra el formato de la señal de video de la fuente de entrada actual.
Veloc. refresco	Muestra la frecuencia de actualización de la fuente de entrada actual.
Info sinc	Muestra información que un técnico de servicio puede necesitar.
Estado	Muestra información acerca de problemas del proyector que un técnico de servicio puede necesitar.
Número de serie	Muestra el número de serie del proyector.
Event ID	Muestra el número de Event ID correspondiente a un problema específico del proyector; consulte la lista de los códigos de Event ID.

Lista de los códigos de Event ID

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Equipo adicional y piezas de repuesto
Especificaciones de la lámpara del proyector

Lista de los códigos de Event ID

Si la opción **Event ID** del menú Información muestra un número de código, consulte la siguiente lista de códigos para encontrar la solución al problema asociado con el código.

Código de Event ID	Causa y solución
0020	Ocurrió un error de comunicación en la duplicación de pantalla (Screen Mirroring). Apague el proyector y luego enciéndalo de nuevo, o reinicie el software de red.
0026	
0032	
0036	
0037	
0038	

Código de Event ID	Causa y solución
0021	No se ha podido iniciar la función Screen Mirroring. Apague el proyector y vuelva a encenderlo.
0022	Comunicación inestable de la duplicación de pantalla (Screen Mirroring). Revise el estado de comunicación de la red, espere unos momentos e intente conectarse a la red otra vez.
0027	
0028	
0029	
0030	
0031	
0035	
0023	La conexión falló. Si ve una pantalla indicándole que ingrese el PIN en su computadora, ingrese el código PIN que aparece en la pantalla de espera de Screen Mirroring o en la parte inferior derecha de la imagen proyectada. Si esto no resuelve el problema, reinicie el proyector y los dispositivos conectados, luego revise los ajustes de conexión.
0024	
0025	
0041	La conexión falló. Borre la información del proyector guardada en su computadora e intente conectarse de nuevo.
00432	El software de red no se inició. Apague el proyector y vuelva a encenderlo.
00435	
0433	No se pueden mostrar las imágenes transferidas. Reinicie el software de red.
0434	La comunicación de la red no es estable. Revise el estado de comunicación de la red, espere unos momentos e intente conectarse a la red otra vez.
0481	
0482	
0485	
0483	El software de red se cerró inesperadamente. Revise el estado de comunicación de la red, luego apague el proyector y vuelva a encenderlo.
04FE	
0484	Se ha desconectado la comunicación con la computadora. Reinicie el software de red.

Código de Event ID	Causa y solución
0479	Se ha producido un error en el sistema del proyector. Apague el proyector y vuelva a encenderlo.
04FF	
0891	No se puede encontrar un punto de acceso con el mismo SSID. Configure su computadora, el punto de acceso y el proyector al mismo SSID.
0892	El tipo de autenticación WPA/WPA2 no coincide. Compruebe que los ajustes de seguridad de la red inalámbrica sean correctos.
0893	El tipo de cifrado TKIP/AES no coincide. Compruebe que los ajustes de seguridad de la red inalámbrica sean correctos.
0894	Se ha desconectado la comunicación con un punto de acceso no autorizado. Póngase en contacto con su administrador de red.
0898	No se ha podido adquirir la dirección DHCP. Compruebe que el servidor DHCP esté funcionando correctamente. Si no está utilizando DHCP, desactive el ajuste **DHCP** de los menús Red.
0899	Se ha producido un error de comunicación.
089A	El tipo de autenticación EAP no coincide con la red. Revise los ajustes de seguridad LAN inalámbrica y compruebe que el certificado de seguridad esté instalado correctamente.
089B	La autenticación del servidor EAP falló. Revise los ajustes de seguridad LAN inalámbrica y compruebe que el certificado de seguridad esté instalado correctamente.
089C	La autenticación del cliente EAP falló. Revise los ajustes de seguridad LAN inalámbrica y compruebe que el certificado de seguridad esté instalado correctamente.
089D	El intercambio de clave falló. Revise los ajustes de seguridad LAN inalámbrica y compruebe que el certificado de seguridad esté instalado correctamente.

Tema principal: Pantalla de información del proyector: Menú Información

Opciones de restablecimiento del proyector: Menú Restablecer

Puede restablecer gran parte de los ajustes del proyector a sus valores predeterminados con la opción **Restablecer todo** del menú Restablecer.

También puede reiniciar el temporizador de uso de la lámpara del proyector cuando reemplace la lámpara con la opción **Restablece horas lámp**.



No puede restablecer los siguientes ajustes con la opción **Restablecer todo**:

- Señal de entrada
- Logotipo del usuario
- Idioma
- Elementos del menú Red
- Horas lámpara
- Contraseña
- Fecha y Hora
- Coincidencia colores
- Visualizar fondo
- Pantalla de inicio
- Silencio A/V

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Mantenimiento y transporte del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para darle mantenimiento al proyector y transportarlo de un lugar a otro.

Mantenimiento del proyector
Transporte del proyector

Mantenimiento del proyector

Su proyector requiere poco mantenimiento para funcionar en óptimas condiciones.

Es posible que tenga que limpiar la lente periódicamente, además de limpiar el filtro y las salidas de aire para evitar que el proyector se sobrecaliente porque la ventilación ha sido bloqueada.

Las únicas piezas que debe reemplazar son la lámpara, el filtro de aire y las pilas del control remoto. Si necesita reemplazar alguna otra pieza, comuníquese con Epson o con un técnico autorizado por Epson.

Advertencia: Antes de limpiar cualquier pieza del proyector, apáguelo y desconecte el cable de alimentación. Nunca abra ninguna tapa del proyector a menos que así se especifique en este manual. El voltaje eléctrico dentro del proyector es peligroso y puede causar graves lesiones.

Advertencia: No intente reparar este producto usted mismo, con excepción de lo descrito específicamente en este manual. Contrate técnicos cualificados para llevar a cabo todas las reparaciones necesarias.

Limpieza de la lente
Limpieza del exterior del proyector
Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire
Mantenimiento de la lámpara del proyector
Reemplazo de las pilas del control remoto

Tema principal: Mantenimiento y transporte del proyector

Limpieza de la lente

Limpie periódicamente la lente del proyector o cada vez que observe polvo o manchas en su superficie.

- Para quitar polvo o manchas, limpie la lente suavemente con papel para limpiar lentes.

- Para quitar manchas persistentes, humedezca un paño suave que no deje pelusas con limpiador para lentes y frote la lente con cuidado. No rocíe ningún líquido directamente sobre la lente.

  Advertencia: No utilice un limpiador para lentes que contenga gas inflamable. El alto calor generado por la lámpara del proyector puede causar un incendio.

  Precaución: No utilice limpiador de vidrios o cualquier material abrasivo para limpiar la lente y no la sujete a ningún impacto ya que la podría dañar. No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos. No toque la lente con las manos descubiertas para evitar dejar huellas en la superficie de la lente o dañarla.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Limpieza del exterior del proyector

Antes de limpiar el exterior del proyector, apáguelo y desconecte el cable de alimentación.

- Para quitar polvo o suciedad, use un paño suave y seco que no deje pelusas.
- Para quitar suciedad persistente, humedezca un paño con agua y con un poco de jabón suave. No rocíe líquido directamente sobre el proyector.

  Precaución: No utilice cera, alcohol, bencina, diluyente de pintura u otros productos químicos para limpiar el exterior del proyector. Estos productos pueden dañarlo. No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

El mantenimiento regular del filtro es importante para mantener el proyector en buen estado. Este proyector Epson fue diseñado con un filtro de aire de fácil acceso que se puede reemplazar por el usuario con el fin de proteger el producto y hacer sencilla la tarea de darle mantenimiento regular. La frecuencia de mantenimiento del filtro de aire puede variar según el entorno.

Si no se realiza un mantenimiento regular del producto, este proyector Epson le notificará que la temperatura interna ha alcanzado un nivel alto. No espere a recibir este aviso para darle mantenimiento al filtro de aire del proyector ya que la exposición a altas temperaturas por un periodo prolongado puede reducir la vida útil del proyector o de la lámpara.

Los daños causados por la falta de mantenimiento al proyector o al filtro de aire pueden no estar cubiertos por la garantía limitada del proyector o de la lámpara.

Limpieza del filtro y de las salidas de aire

Reemplazo del filtro de aire

Tema principal: Mantenimiento del proyector

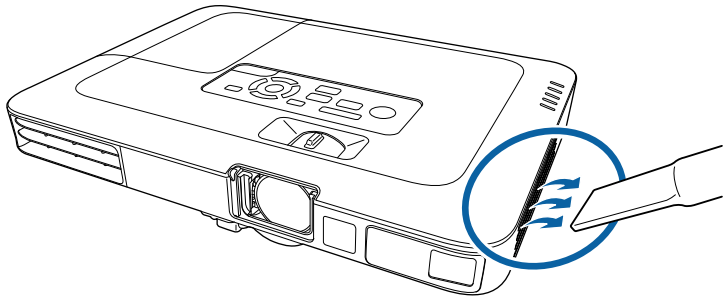
Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

Limpieza del filtro y de las salidas de aire

Limpie el filtro o las salidas de aire cuando estén cubiertos de polvo o cuando aparezca un mensaje indicándole que lo haga.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.
2. Quite cuidadosamente el polvo con una pequeña aspiradora diseñada para computadoras o con un cepillo suave (como un pincel).



Nota: Puede retirar el filtro de aire, de modo que pueda limpiarlo de ambos lados. No enjuague el filtro de aire con agua y tampoco use detergente o disolvente para limpiarlo.

Precaución: No utilice aire comprimido en lata. Los gases pueden dejar residuos inflamables o introducir polvo o suciedad en los componentes ópticos del proyector o en otras áreas sensibles.

3. Si es difícil quitar el polvo o si el filtro de aire está dañado, reemplácelo.

Tema principal: Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

Reemplazo del filtro de aire

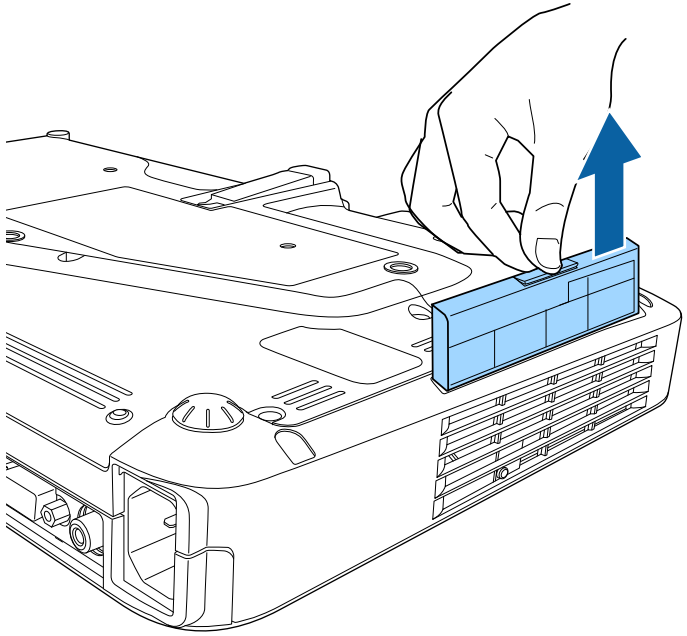
Necesita reemplazar el filtro de aire en las siguientes situaciones:

- Después de limpiar el filtro de aire, aparece un mensaje indicándole que debe limpiar el filtro o reemplazarlo.

- El filtro de aire está roto o dañado.

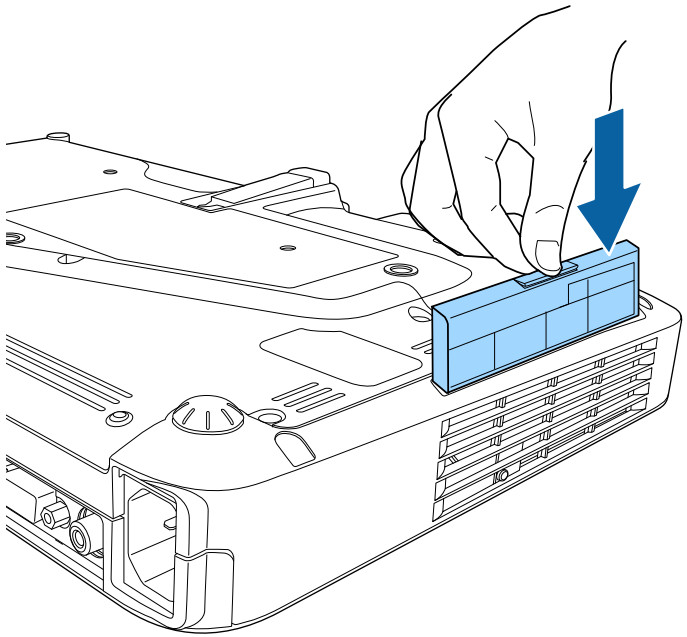
Puede reemplazar el filtro de aire mientras el proyector está instalado en el techo, si es necesario.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.
2. Sujete la lengüeta en el centro del filtro de aire y saque el filtro del proyector.



Nota: Los filtros de aire contienen policarbonato, resina ABS y espuma de poliuretano. Deseche los filtros usados de acuerdo con la normativa local.

3. Coloque el filtro de aire nuevo en el proyector, tal como se muestra en la imagen, y empújelo suavemente hasta que encaje en su lugar.



Tema principal: Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

Referencias relacionadas

Equipo adicional y piezas de repuesto

Mantenimiento de la lámpara del proyector

El proyector lleva un registro del número de horas de uso de la lámpara y muestra esta información en el sistema de menús del proyector.

Reemplace la lámpara lo antes posible cuando ocurra lo siguiente:

- Se oscurece o se empieza a deteriorar la imagen proyectada.
- Aparece un mensaje al encender el proyector indicándole que reemplace la lámpara.
- El indicador On/Standby del proyector parpadea de color azul y el indicador Lamp parpadea de color naranja.

Reemplazo de la lámpara
Reinicio del temporizador de la lámpara

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector
Pantalla de información del proyector: Menú Información

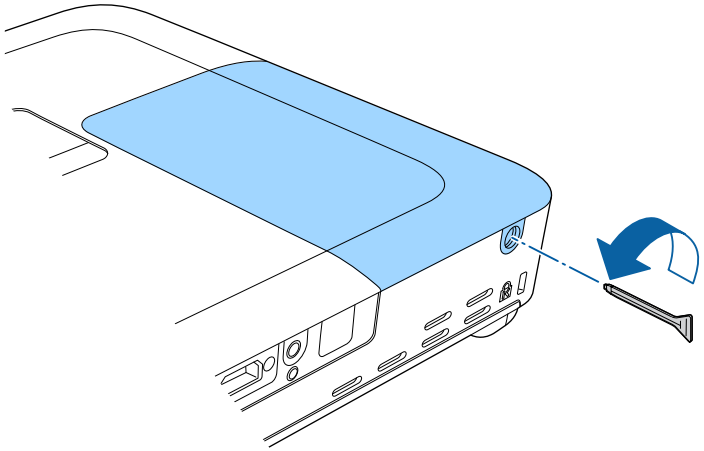
Reemplazo de la lámpara

Antes de reemplazar la lámpara, espere por lo menos una hora a que la lámpara se enfríe.

Advertencia: Para evitar lesiones, deje que se enfríe la lámpara por completo antes de reemplazarla.

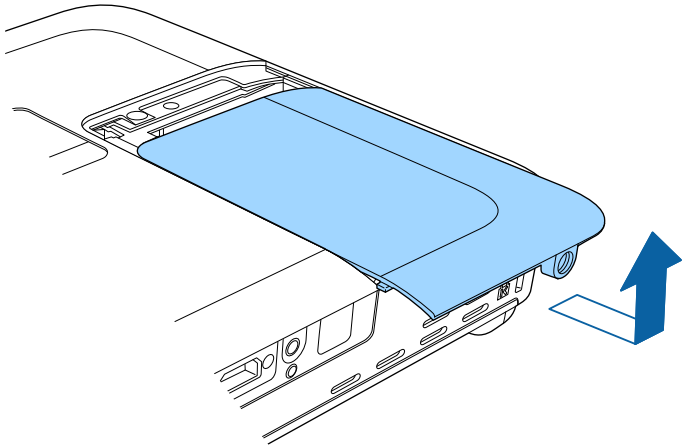
Puede reemplazar la lámpara mientras el proyector está instalado en el techo, si es necesario.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.
2. Deje que la lámpara del proyector se enfríe por lo menos una hora.
3. Use el destornillador que se incluye con la lámpara de repuesto para aflojar el tornillo que fija la tapa de la lámpara.

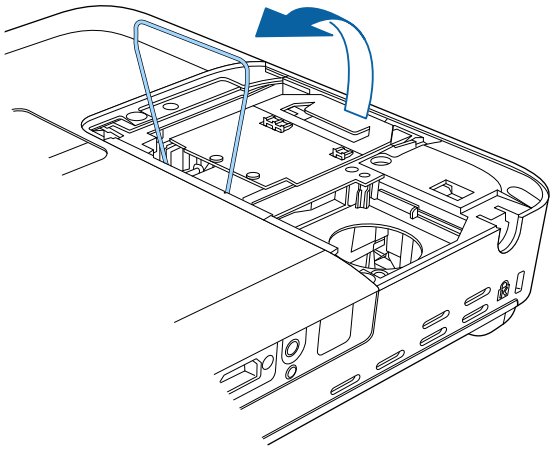


Advertencia: Si la lámpara se rompe, pueden quedar fragmentos de vidrio dentro de la cámara de la lámpara. Asegúrese de extraer cuidadosamente todos los trozos de vidrio para evitar lesiones.

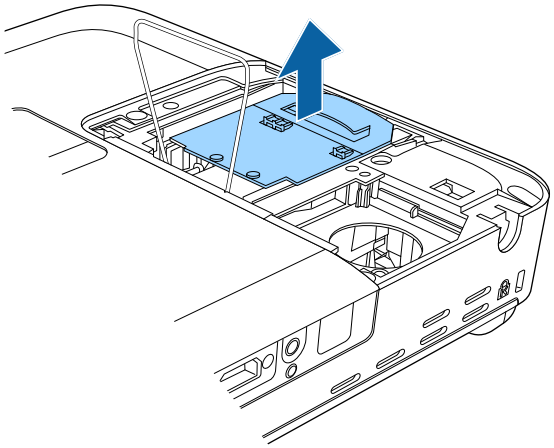
4. Deslice la tapa de la lámpara del proyector y retírela.



5. Levante la barra de metal que fija la lámpara en su lugar.



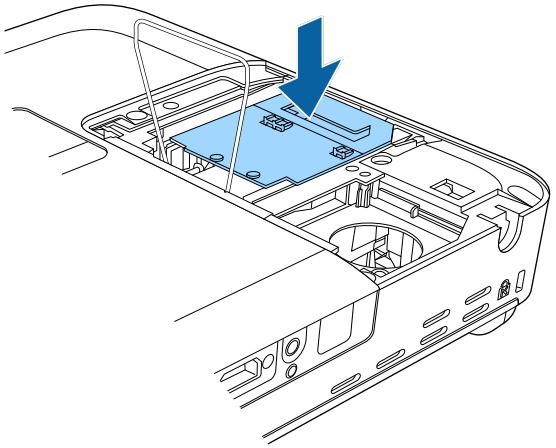
6. Levante la manija de la lámpara y saque la lámpara con cuidado del proyector.



Precaución: Levante la manija con cuidado para no dañar la manija al sacar la lámpara.

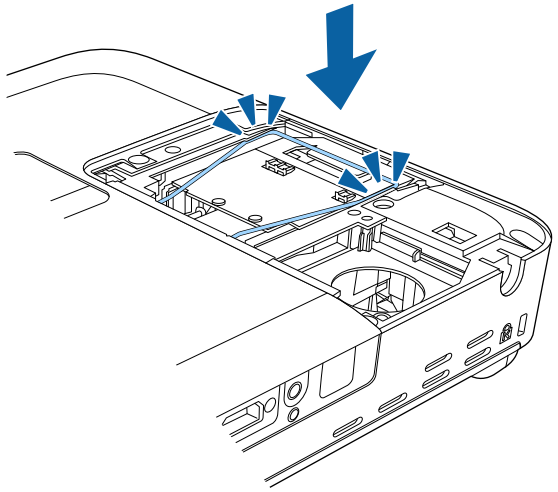
Nota: Ⓗg Este producto incluye una lámpara o lámparas que contiene(n) mercurio. Consulte la normativa nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.

7. Introduzca la lámpara nueva en el proyector con cuidado. Si no encaja fácilmente, compruebe que esté en la posición correcta. Presione hacia abajo en el área indicada a continuación para fijar la lámpara en su lugar.

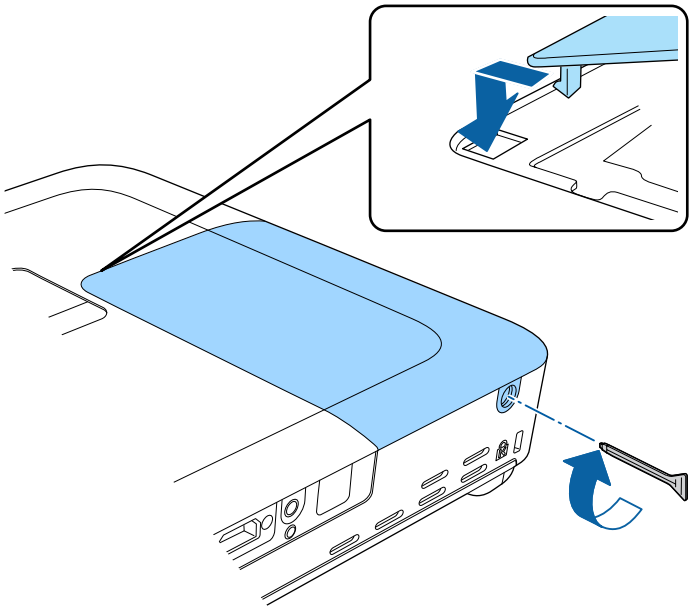


Precaución: No toque el vidrio de la lámpara para evitar una falla prematura de ésta.

8. Presione la barra de metal hacia abajo sobre la lámpara hasta que encaje en su lugar en ambos lados.



9. Vuelva a colocar la tapa de la lámpara y apriete el tornillo para fijarla en su lugar.



Nota: Asegúrese de que la tapa de la lámpara esté bien instalada o la lámpara no se encenderá.

Reinicie el temporizador de la lámpara a cero para mantener un registro de uso de la lámpara nueva.

Tema principal: Mantenimiento de la lámpara del proyector

Referencias relacionadas

Equipo adicional y piezas de repuesto

Tareas relacionadas

Reinicio del temporizador de la lámpara

Reinicio del temporizador de la lámpara

Debe reiniciar el temporizador de la lámpara después de reemplazarla para eliminar el mensaje de reemplazo y llevar un registro de uso preciso.

Nota: No reinicie el temporizador de la lámpara si no la ha reemplazado para evitar registrar información imprecisa de uso.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Restablecer** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione **Restablece horas lámp.** y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje preguntándole si desea restablecer las horas de la lámpara.
5. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Mantenimiento de la lámpara del proyector

Tareas relacionadas

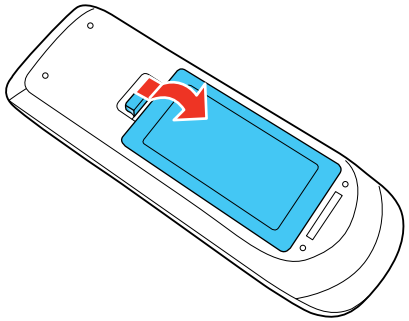
Reemplazo de la lámpara

Reemplazo de las pilas del control remoto

El control remoto usa dos pilas AA alcalinas o de manganeso. Reemplace las pilas en cuanto dejen de funcionar.

Precaución: Utilice solo el tipo de pilas especificadas en este manual. No instale pilas de diferentes tipos y no mezcle pilas nuevas y viejas.

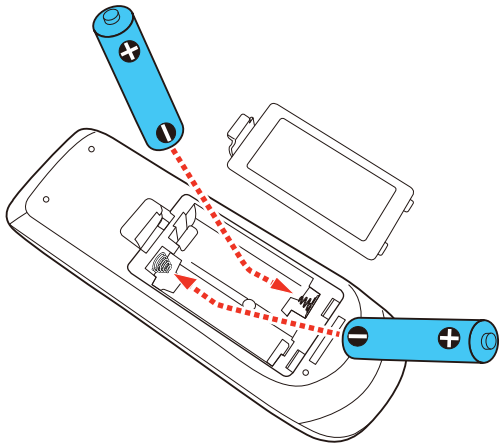
1. Retire la tapa del compartimiento de las pilas, tal como se muestra a continuación.



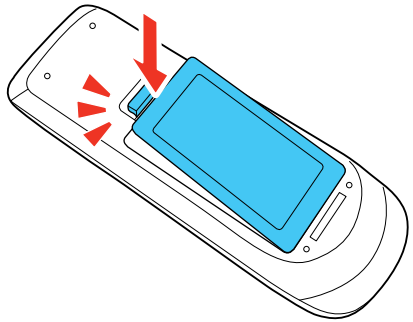
2. Retire las pilas usadas.

   Advertencia: Si las pilas gotean, limpie el líquido con un paño suave y no toque el líquido con las manos. Si el líquido toca sus manos, lávelas de inmediato para evitar lesiones.

3. Coloque las pilas con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



4. Vuelva a colocar la tapa del compartimiento de las pilas y presiónela hasta que encaje en su lugar.



Advertencia: Deseche las pilas usadas de acuerdo con la normativa local. No exponga las pilas al calor o al fuego. Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; implican riesgos de asfixia y son muy peligrosas si se ingieren.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Transporte del proyector

El proyector contiene piezas de precisión, algunas de las cuales son de vidrio. Siga estas directrices para transportar, expedir o guardar el proyector de manera segura:

- Cierre la tapa de la lente para protegerla.
- Retire los equipos conectados al proyector.
- Use un maletín de transporte para cargar el proyector a mano.
- Cuando transporte el proyector a una distancia larga o como equipaje facturado, colóquelo en un maletín de transporte. Luego empaque el maletín en una caja sólida y resistente con material acolchonado de protección alrededor y marque la caja como “Frágil”.
- Cuando envíe el proyector a un lugar de reparación, utilice los materiales de embalaje originales, si es posible, o utilice materiales equivalentes con material acolchonado de protección alrededor del proyector. Marque la caja como “Frágil”.

Nota: Epson no será responsable de ningún daño que se produzca durante el transporte.

Tema principal: Mantenimiento y transporte del proyector

Solución de problemas

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con el proyector.

Consejos para resolver problemas de proyección
Estado de los indicadores del proyector
Uso del sistema de ayuda del proyector
Solución de problemas de imagen o sonido
Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto
Solución de problemas de red
Dónde obtener ayuda

Consejos para resolver problemas de proyección

Si el proyector no funciona correctamente, apáguelo y desconéctelo. Luego, conecte y encienda el proyector nuevamente.

Si esto no resuelve el problema, revise lo siguiente:

- Los indicadores del proyector ya que pueden indicar cuál es el problema.
- La opción Ayuda de la pantalla Inicio ya que puede mostrar información acerca de problemas comunes que se pueden presentar cuando el proyector está en funcionamiento.
- Las soluciones ofrecidas en este manual ya que pueden ayudarle a resolver varios problemas.

Si ninguna de estas soluciones ayuda, comuníquese con Epson para obtener soporte técnico.

Tema principal: Solución de problemas

Referencias relacionadas

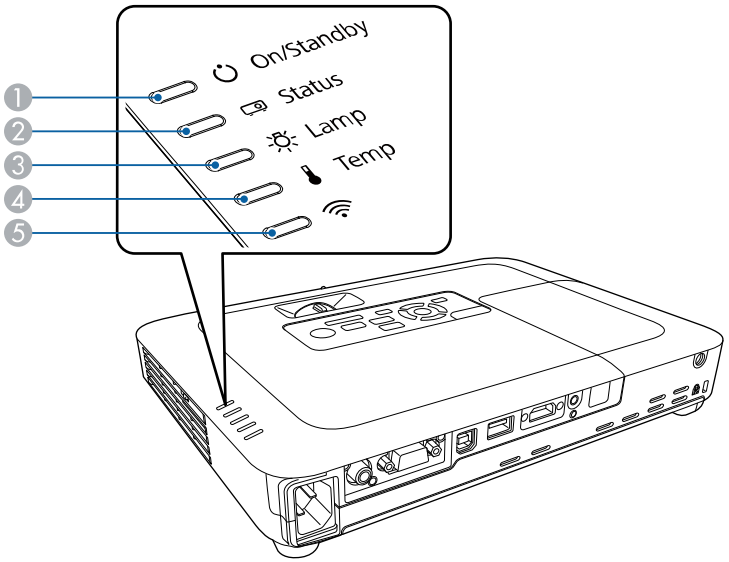
Estado de los indicadores del proyector
Dónde obtener ayuda

Tareas relacionadas

Uso del sistema de ayuda del proyector

Estado de los indicadores del proyector

Los indicadores luminosos del proyector indican el estado de éste y le avisan cuando ocurre un problema. Revise el estado y el color de los indicadores luminosos y busque una solución en la tabla a continuación.



1 Indicador On/Standby (alimentación)
2 Indicador Status (estado)
3 Indicador Lamp (lámpara)
4 Indicador Temp (temperatura)
5 Indicador de red inalámbrica

Estado del proyector

Indicador On/Standby	Indicador Status	Indicador Lamp	Indicador Temp	Estado y solución
Azul	Azul	Apagado	Apagado	Funcionamiento normal

Indicador On/Standby	Indicador Status	Indicador Lamp	Indicador Temp	Estado y solución
Azul	Parpadeo azul	Apagado	Apagado	El proyector se está calentando o apagando; si se está calentando, espere hasta que aparezca una imagen.
Azul	Apagado	Apagado	Apagado	El proyector está en modo de espera o de reposo.
Parpadeo azul	Variable	Variable	Parpadeo naranja	El proyector está muy caliente. • Asegúrese de que el filtro de aire y las salidas de aire no estén tapados con polvo u obstruidos por objetos cercanos. • Limpie o reemplace el filtro de aire. • Asegure que la temperatura del entorno no esté demasiado caliente.
Apagado	Parpadeo azul	Apagado	Naranja	El proyector se sobrecalentó y se apagó; déjelo apagado por unos cinco minutos para que se enfríe, luego haga lo siguiente: • Asegúrese de que el filtro de aire y las salidas de aire no estén tapados con polvo u obstruidos por objetos cercanos. • Limpie o reemplace el filtro de aire. • Si está utilizando el proyector a una altitud elevada, active el ajuste **Modo alta altitud**. • Si el problema continúa, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Indicador On/Standby	Indicador Status	Indicador Lamp	Indicador Temp	Estado y solución
Apagado	Parpadeo azul	Naranja	Apagado	Hay un problema con la lámpara. • Compruebe si la lámpara está quemada, rota o ha sido instalada incorrectamente; vuelva a colocar la lámpara o reemplácela, según sea necesario. • Asegúrese de que la tapa de la lámpara esté bien instalada o la lámpara no se encenderá. • Limpie o reemplace el filtro de aire. • Si está utilizando el proyector a una altitud elevada, active el ajuste **Modo alta altitud**. • Si el problema continúa, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
Parpadeo azul	Variable	Parpadeo naranja	Variable	Reemplace la lámpara pronto para evitar daños; no siga utilizando el proyector.
Apagado	Parpadeo azul	Apagado	Parpadeo naranja	Hay un problema con un ventilador o sensor; apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
Apagado	Parpadeo azul	Parpadeo naranja	Apagado	Error interno del proyector; apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
Apagado	Parpadeo azul	Parpadeo naranja	Parpadeo naranja	Error de iris automático; apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Indicador On/Standby	Indicador Status	Indicador Lamp	Indicador Temp	Estado y solución
Apagado	Parpadeo azul	Naranja	Naranja	Error de alimentación; apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Estado de LAN inalámbrica

Estado del indicador de red inalámbrica	Descripción
Azul	La red inalámbrica está conectada.
Parpadeando en azul rápidamente	Conectando a un dispositivo
Parpadeando en azul lentamente	Error de LAN inalámbrica; apague el proyector y luego vuélvalo a encender; si el problema continúa, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
Apagado	La conexión LAN inalámbrica no está disponible; revise los ajustes de LAN inalámbrica.

Nota: Si los indicadores luminosos muestran un patrón que no aparece en esta tabla, apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Tema principal: Solución de problemas

Conceptos relacionados

Mantenimiento de la lámpara del proyector

Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Dónde obtener ayuda

Tareas relacionadas

Apagado del proyector

Uso del sistema de ayuda del proyector

Puede mostrar información para ayudarle a resolver problemas comunes utilizando el sistema de ayuda del proyector.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Home** del proyector o del control remoto.
3. Pulse los botones de flecha para seleccionar **Ayuda**.
4. Pulse el botón **Enter**.

   Verá el menú Ayuda.
5. Pulse los botones de flecha hacia arriba y hacia abajo para resaltar el problema que desee resolver.
6. Pulse el botón **Enter** para ver las soluciones.
7. Cuando termine, realice una de las siguientes acciones:
   - Para seleccionar otro problema que desee resolver, pulse el botón **Esc**.
   - Para salir del sistema de ayuda, pulse el botón **Home**.

Tema principal: Solución de problemas

Solución de problemas de imagen o sonido

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con las imágenes o el sonido proyectados.

Soluciones para cuando no aparecen imágenes
Soluciones para cuando la imagen es incorrecta con la función USB Display
Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"
Soluciones para cuando aparece el mensaje "No Soportado"
Soluciones para cuando solo aparece parte de la imagen
Soluciones para cuando la imagen no es rectangular
Soluciones para cuando la imagen contiene ruido o estática
Soluciones para cuando la imagen está borrosa
Soluciones para cuando el brillo o los colores de la imagen son incorrectos
Soluciones a problemas de sonido

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones para cuando no aparecen imágenes

Si no aparecen imágenes, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que la tapa de la lente esté completamente abierta.
- Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para ver si la imagen se apagó temporalmente.
- Asegúrese de que todos los cables necesarios estén bien conectados y que el proyector y las fuentes de video conectadas a él estén encendidos.
- Pulse el botón de encendido del proyector para activarlo y sacarlo del modo de espera o de reposo. También revise si la computadora conectada está en modo de reposo o muestra un protector de pantalla en blanco.
- Pulse el botón **Menu**. Si aparece el menú del proyector, es posible que haya un problema con la fuente de video conectada, la conexión del cable o el puerto.
- Revise los ajustes del menú Señal para confirmar que son correctos para la fuente de video actual.
- Configure el ajuste **Brillo** o seleccione el ajuste de Consumo eléctrico **Normal**.
- Revise el ajuste **Pantalla** para asegurarse de que el ajuste **Mensajes** esté configurado en **On**.
- Si el proyector no responde cuando pulsa los botones del panel de control, es posible que éstos estén bloqueados. Si es el caso, desbloquéelos.
- Si el proyector no responde cuando pulsa los botones del control remoto, asegúrese de que los receptores del control remoto estén activados.
- Para imágenes proyectadas con Windows Media Center, reduzca el tamaño de la pantalla si está utilizando el modo de pantalla completa.
- Para las imágenes proyectadas de las aplicaciones que utilizan DirectX de Windows, desactive las funciones de DirectX.
- Si las otras soluciones no resuelven el problema, restaure todos los ajustes del proyector utilizando las opciones del menú **Restablecer**.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Opciones de restablecimiento del proyector: Menú Restablecer

Tareas relacionadas

Desbloqueo de los botones del proyector

Soluciones para cuando la imagen es incorrecta con la función USB Display

Si no aparece una imagen o si la imagen aparece incorrectamente con la función USB Display, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **USB** del control remoto.
- Asegure que el software USB Display esté instalado correctamente. Si es necesario, instálelo manualmente.
- Compruebe que el ajuste **USB Type B** en el menú Extendida esté configurado en **USB Display**, si está disponible.
- Con Mac, seleccione el icono **USB Display** en el Dock o en la carpeta **Aplicaciones**.
- Para imágenes proyectadas con Windows Media Center, reduzca el tamaño de la pantalla si está utilizando el modo de pantalla completa.
- Para las imágenes proyectadas de las aplicaciones que utilizan DirectX de Windows, desactive las funciones de DirectX.
- Si el cursor del mouse parpadea, seleccione **Mueva el puntero del ratón de forma suave** en el programa Ajustes de Epson USB Display en su computadora.
- Desactive el ajuste **Transferir ventana por capas** en el programa Ajustes de Epson USB Display en su computadora.
- Si está proyectando con el formato de video 1080p y cambia la resolución de la computadora durante la proyección, la calidad y el rendimiento del video podría deteriorar.
- Asegure que esté utilizando la versión más reciente del software USB Display. Puede descargar la última versión de la página Web de Epson. Visite la página latin.epson.com/soporte y seleccione su proyector.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Tareas relacionadas

Conexión de una computadora para video y audio a través de USB

Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Si aparece el mensaje "Sin Señal", pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Source Search** y espere unos segundos hasta que aparezca una imagen.
- Pulse el botón **Home** del control remoto para seleccionar de una lista de fuentes disponibles (aparecen en texto negro).

- Active la computadora o fuente de video conectada y, si es necesario, pulse el botón de reproducción para comenzar la presentación.
- Revise la conexión del proyector a las fuentes de video.
- Si proyecta desde una computadora portátil, asegúrese de que esté configurada para funcionar con un monitor externo.
- Si es necesario, apague el proyector y la computadora o la fuente de video conectada y vuelva a encenderlos de nuevo.
- Si está proyectando desde una fuente HDMI, sustituya el cable HDMI por uno más corto.
- Si las otras soluciones no resuelven el problema, restaure todos los ajustes del proyector utilizando las opciones del menú **Restablecer**.

Visualización desde una computadora portátil con Windows

Visualización desde una computadora portátil Mac

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Opciones de restablecimiento del proyector: Menú Restablecer

Tareas relacionadas

Selección de una fuente de imagen

Visualización desde una computadora portátil con Windows

Si ve el mensaje “Sin Señal” cuando proyecta desde una computadora portátil con Windows, necesita configurar la computadora para usar un monitor externo.

1. Mantenga presionada la tecla **Fn** de la computadora portátil y pulse la tecla con un icono de monitor o identificado como **CRT/LCD**. (Consulte el manual de su computadora portátil para obtener detalles). Espere unos segundos hasta que aparezca una imagen. Para mostrar imágenes en el monitor de la computadora portátil y en el proyector al mismo tiempo, pulse las mismas teclas nuevamente.

   Nota: En Windows 7 o posterior, mantenga presionada la tecla Windows y pulse la tecla **P** al mismo tiempo, luego haga clic en **Duplicar**.

2. Si la computadora y el proyector no muestran la misma imagen, revise la utilidad **Pantalla** de Windows para asegurarse de que el puerto de monitor externo esté habilitado y que el modo de escritorio extendido esté deshabilitado. (Consulte el manual de su computadora o de Windows para obtener instrucciones).

3. Si es necesario, revise los ajustes de su tarjeta de video y configure la opción de pantallas múltiples en **Espejo** o en **Duplicar**.

Tema principal: Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Visualización desde una computadora portátil Mac

Si ve el mensaje “Sin Señal” cuando proyecta desde una computadora portátil Mac, necesita configurar la computadora portátil para pantallas duplicadas. (Consulte el manual de su computadora portátil para obtener más información).

1. Abra la utilidad **Preferencia del Sistema** y seleccione **Pantallas**, **Pantalla** o **Color LCD**.
2. Haga clic en la ficha **Organizar** o **Alineación**.
3. Seleccione la casilla de verificación **Pantallas duplicadas**.

Tema principal: Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Soluciones para cuando aparece el mensaje "No Soportado"

Si aparece el mensaje “No Soportado”, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que haya seleccionado la entrada de señal correcta en el menú Señal.
- Asegúrese de que la resolución de pantalla de la computadora no supere el límite de resolución y frecuencia del proyector. Si es necesario, seleccione una resolución de pantalla diferente para la computadora. (Consulte el manual de su computadora para obtener detalles).
- Como una prueba, configure la resolución de la pantalla de la computadora al ajuste más bajo posible y luego auméntelo gradualmente, según sea necesario.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Formatos de pantalla de video compatibles

Soluciones para cuando solo aparece parte de la imagen

Si solo aparece una parte de la imagen de computadora, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Auto** del control remoto para optimizar la señal de la imagen.
- Para conexiones VGA, pulse el botón **Auto** del control remoto para optimizar la señal de la imagen.
- Compruebe que el ajuste **Resolución** en el menú Señal esté configurado correctamente para la señal de entrada.
- Cambie la posición de la imagen con el ajuste del menú **Posición**.

- Pulse el botón **Aspect** del control remoto para seleccionar una relación de aspecto diferente.
- Si amplió o redujo el tamaño de la imagen con los botones **E-Zoom**, pulse el botón **Esc** hasta que el proyector vuelva a una pantalla completa.
- Revise los cables que conectan la computadora o la fuente de video al proyector. Intente conectar el producto con diferentes cables.
- Revise los ajustes de pantalla de la computadora para desactivar la opción de pantalla doble y seleccione una resolución que esté dentro de los límites del proyector. (Consulte el manual de su computadora para obtener detalles).
- Revise la resolución asignada a los archivos de presentación para ver si se han creado para una resolución distinta a la que está utilizando para proyectar. (Consulte la utilidad de ayuda del software para obtener detalles).
- Asegure que seleccionó el ajuste **Proyección** correcto.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Formatos de pantalla de video compatibles

Soluciones para cuando la imagen no es rectangular

Si la imagen proyectada no es uniformemente rectangular, pruebe las siguientes soluciones:

- Active los ajustes de corrección trapezoidal utilizando los menús del proyector.
- Coloque el proyector directamente enfrente del centro de la pantalla, de modo que quede perpendicular a ella, si es posible.
- Si ajustó la altura del proyector utilizando las patas del equipo, pulse los botones de corrección trapezoidal del proyector para ajustar la forma de la imagen.
- Pulse el boton **Screen Fit** y ajuste la forma de la imagen con la visualización en pantalla (PowerLite 1781W/1785W/1795F).
- Configure el ajuste **Quick Corner** para corregir la forma de la imagen.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Conceptos relacionados

Forma de la imagen

Referencias relacionadas

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Soluciones para cuando la imagen contiene ruido o estática

Si la imagen proyectada parece contener interferencia electrónica (ruido) o estática, pruebe las siguientes soluciones:

- Revise los cables que conectan su computadora o fuente de video al proyector. Éstos deben:
  - estar separados del cable de alimentación para evitar interferencia.
  - estar conectados correctamente en ambos extremos.
  - no estar conectados a un cable de extensión.
  - medir no más de 10 pies (3 m) para cables VGA/de computadora o 24 pies (7,3 m) para cables HDMI.
- Revise los ajustes del menú Señal del proyector para comprobar que coincidan con la fuente de video. Si está disponible para su fuente de video, configure el ajuste **Desentrelazado** y **Reducción de ruidos**.
- Seleccione **Automático** como el ajuste Resolución en el menú Señal.
- Seleccione una resolución de video y frecuencia de velocidad para la computadora que sean compatibles con el proyector.
- Si proyecta desde una computadora, pulse el botón **Auto** del control remoto para ajustar automáticamente el tracking y la sincronización. Si el problema continúa, proyecte una imagen de patrones uniformes en la pantalla y configure manualmente los ajustes **Tracking** y **Sync**.
- Si ajustó la forma de la imagen con los controles del proyector, intente disminuir el ajuste **Nitidez** para mejorar la calidad de la imagen.
- Si conectó un cable de extensión, intente proyectar sin él para ver si es la causa de la interferencia en la señal.
- Si está utilizando la función USB Display, desactive el ajuste **Transferir ventana por capas** en el programa Ajustes de Epson USB Display en su computadora.
- Utilice un cable diferente.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen
Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal
Formatos de pantalla de video compatibles

Soluciones para cuando la imagen está borrosa

Si la imagen proyectada está borrosa, pruebe las siguientes soluciones:

- Ajuste el enfoque de la imagen.
- Limpie la lente del proyector.

  Nota: Para que no se acumule condensación en la lente después de traer el proyector de un entorno frío, deje que el proyector se caliente hasta alcanzar la temperatura ambiente antes de usarlo.

- Coloque el proyector cerca de la pantalla.
- Coloque el proyector de modo que el ángulo de ajuste de corrección trapezoidal no sea tan amplio que distorsione la imagen.
- Cuando utiliza la función **Screen Fit** (PowerLite 1781W/1785W/1795F), coloque el proyector a una distancia compatible de la pantalla o ajuste la forma de la imagen manualmente.
- Active el ajuste de corrección trapezoidal automática en los menús del proyector.
- Configure el ajuste **Nitidez** para mejorar la calidad de la imagen.
- Si proyecta desde una computadora, pulse el botón **Auto** del control remoto para ajustar automáticamente el tracking y la sincronización. Si permanecen bandas o se sigue viendo borroso, proyecte una imagen de patrones uniformes en la pantalla y configure manualmente los ajustes **Tracking** y **Sync**.
- Si está proyectando desde una computadora, utilice una resolución inferior o utilice una resolución que coincida con la resolución nativa del proyector.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Conceptos relacionados

Colocación del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Tareas relacionadas

Enfoque de la imagen con el anillo de enfoque

Enfoque de la imagen con el botón Focus

Corrección automática de la forma de la imagen con Screen Fit

Limpieza de la lente

Soluciones para cuando el brillo o los colores de la imagen son incorrectos

Si la imagen proyectada es demasiado oscura o clara, o si los colores están incorrectos, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Color Mode** del control remoto para probar distintos modos de color para la imagen y el entorno.
- Revise los ajustes de su fuente de video.
- Configure los ajustes disponibles en el menú Imagen para la fuente de entrada actual, como **Brillo**, **Contraste**, **Tono**, **Temp. Color** y/o **Saturación de color**.
- Asegúrese de seleccionar el ajuste **Señal de entrada** o **Señal de Vídeo** en el menú Señal, si está disponible para su fuente de imagen.
- Asegúrese de seleccionar el ajuste **Gamma** o **RGBCMY** correcto en el menú Imagen.
- Compruebe que todos los cables estén conectados firmemente al proyector y a su dispositivo de video. Si ha conectado cables largos, pruebe a conectar cables más cortos.
- Si está utilizando el ajuste de Consumo eléctrico **ECO**, seleccione **Normal** en los menús del proyector.
- Coloque el proyector cerca de la pantalla.
- Si la imagen se ha oscurecido progresivamente, es posible que necesite reemplazar la lámpara del proyector dentro de poco.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Conceptos relacionados

Modo de color

Colocación del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Soluciones a problemas de sonido

Si no hay sonido cuando lo espera o si el volumen es demasiado bajo o alto, pruebe las siguientes soluciones:

- Configure los ajustes de volumen del proyector.

- Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para reanudar el video y el audio si se han detenido temporalmente.
- Pulse el botón **Source Search** para cambiar a la fuente de entrada correcta, si es necesario.
- Revise la fuente de computadora o video para confirmar que el volumen esté activado y que la salida de audio esté configurada para la fuente correcta.
- Revise las conexiones de los cables de audio entre el proyector y la fuente de video.
- Si no escucha sonido de una fuente HDMI, configure el dispositivo conectado para reproducir señales PCM.
- Asegúrese de que todos los cables de audio conectados lleven la etiqueta “No Resistance” (Sin resistencia).
- Si está utilizando la función USB Display, active el ajuste **Salida de audio del proyector** en el programa Ajustes de Epson USB Display en su computadora.
- Si está utilizando un Mac y no escucha sonido de la fuente HDMI, compruebe que su Mac pueda reproducir audio a través del puerto HDMI. Si no, necesita conectar un cable de audio.
- Si desea utilizar una fuente de audio conectada cuando el proyector esté apagado, configure la opción **Modo en espera** en **Comunic. activ.** y asegúrese de configurar las opciones de **Ajustes de A/V** correctamente.
- Si el volumen de la computadora está configurado al mínimo mientras el volumen del proyector está configurado al máximo, el sonido puede salir mezclado. Suba el volumen de la computadora y baje el volumen del proyector.
- Si enciende el proyector inmediatamente después de apagarlo, los ventiladores de enfriamiento pueden operar a alta velocidad por un momento y causar un ruido inesperado. Esto es normal.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tareas relacionadas

Control del volumen con los botones de volumen

Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas para hacer funcionar el proyector o el control remoto.

Soluciones a problemas de encendido o apagado del proyector
Soluciones a problemas con el control remoto
Soluciones a problemas de contraseñas
Soluciones para cuando aparece un mensaje de la batería
Soluciones a problemas con la función Presentador gestual

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones a problemas de encendido o apagado del proyector

Si el proyector no se enciende cuando pulsa el botón de encendido o se apaga inesperadamente, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que el cable de alimentación esté bien conectado al proyector y a una toma de corriente que funcione.
- Los botones del proyector pueden estar bloqueados por motivos de seguridad. Desbloquee los botones o use el control remoto para encender el proyector.
- Si la lámpara del proyector se apaga inesperadamente, es posible que haya entrado en modo de espera después de un periodo de inactividad. Pulse el botón de encendido para activar el proyector y configure el ajuste **Tiempo Modo reposo** para cambiar el intervalo de reposo.
- Si el botón de encendido del control remoto no enciende el proyector, revise las pilas y asegúrese de que el ajuste **Receptor Remoto** esté activado en el menú del proyector, si está disponible.
- El cable de alimentación puede estar defectuoso. Utilice otro cable de alimentación. Si esto no funciona, desconecte el cable y comuníquese con Epson.
- Compruebe que la lámpara y la tapa estén instaladas correctamente.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector
Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes
Ajustes de configuración del proyector: Menú ECO

Tareas relacionadas

Desbloqueo de los botones del proyector

Soluciones a problemas con el control remoto

Si el proyector no responde a los comandos del control remoto, pruebe las siguientes soluciones:

- Compruebe que las pilas del control remoto estén instaladas correctamente y que tengan carga. Si es necesario, reemplácelas.
- Asegúrese de operar el control remoto dentro del ángulo y alcance de recepción del proyector.
- Asegure que el proyector no se esté calentando o apagando.
- Verifique si uno de los botones del control remoto está trabado, lo que podría causar que el proyector entre en modo de reposo. Suelte el botón para activar el control remoto.
- Las luces fluorescentes fuertes, la luz solar directa y las señales de dispositivos infrarrojos pueden interferir con los receptores del control remoto del proyector. Atenúe las luces o aleje el proyector del sol o de equipos que causen interferencia.
- Si es posible, apague uno de los receptores del control remoto en el sistema de menús del proyector o revise si todos los receptores han sido apagados.
- Si asignó un número de ID al control remoto para operar varios proyectores, es posible que tenga que revisar o modificar el ajuste de ID (esta función no está disponible con todos los proyectores).
- Si pierde el control remoto, puede adquirir uno de un distribuidor de productos Epson autorizado.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Conceptos relacionados

Sistema de identificación del proyector para control de múltiples proyectores

Referencias relacionadas

Operación del control remoto

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Tareas relacionadas

Reemplazo de las pilas del control remoto

Soluciones a problemas de contraseñas

Si no puede ingresar una contraseña o no la recuerda, pruebe las siguiente soluciones:

- Es posible que haya activado la protección de contraseña sin antes configurar una contraseña. Ingrese **0000** con el control remoto.
- Si ha ingresado una contraseña incorrecta demasiadas veces y ve un mensaje que muestra un Código solicitado, escriba el código y comuníquese con Epson. No intente ingresar la contraseña otra

vez. Proporcione el Código solicitado mostrado en la pantalla y una prueba de propiedad para obtener ayuda para desbloquear el proyector.

- Si estableció una contraseña de Web Control y se le olvidó su nombre de usuario o contraseña, intente ingresar lo siguiente:
  - Nombre de usuario: **EPSONWEB**
  - Contraseña predeterminada: **admin**
- Si estableció una contraseña para el control remoto (en Epson Web Control) y se le olvidó su nombre de usuario o contraseña, intente ingresar lo siguiente:
  - Nombre de usuario: **EPSONREMOTE**
  - Contraseña predeterminada: **guest**
- Si pierde el control remoto, no podrá ingresar una contraseña. Compre uno nuevo de un distribuidor de productos Epson autorizado.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Conceptos relacionados

Tipos de seguridad por contraseña

Soluciones para cuando aparece un mensaje de la batería

Si ve el mensaje "La batería del reloj se está agotando", póngase en contacto con Epson para obtener ayuda.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Soluciones a problemas con la función Presentador gestual

Si la función Presentador gestual no está funcionando correctamente (PowerLite 1785W/1795F), pruebe las siguientes soluciones:

- Compruebe que el cable USB esté firmemente conectado a la computadora y al proyector.
- Seleccione **Normal** como el ajuste **Consumo eléctrico**.
- Asegure que la superficie de proyección esté blanca (o de color claro), limpia y que no esté expuesta a la luz solar directa o a cualquier otra fuente de luz brillante.
- Atenúe las luces o aleje el proyector del sol o de fuentes de luz que causen interferencia.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Solución de problemas de red

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con el proyector en una red.

Soluciones para cuando falla la autenticación inalámbrica

Soluciones para cuando no puede acceder al proyector por medio de la Web

Soluciones para cuando no puede conectarse utilizando la función Screen Mirroring

Soluciones para cuando la imagen o el sonido contiene estática cuando esté utilizando la función Screen Mirroring

Soluciones para cuando no puede leer la etiqueta NFC

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones para cuando falla la autenticación inalámbrica

Si no puede autenticar una conexión inalámbrica, pruebe las siguientes soluciones (PowerLite 1781W/1785W/1795F):

- Si los ajustes inalámbricos son correctos, pero falla la autenticación, es posible que tenga que actualizar los ajustes de **Fecha y Hora** en el menú Extendida, si están disponibles.
- Asegure que el ajuste **Alim. LAN inalámbr.** esté configurado en **On**.
- Verifique los ajustes de Seguridad y la contraseña en el menú Configuración de la red.

Tema principal: Solución de problemas de red

Referencias relacionadas

Ajustes de red del proyector: Menú Red

Tareas relacionadas

Selección manual de los ajustes de la red inalámbrica

Soluciones para cuando no puede acceder al proyector por medio de la Web

Si no puede acceder al proyector por medio de un navegador Web, compruebe que esté utilizando el nombre de usuario y la contraseña correctos, ya que se distinguen mayúsculas de minúsculas.

Nota: No puede cambiar el nombre de usuario.

- Para mostrar la pantalla Web Control, introduzca **EPSONWEB** como el nombre de usuario e introduzca la contraseña configurada en el menú Red del proyector como la contraseña. La contraseña predeterminada es **admin**.

- Para mostrar la pantalla Web Remote, introduzca **EPSONREMOTE** como el nombre de usuario e introduzca la contraseña configurada en el menú Red del proyector como la contraseña. La contraseña predeterminada es **guest**.
- Compruebe que tiene acceso a la red en la que está el proyector.

Nota: Si el nombre de usuario y la contraseña contienen letras mayúsculas o minúsculas, es importante que las ingrese correctamente.

Tema principal: Solución de problemas de red

Tareas relacionadas

Control de un proyector en la red con un navegador Web

Soluciones para cuando no puede conectarse utilizando la función Screen Mirroring

Si no puede conectarse al proyector utilizando la función Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F), pruebe las siguientes soluciones:

- Seleccione **On** como el ajuste **Screen Mirroring** en el menú Red del proyector.
- Asegure que los ajustes **Modo de funcionam.** y **Canal** estén configurados correctamente para su entorno móvil e intente conectarse de nuevo.
- Confirme que ningún otro dispositivo móvil esté conectado al proyector utilizando los ajustes **Ininterrumpible** en los ajustes **Modo Reunión** del menú **Extendida**.
- Asegure que los ajustes del dispositivo móvil estén configurados correctamente.
- Es posible que no pueda conectarse inmediatamente después de desconectarse del proyector. Espere un momento y luego vuelva a intentar a conectarse.
- Reinicie el dispositivo móvil.
- Si se había conectado al proyector anteriormente utilizando la función Screen Mirroring, es posible que el dispositivo haya guardado la información de la conexión previa. Borre la información guardada y conecte al proyector desde la lista de dispositivos disponibles.

Tema principal: Solución de problemas de red

Soluciones para cuando la imagen o el sonido contiene estática cuando esté utilizando la función Screen Mirroring

Si la imagen o el sonido proyectado contiene estática cuando se conecta utilizando la función Screen Mirroring, pruebe las siguientes soluciones:

- No cubra la antena Wi-Fi del dispositivo móvil.

- Si utiliza una conexión de Screen Mirroring y una conexión de Internet al mismo tiempo, la imagen se puede congelar o contener ruido. Desactive la conexión de Internet para mejorar la velocidad de la conexión del dispositivo móvil.
- Compruebe que el contenido de proyección cumpla con los requisitos de la función Screen Mirroring.
- Dependiendo de los ajustes del dispositivo móvil, se puede perder la conexión cuando el dispositivo entra en modo de ahorro de energía. Revise los ajustes de ahorro de energía del dispositivo móvil.
- Compruebe que el dispositivo móvil tenga la última versión de su driver inalámbrico y firmware instalados.

Tema principal: Solución de problemas de red

Soluciones para cuando no puede leer la etiqueta NFC

Si no puede la etiqueta NFC en su dispositivo móvil, pruebe las siguientes soluciones (PowerLite 1781W/1785W/1795F):

- Compruebe que el dispositivo móvil esté desbloqueado y que no esté en modo de espera o de reposo.
- Asegure que los ajustes del dispositivo móvil estén configurados correctamente.
- Confirme que el lector NFC esté activado en su dispositivo móvil.
- Ajuste la posición del dispositivo móvil para que el lector NFC en el dispositivo esté colocado sobre el centro de la etiqueta NFC en el proyector.
- Reinicie el dispositivo móvil.

Tema principal: Solución de problemas de red

Dónde obtener ayuda

Si necesita comunicarse con Epson para obtener servicios de soporte técnico, utilice las siguientes opciones de soporte.

Soporte por Internet

Visite la página de soporte de Epson en latin.epson.com/soporte y seleccione su producto para obtener soluciones a los problemas más comunes. Puede descargar utilidades y los manuales, obtener respuestas a preguntas frecuentes y soluciones de problemas o enviar un correo electrónico a Epson con sus preguntas.

Hable con un representante de soporte técnico

Antes de llamar para obtener asistencia, tenga a mano la siguiente información:

- Nombre del producto
- Número de serie del producto (ubicado en la parte inferior o posterior del proyector, o en el sistema de menús)
- Prueba de compra (como el recibo de la tienda) y fecha de adquisición
- Configuración de la computadora o del video
- Descripción del problema

Luego, marque uno de los siguientes números de teléfono:

País	Teléfono
Argentina	(54 11) 5167-0300 0800-288-37766
Bolivia*	800-100-116
Brasil	Capitales de estados y áreas metropolitanas: 3004-6627 Otras áreas: 0800-377-6627 / 0800-EPSONBR
Chile	(56 2) 2484-3400
Colombia	Bogotá: (57 1) 523-5000 Resto del país: 018000-915235
Costa Rica	800-377-6627
Ecuador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358
Honduras**	800-0122 Código NIP: 8320
México	México, D.F.: (52 55) 1323-2052 Resto del país: 01-800-087-1080
Nicaragua*	00-1-800-226-0368

País	Teléfono
Panamá*	00-800-052-1376
Paraguay	009-800-521-0019
Perú	Lima: (51 1) 418-0210 Resto del país: 0800-10126
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguay	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

* Para llamar desde teléfonos móviles a estos números gratuitos, póngase en contacto con su operador telefónico local.

** Marque los primeros 7 dígitos, espere el mensaje de respuesta y luego ingrese el código NIP.

Nota: Puede incurrir en costos de llamada interurbana o de larga distancia. Si su país no figura en la lista, comuníquese con la oficina de ventas de Epson del país más cercano.

Compra de suministros y accesorios

Puede comprar pantallas, accesorios opcionales y piezas de repuesto de un distribuidor de productos Epson autorizado. Para encontrar el distribuidor más cercano, visite la página latin.epson.com. O bien, puede comunicarse con la oficina de ventas más cercana, tal como se describe en la sección "Dónde obtener ayuda".

Tema principal: Solución de problemas

Especificaciones técnicas

En las siguientes secciones se enumeran las especificaciones técnicas del proyector.

Especificaciones generales del proyector
Especificaciones de la lámpara del proyector
Especificaciones del control remoto
Especificaciones de las dimensiones del proyector
Especificaciones eléctricas del proyector
Especificaciones ambientales del proyector
Especificaciones de seguridad y homologaciones del proyector
Formatos de pantalla de video compatibles
Requisitos de sistema de USB Display

Especificaciones generales del proyector

Tipo de pantalla	Matriz activa TFT de polisilicio
Resolución	**PowerLite 1780W/1781W/1785W**: 1280 × 800 píxeles (WXGA) **PowerLite 1795F**: 1920 × 1080 píxeles (1080p)
Lente	F=1,58 a 1,7 **PowerLite 1780W/1781W/1785W**: Longitud focal: 13,52 a 16,22 mm **PowerLite 1795F**: Longitud focal: 14,06 a 16,82 mm
Reproducción de color	Color completo, hasta mil millones de colores

Luminosidad	**PowerLite 1780W**: Modo Consumo eléctrico Normal: Emisión de luz blanca de 3000 lúmenes (estándar ISO 21118) Emisión de luz de color de 3000 lúmenes Modo Consumo eléctrico ECO: Emisión de luz blanca de 1900 lúmenes (estándar ISO 21118) **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: Modo Consumo eléctrico Normal: Emisión de luz blanca de 3200 lúmenes (estándar ISO 21118) Emisión de luz de color de 3200 lúmenes Modo Consumo eléctrico ECO: Emisión de luz blanca de 1900 lúmenes (estándar ISO 21118) **Nota:** La luminosidad de color (emisión de luz de color) y la luminosidad blanca (emisión de luz blanca) varían según las condiciones de uso. La emisión de luz de color se calcula de acuerdo con el estándar IDMS 15.4; la emisión de luz blanca se calcula de acuerdo con el estándar ISO 21118.
Relación de contraste	10000:1 con Modo de color Dinámico, Consumo eléctrico Normal, Zoom Ancho e Iris automático activado
Tamaño de imagen (en relación de aspecto nativa)	30 pulg. (0,76 m) a 300 pulg. (7,62 m)
Distancia de proyección (en relación de aspecto nativa)	**PowerLite 1780W/1781W/1785W**: 26,4 pulg. (0,67 m) a 322,0 pulg. (8,18 m) **PowerLite 1795F**: 26,4 pulg. (0,67 m) a 326,0 pulg. (8,28 m)
Métodos de proyección	Frontal, posterior, montaje en el techo

Relación de aspecto óptico (ancho a altura)	**PowerLite 1780W/1781W/1785W**: 16:10 **PowerLite 1795F**: 16:9
Ajuste de enfoque	**PowerLite 1780W**: Manual **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: Motorizado
Ajuste de zoom	Manual
Relación de zoom (Tele a Ancho)	1:1,2
Sistema de sonido interno	1 W monaural
Nivel de ruido	39 dB (modo Consumo eléctrico Normal) 30 dB (modo Consumo eléctrico ECO)
Ángulo de corrección trapezoidal	Vertical: ± 45° Horizontal: ± 30°
Compatibilidad del puerto USB tipo B	Un puerto compatible con USB 1.1 y 2.0 para el software USB Display, el control de un mouse externo o teclado, o actualizaciones del firmware
Compatibilidad del puerto USB tipo A	Un puerto compatible con USB 1.1 y 2.0 para proyecciones de entrada de un dispositivo USB, una cámara de documentos Epson, un módulo LAN inalámbrico o actualizaciones del firmware

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de la lámpara del proyector

Tipo	UHE (Eficiencia ultra alta)

Consumo de energía	**PowerLite 1780W**: 206 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: 214 W
Vida útil de la lámpara	Modo Consumo eléctrico Normal: Hasta aproximadamente 4000 horas Modo Consumo eléctrico ECO: Hasta aproximadamente 7000 horas

Nota: Para prolongar la vida útil del proyector, apáguelo cuando no lo esté usando. La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo seleccionado, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto. La luminosidad disminuye con el tiempo.

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones del control remoto

Alcance de recepción	19,7 pies (6 m)
Pilas	Dos pilas AA de manganeso o alcalinas

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de las dimensiones del proyector

Altura (sin incluir las patas)	1,7 pulg. (44 mm)
Anchura	11,5 pulg. (292 mm)
Profundidad	8,4 pulg. (213 mm)

Peso	**PowerLite 1780W**: 3,89 lb (1,77 kg) **PowerLite 1781W/1785W**: 3,98 lb (1,81 kg) **PowerLite 1795F**: 4,04 lb (1,83 kg)

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones eléctricas del proyector

Frecuencia nominal	50/60 Hz
Fuente de alimentación	100 a 240 VCA ±10% **PowerLite 1780W**: 3,0 a 1,3 A **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: 3,2 a 1,4 A
Consumo de energía (100 a 120 V)	En funcionamiento: **PowerLite 1780W**: Modo Consumo eléctrico Normal: 290 W Modo Consumo eléctrico ECO: 208 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: Modo Consumo eléctrico Normal: 309 W Modo Consumo eléctrico ECO: 217 W En espera: 0,18 W

Consumo de energía (220 a 240 V)	En funcionamiento: **PowerLite 1780W**: Modo Consumo eléctrico Normal: 277 W Modo Consumo eléctrico ECO: 200 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: Modo Consumo eléctrico Normal: 295 W Modo Consumo eléctrico ECO: 208 W En espera: 0,34 W

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones ambientales del proyector

Temperatura	En funcionamiento: Hasta 7500 pies (2286 m): 41 a 104 °F (5 a 40 °C) 7500 pies (2286 m) a 9843 pies (3000 m): 41 a 95 °F (5 a 35 °C) Almacenado: 14 a 140 °F (–10 a 60 °C)
Humedad (relativa, sin condensación)	En funcionamiento: 20 a 80% Almacenado: 10 a 90%
Altitud de funcionamiento	Hasta 4921 pies (1500 m) Hasta 9843 pies (3000 m) con el Modo alta altitud activado

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de seguridad y homologaciones del proyector

Estados Unidos	FCC Parte 15 Clase B (DoC) UL60950-1 Segunda edición (Marca cTUVus)
Canadá	ICES-003 Clase B CSA C22.2 No. 60950-1-07 (Marca cTUVus)

Formatos de pantalla de video compatibles

Para obtener los mejores resultados, la resolución del puerto de monitor o de la tarjeta de video de su computadora debe configurarse para mostrarse en la resolución nativa del proyector. Sin embargo, el proyector incluye un chip con tecnología SizeWise de Epson compatible con otras resoluciones de pantalla de computadora, de modo que la imagen cambia de tamaño para ajustarse automáticamente.

La frecuencia de actualización (frecuencia vertical) del puerto de monitor o de la tarjeta de video de su computadora debe ser compatible con el proyector. (Consulte el manual de su computadora o tarjeta de video para obtener detalles).

La siguiente tabla muestra la frecuencia de actualización y la resolución que son compatibles para cada formato de pantalla de video compatible.

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
Señales de computadora (RGB analógica)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/72/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+*	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
Video compuesto		

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
Video componente		
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i/1080p**)	50/60	1920 × 1080
HDMI		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
UXGA	60	1600 × 1200
WSXGA+	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
WUXGA***	60	1920 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080
Señales de entrada MHL		
VGA	60	640 × 480
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 × 1080

* Resolución **Ancho** solamente

** Puerto **Computer** solamente

*** PowerLite 1795F solamente

Tema principal: Especificaciones técnicas

Requisitos de sistema de USB Display

Su sistema informático debe cumplir con los requisitos de sistema indicados aquí para utilizar el software USB Display del proyector.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operativo	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium y Home Basic (de 32 bits)	OS X 10.5.x (de 32 bits); 10.6.x, 10.7.x , 10.8.x, 10.9.x, 10.10.x y 10.11.x (de 32 y 64 bits); macOS 10.12.x
	Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional y Home Premium (de 32 y 64 bits); Home Basic y Starter (de 32 bits)	
	Windows 8.x, Pro y Enterprise (de 32 y 64 bits)	
	Windows 10 Home, Pro y Enterprise (de 32 y 64 bits)	
Versión USB	USB 2.0	
Procesador	Intel Core2 Duo o superior (se recomienda Intel Core i3 o superior)	Intel Core2 Duo o superior (se recomienda Intel Core i5 o superior)
Memoria	2 GB o más (se recomienda 4 GB o más)	
Espacio en el disco duro	20 MB o más	
Pantalla	Resolución entre 640 × 480 y 1920 × 1200, color de 16 bits o superior	

Tema principal: Especificaciones técnicas

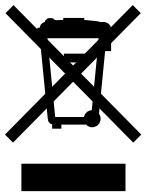
Avisos

Consulte las siguientes secciones para conocer avisos importantes acerca de su proyector.

Atención usuarios en la provincia de Buenos Aires, Argentina
Información de seguridad importante
Instrucciones importantes de seguridad
Lista de símbolos de seguridad (corresponde a la norma IEC60950-1 A2)
FCC Compliance Statement
Licencia del software de código abierto
Marcas comerciales
Aviso de derechos reservados

Atención usuarios en la provincia de Buenos Aires, Argentina

La etiqueta de un contenedor tachado que hallará en su producto indica que este producto no se puede tirar con la basura doméstica normal. Para impedir posibles daños medioambientales o para la salud, separe este producto de otros canales de desecho para garantizar que se recicle de una forma segura para el medio ambiente. Para más información sobre las instalaciones de recolección disponibles, diríjase a las autoridades locales o al punto de venta donde adquirió este producto.



Esta información solo aplica a los usuarios de la provincia de Buenos Aires, Argentina, en concordancia con la Ley Nro. 14321 de la provincia de Buenos Aires sobre gestión de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE).

Para otros países y otras localidades, por favor contáctese con su gobierno local para investigar la posibilidad de reciclar su producto.

Tema principal: Avisos

Información de seguridad importante

Precaución: Nunca mire directamente la lente del proyector mientras esté encendida la lámpara; la luz brillante le puede lastimar la vista. No permita que los niños miren la lente cuando esté encendida. No abra ninguna tapa del proyector, excepto las de la lámpara y del filtro de aire. El voltaje elevado en el interior del proyector podría lastimarle. No intente reparar este producto usted mismo salvo cuando se indique específicamente en este *Manual del usuario*. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.

Advertencia: El proyector y sus accesorios se suministran embalados en bolsas de plástico. Mantenga las bolsas de plástico fuera del alcance de niños pequeños para evitar riesgos de asfixia.

Precaución: Cuando cambie la lámpara, no toque la lámpara nueva con las manos desprotegidas; los residuos de grasa invisibles de las manos pueden acortar la vida útil de la lámpara. Utilice un paño o guantes para manipular la lámpara nueva.

Tema principal: Avisos

Instrucciones importantes de seguridad

Siga estas instrucciones de seguridad cuando configure y utilice el proyector:

- No mire directamente la lente mientras esté encendido el proyector. La luz brillante le puede lastimar la vista. Evite pararse frente al proyector ya que la luz brillante le puede encandilar los ojos.
- No coloque el proyector en una mesa, una base o un carrito inestable.
- No utilice el proyector si está ladeado o inclinado sobre un costado. No incline el proyector más de 30° hacia delante o hacia atrás.
- Si el proyector está montado en el techo o en una pared, debe ser instalado por técnicos cualificados utilizando el hardware de montaje diseñado para uso con este proyector.
- Cuando instale o ajuste un soporte para montaje en techo o en pared, no utilice adhesivos para evitar que los tornillos se aflojen y no utilice aceites o lubricantes. Dichos materiales pueden causar que el exterior del proyector se rompa y que el proyector se desprenda del soporte para montaje en techo. Esto puede causar heridas graves a cualquier persona que esté debajo del soporte y podría dañar al proyector.
- No utilice el proyector cerca de agua, fuentes de calor, alambres eléctricos de alto voltaje o fuentes de campos magnéticos.

- Utilice el tipo de fuente de alimentación indicado en el proyector. El uso de una fuente de alimentación diferente puede provocar un incendio o descargas eléctricas. Si no está seguro de la electricidad disponible, consulte a su distribuidor o compañía eléctrica.
- Coloque el proyector cerca de una toma de corriente donde se pueda conectar fácilmente.
- Tome las siguientes precauciones con respecto al enchufe: No toque el enchufe con las manos mojadas. No introduzca el enchufe en una toma de corriente que tenga polvo. Introduzca el enchufe firmemente en la toma. No tire del cable de alimentación para desconectar el enchufe; siempre sujete el enchufe al desconectarlo. No sobrecargue las conexiones de pared, los cables de extensión o el interruptor de corriente. El incumplimiento de estas precauciones podría provocar un incendio o descargas eléctricas.
- No coloque el proyector en un lugar donde se pueda pisar el cable. Esto puede romper o dañar el enchufe.
- Desconecte el proyector de la toma de corriente y deje que se enfríe antes de limpiarlo. Utilice un paño seco (o, para suciedad o manchas difíciles, puede utilizar un paño húmedo que se haya escurrido) para limpiar el proyector. No utilice productos de limpieza líquidos o en aerosol que contengan gas inflamable y tampoco utilice solventes, como alcohol, diluyente de pintura o benceno.
- No obstruya las ranuras o las aperturas del exterior del proyector. Éstas proporcionan ventilación y evitan que el proyector se sobrecaliente. No opere el proyector sobre un sofá, una alfombra u otra superficie blanda, y no lo coloque sobre papeles sueltos. No cubra el proyector con una cobija, una cortina o un mantel. Si va a instalar el proyector cerca de una pared, deje una distancia mínima de 7,9 pulg. (20 cm) entre la pared y el proyector.
- No utilice el proyector en una cabina cerrada a menos que tenga buena ventilación.
- No introduzca objetos de ningún tipo en las aperturas del proyector. No deje objetos, especialmente objetos inflamables, cerca del proyector. No derrame líquidos de ningún tipo en el proyector.
- Si está utilizando dos o más proyectores que estén juntos, deje al menos 2 pies (60 cm) de espacio entre los proyectores para permitir una ventilación adecuada.
- Es posible que necesite limpiar el filtro de aire y la salida de aire. Un filtro de aire o salida de aire obstruido puede bloquear la ventilación necesaria para enfriar el proyector. No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos.
- No guarde el proyector al aire libre durante un periodo prolongado.
- No intente reparar este producto usted mismo salvo cuando se indique específicamente en este manual. Deje todas las reparaciones oportunas en manos de personal cualificado. Al abrir y quitar las tapas puede verse expuesto a voltajes perjudiciales y otros peligros.
- Nunca abra las tapas del proyector a menos que así se especifique en este manual. Nunca intente desmontar o modificar el proyector. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.

- Desconecte el proyector de la toma de corriente y consulte personal de servicio especializado en cualquiera de estas circunstancias: si no funciona con normalidad después de seguir las instrucciones de funcionamiento o si muestra un rendimiento muy distinto; si el proyector expulsa humo, olores o ruidos extraños; si el cable de alimentación o el enchufe está dañado o roto; si se ha derramado líquido o se han introducido objetos extraños en el proyector o si ha estado expuesto a lluvia o agua; si se ha caído o se ha dañado el exterior del proyector.
- No toque el enchufe durante una tormenta eléctrica. De lo contrario, podría recibir una descarga eléctrica.
- Desconecte el proyector cuando no lo vaya a utilizar durante un periodo prolongado.
- No use el proyector donde pueda estar expuesto a lluvia, agua o excesiva humedad.
- No use o guarde el proyector donde pueda estar expuesto a humo, vapor, gases corrosivos, polvo excesivo, vibraciones o golpes.
- No utilice el proyector en lugares donde pueda estar expuesto a gases inflamables o explosivos.
- No use o almacene el proyector o el control remoto en un lugar caliente, como cerca de una unidad de calefacción, bajo la luz solar directa o en un vehículo cerrado.
- Si utiliza el proyector en un país distinto al país donde lo compró, utilice el cable de alimentación correcto para ese país.
- No pise el proyector o coloque objetos pesados encima de él.
- No use el proyector fuera del rango de temperatura requerida que se indica a continuación:

  41 a 104 °F (5 a 40 °C) a una altitud de 7500 pies (2286 m) o inferior, o 41 a 95 °F (5 a 35 °C) a una altitud superior

  La proyección puede ser inestable en temperaturas superiores o inferiores a las mencionadas y el proyector se puede averiar. No use o guarde el proyector en lugares donde pueda estar expuesto a cambios repentinos de temperatura.
- Guarde el proyector en un entorno donde la temperatura esté entre los 14 a 140 °F (–10 a 60 °C) y evite lugares donde esté expuesto a la luz solar directa durante periodos largos. De lo contrario, podría dañarse el exterior del proyector.
- No coloque ningún objeto que se pueda deformar o dañar cerca de las salidas de aire. No ponga las manos o la cara cerca de las salidas de aire mientras esté realizando una proyección. No ponga la cara cerca del proyector cuando esté en funcionamiento.
- Antes de mover el proyector, asegúrese de que el proyector esté apagado, que el enchufe esté desconectado de la toma de corriente y que todos los cables estén desconectados.

- Nunca intente retirar la lámpara inmediatamente después de usar el proyector ya que estará muy caliente. Antes de retirar la lámpara, apague el proyector y espere por lo menos una hora para que la lámpara se pueda enfriar completamente.
- No desmonte la lámpara o la someta a impactos.
- No coloque la fuente de una llama, tal como una vela encendida, encima o cerca del proyector.
- No bloquee la lente durante la proyección con un libro o cualquier otro objeto que no sea la tapa de la lente. Utilice la tapa de la lente para detener temporalmente la proyección, pero no proyecte con la tapa de la lente cerrada durante un largo período. Esto podría dañar el proyector o provocar un incendio.
- No modifique el cable de alimentación. No coloque objetos pesados encima del cable de alimentación y no doble, tuerza o tire demasiado del cable. Mantenga el cable de alimentación alejado de aparatos electrónicos calientes.
- Si se rompe la lámpara, ventile la habitación para evitar inhalar los gases que ésta contiene o evitar que dichos gases le entren en los ojos o en la boca. Si inhala los gases o los gases le entran en los ojos o en la boca, acuda inmediatamente a consulta médica.
- Si el proyector está montado en el techo y se rompe la lámpara, tenga cuidado de que los trozos de vidrio no le entren en los ojos o en la boca cuando abra la tapa de la lámpara. Si algún trozo de vidrio le entra en los ojos o en la boca, acuda inmediatamente a consulta médica.
- Siempre baje el volumen antes de encender el proyector. Si el volumen está demasiado alto cuando enciende el proyector, puede dañar sus oídos.

Nota: Ⓗg Este producto incluye una lámpara o lámparas que contiene(n) mercurio. Consulte la normativa nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.

ADVERTENCIA: Los cables incluidos con este producto contienen productos químicos, incluyendo plomo, que, según el estado de California, provoca defectos de nacimiento u otras alteraciones de tipo reproductivo. ***Lávese las manos después de tocarlos.*** (Este aviso se proporciona según la Proposición 65 en el Código de Salud y Seguridad de California §25249.5 y posteriores).

Restricción de uso

Tema principal: Avisos

Restricción de uso

Cuando este producto se usa en aplicaciones que requieren un alto nivel de fiabilidad/seguridad, tal como dispositivos aéreos, ferroviarios, navales o automotrices, dispositivos de prevención de desastres, varios dispositivos de seguridad o dispositivos funcionales/de precisión, solamente utilice este producto

después de considerar la inclusión de mecanismos de seguridad y las redundancias en su diseño para mantener la seguridad y la fiabilidad total del sistema.

Debido a que este producto no fue diseñado para ser utilizado en aplicaciones que requieren un elevado nivel de fiabilidad/seguridad, tales como equipos aeroespaciales, equipos de comunicación principales, equipos de control de energía nuclear o equipo médico relacionado con la atención médica, considere la idoneidad de este producto después de un evaluación completa.

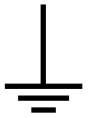
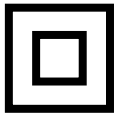
Tema principal: Instrucciones importantes de seguridad

Lista de símbolos de seguridad (corresponde a la norma IEC60950-1 A2)

La siguiente tabla enumera el significado de los símbolos de seguridad que aparecen en las etiquetas en el equipo.

Nº	Símbolo	Normas aprobadas	Descripción
1		IEC60417 Nº 5007	"Encendido" (alimentación) Para indicar que el producto está conectado a la red eléctrica.
2		IEC60417 Nº 5008	"Apagado" (alimentación) Para indicar que el producto está desconectado de la red eléctrica.
3		IEC60417 Nº 5009	En espera Para identificar el interruptor o la posición del interruptor por la cual parte del equipo está encendido para ponerlo en modo de espera.
4		ISO7000 Nº 0434B, IEC3864-B3.1	Precaución Para identificar que se deben tomar precauciones generales cuando utilice el producto.
5		IEC60417 Nº 5041	Precaución, superficie caliente Para indicar que el lugar marcado puede estar caliente y no se debería tocar sin tener cuidado para no quemarse.

Nº	Símbolo	Normas aprobadas	Descripción
6		IEC60417 Nº 6042 ISO3864-B3.6	Precaución, riesgo de descarga eléctrica Para identificar un equipo que puede provocar un riesgo de descarga eléctrica.
7		IEC60417 Nº 5957	Únicamente para uso en interiores Para identificar un equipo eléctrico diseñado principalmente para uso en interiores.
8		IEC60417 Nº 5926	Polaridad del conector de alimentación de CC Para identificar las conexiones positiva y negativa (la polaridad) en una pieza del equipo a la que puede conectar una fuente de alimentación de CC.
9		—	Polaridad del conector de alimentación de CC Para identificar las conexiones positiva y negativa (la polaridad) en una pieza del equipo a la que puede conectar una fuente de alimentación de CC.
10		IEC60417 Nº 5001B	Pilas, general En equipos alimentados por pilas. Para identificar un dispositivo, por ejemplo, la tapa del compartimiento de las pilas o los terminales del conector.
11		IEC60417 Nº 5002	Colocación de las pilas Para identificar el soporte de pilas y para indicar la colocación de las pilas dentro del soporte.
12		—	Colocación de las pilas Para identificar el soporte de pilas y para indicar la colocación de las pilas dentro del soporte.

Nº	Símbolo	Normas aprobadas	Descripción
13		IEC60417 Nº 5019	Toma de tierra protectora Para identificar cualquier terminal que esté diseñado para ser conectado a un conductor externo para la protección contra descargas eléctricas en caso de algún fallo, o el terminal de un electrodo de toma de tierra protectora.
14		IEC60417 Nº 5017	Toma de tierra Para identificar un terminal de toma de tierra en los casos donde el símbolo Nº 13 no se requiera explícitamente.
15		IEC60417 Nº 5032	Corriente alterna Para indicar en la placa de especificaciones que el equipo es apto únicamente para corriente alterna y para identificar terminales relevantes.
16		IEC60417 Nº 5031	Corriente continua Para indicar en la placa de especificaciones que el equipo es apto únicamente para corriente continua y para identificar terminales relevantes.
17		IEC60417 Nº 5172	Equipo de clase II Para identificar un equipo que cumple los requisitos de seguridad especificados para ser un equipo de clase II conforme a IEC 61140.
18		ISO 3864	Prohibición general Para identificar acciones u operaciones que están prohibidas.

Nº	Símbolo	Normas aprobadas	Descripción
19		ISO 3864	Prohibición de contacto Para indicar que se podrían producir lesiones si toca una parte específica del equipo.
20		—	No mire directamente la lente óptica cuando el proyector esté encendido.
21		—	Para indicar que no se debe colocar ningún objeto encima del proyector.
22		ISO3864 IEC60825-1	Precaución, radiación láser Para indicar que el equipo tiene una pieza que emite radiación láser.
23		ISO 3864	Prohibición de desmontaje Para indicar que existe un riesgo de sufrir lesiones, como descargas eléctricas, si se desmonta el equipo.
24		IEC60417 No. 5266	En espera, es espera parcial Para indicar que parte del equipo está en estado preparado.
25		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Precaución, piezas móviles Para indicar que debe mantenerse alejado de las piezas móviles según las normas de protección.

Tema principal: Avisos

FCC Compliance Statement

For United States Users

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

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

WARNING

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

Tema principal: Avisos

Licencia del software de código abierto

GNU GPL

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

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

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson.

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-1.21.0
- iptables-1.4.20
- linux-3.4.49
- patches
- udhcp 0.9.8
- wireless_tools 29
- dbus-1.6.18
- EPSON original drivers
- Stonestreet One Drivers
- mtd-utils-1.5.0
- linux-2.6.32
- u-boot-2001.06
- busybox-1.19.4
- backports-3.10.4-1
- wifi driver

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.

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact Epson.

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

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

LGPL Programs

- glibc 2.17
- SDL-1.2.15
- SDL-Image
- alsa-lib-1.0.27.2
- libdbus-c++-0.9.0
- grencode-3.4.2
- libnl-3.2.24
- libiconv-1.14

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 interfaz definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

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

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate

copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

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

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

a) The modified work must itself be a software library.

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

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

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

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

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

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

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

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer

version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

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

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

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

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

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

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

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

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

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

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

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

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

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

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

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

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

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

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

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program “University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “BSD License”.

The “BSD License” are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

- tcpdump-4.2.1
- libpcap-1.2.1

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
- libjpeg-8b

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

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

==========

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)

2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided “AS IS”, and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that “this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group”.

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as “the Independent JPEG Group's software”.

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce “uncompressed GIFs”. This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program “libpng” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “libpng”.

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

- libpng-1.2.49
- libpng-1.2.44

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

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, “Contributing Authors” is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied “AS IS”. The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.

2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A “png_get_copyright” function is available, for convenient use in “about” boxes and the like:

printf(“%s”, png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files “pngbar.png” and “pngbar.jpg (88x31) and “pngnow.png” (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp at users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

This projector product includes the open source software program “zlib” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “zlib”.

The “zlib” are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

- zlib-1.1.4
- zlib-1.2.5

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.

aes-src-29-04-09

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

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

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

- aes-src-29-04-09

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

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

LICENSE TERMS

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

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;

2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;.

3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

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

newlib

This projector product includes the open source software program "newlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "newlib".

The "newlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of newlib programs

- newlib 1.17.0

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

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at http://www.opensource.org/licenses. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5) C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warrantee on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the SuperH Support Center via e-mail at softwaresupport@superh.com.

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska Högskolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY KTH AND ITS CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL KTH OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO

EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF

ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of CodeSourcery nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CODESOURCERY, INC. "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL CODESOURCERY BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS;

OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

* Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

* All rights reserved.

* Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* * Neither the name of MIPS Technologies Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

*/

MIT License

This projector product includes the open source software program which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "MIT License".

The "MIT License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of MIT License programs

- jquery-1.7.2.min.js
- jquery-ui-1.8.20
- jquery.ui.touch-punch.js
- jquery.upload-1.0.2.min.js
- jquery-1.11.3.min.js
- jquery-ui-1.11.4
- expat-2.0.1
- jansson-2.4

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

Copyright © 2012 jQuery Foundation and other contributors, http://jquery.com/

Copyright © 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 Expat maintainers.

Copyright © 2009-2012 Petri Lehtinen <petri@digip.org>

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

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

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

TOPPERS/JSP

This projector product includes the open source software program "TOPPERS/JSP" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TOPPERS/JSP".

The "TOPPERS/JSP" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TOPPERS/JSP programs

- jsp-1.4.3

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

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/Just Standard Profile Kernel

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

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

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

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

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

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

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

(b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.

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

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

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

TINET

This projector product includes the open source software program "TINET" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TINET".

The "TINET" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TINET programs

- tinet-1.4.4

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

(1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

The Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

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

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

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

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

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

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

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

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

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

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

WPA Supplicant

This projector product includes the open source software program which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "WPA Supplicant".

The "WPA Supplicant" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of WPA Supplicant programs

- wpa_supplicant-2.3

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

Copyright (c) 2003-2014, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors

All Rights Reserved.

This program is licensed under the BSD license (the one with advertisement clause removed).

If you are submitting changes to the project, please see CONTRIBUTIONS file for more instructions.

License

This software may be distributed, used, and modified under the terms of BSD license:

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(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

lighttpd

This projector product includes the open source software program "lighttpd" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "lighttpd".

The "lighttpd" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of lighttpd programs

- lighttpd-1.4.35

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

Copyright (c) 2004, Jan Kneschke, incremental

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of the 'incremental' nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE

PCRE

This projector product includes the open source software program "PCRE" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "PCRE".

The "PCRE" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of PCRE programs

- pcre-8.32

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

PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel

Email local part: ph10

Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service, Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge

All rights reserved.

PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT

Written by: Zoltan Herczeg

Email local part: hzmester

Emain domain: freemail.hu

Copyright(c) 2010-2012 Zoltan Herczeg

All rights reserved.

STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER

Written by: Zoltan Herczeg

Email local part: hzmester

Emain domain: freemail.hu

Copyright(c) 2009-2012 Zoltan Herczeg

All rights reserved.

THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.

All rights reserved.

THE "BSD" LICENCE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

End

FastCGI

This projector product includes the open source software program "FastCGI" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "FastCGI"

The "FastCGI" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of FastCGI programs

- fcgi-2.4.0

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

This FastCGI application library source and object code (the "Software") and its documentation (the "Documentation") are copyrighted by Open Market, Inc ("Open Market"). The following terms apply to all files associated with the Software and Documentation unless explicitly disclaimed in individual files.

Open Market permits you to use, copy, modify, distribute, and license this Software and the Documentation for any purpose, provided that existing copyright notices are retained in all copies and that this notice is included verbatim in any distributions. No written agreement, license, or royalty fee is required for any of the authorized uses. Modifications to this Software and Documentation may be copyrighted by their authors and need not follow the licensing terms described here. If modifications to this Software and Documentation have new licensing terms, the new terms must be clearly indicated on the first page of each file where they apply.

OPEN MARKET MAKES NO EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY WITH RESPECT TO THE SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT SHALL OPEN MARKET BE LIABLE TO YOU OR ANY THIRD PARTY FOR ANY DAMAGES ARISING FROM OR RELATING TO THIS SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR SIMILAR DAMAGES, INCLUDING LOST PROFITS OR LOST DATA, EVEN IF OPEN MARKET HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THE SOFTWARE AND DOCUMENTATION ARE PROVIDED "AS IS". OPEN MARKET HAS NO LIABILITY IN CONTRACT, TORT, NEGLIGENCE OR OTHERWISE ARISING OUT OF THIS SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION.

openssl

This projector product includes the open source software program "openssl" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "openssl".

The "openssl" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of OpenSSL programs

- OpenSSL 1.0.2g
- openssl-1.01t

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

LICENSE ISSUES

==========

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit. See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

Copyright (c) 1998-2011 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org)

4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org

5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.

6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED 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 OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

==========

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Original SSLeay license

Copyright (c) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved. This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL. This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package. 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 copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)". The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related.

4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgment: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence, including the GNU Public Licence.

iperf

This projector product includes the open source software program "iperf" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "iperf".

The "iperf" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of iperf programs

- iperf-2.0.5

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

Copyright (c) 1999-2007, The Board of Trustees of the University of Illinois

All Rights Reserved.

Iperf performance test

Mark Gates

Ajay Tirumala

Jim Ferguson

Jon Dugan

Feng Qin

Kevin Gibbs

John Estabrook

National Laboratory for Applied Network Research

National Center for Supercomputing Applications

University of Illinois at Urbana-Champaign

http://www.ncsa.uiuc.edu

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

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimers.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimers in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the names of the University of Illinois, NCSA, nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this Software without specific prior written permission.

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

FreeType

This projector product includes the open source software program "FreeType" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "FreeType".

The "FreeType" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of FreeType programs

- freetype-2.4.8

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

The FreeType Project LICENSE

2006-Jan-27

Copyright 1996-2002, 2006 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg

Introduction

==========

The FreeType Project is distributed in several archive packages; some of them may contain, in addition to the FreeType font engine, various tools and contributions which rely on, or relate to, the FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least.

This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. (`as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. (`royalty-free' usage)
- You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. (`credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text:

"""

Portions of this software are copyright © <year> The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

"""

Please replace <year> with the value from the FreeType version you actually use.

Legal Terms

==========

0. Definitions

Throughout this license, the terms `package', `FreeType Project', and `FreeType archive' refer to the set of files originally distributed by the authors (David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg) as the `FreeType Project', be they named as alpha, beta or final release.

`You' refers to the licensee, or person using the project, where `using' is a generic term including compiling the project's source code as well as linking it to form a `program' or `executable'. This program is referred to as `a program using the FreeType engine'.

This license applies to all files distributed in the original FreeType Project, including all source code, binaries and documentation, unless otherwise stated in the file in its original, unmodified form as distributed in the original archive.

If you are unsure whether or not a particular file is covered by this license, you must contact us to verify this.

The FreeType Project is copyright (C) 1996-2000 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights reserved except as specified below.

1. No Warranty

THE FREETYPE PROJECT IS PROVIDED `AS IS' WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT WILL ANY OF THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES CAUSED BY THE USE OR THE INABILITY TO USE, OF THE FREETYPE PROJECT.

2. Redistribution

This license grants a worldwide, royalty-free, perpetual and irrevocable right and license to use, execute, perform, compile, display, copy, create derivative works of, distribute and sublicense the FreeType Project (in both source and object code forms) and derivative works thereof for any purpose; and to authorize others to exercise some or all of the rights granted herein, subject to the following conditions:

- Redistribution of source code must retain this license file (`FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.
- Redistribution in binary form must provide a disclaimer that states that the software is based in part of the work of the FreeType Team, in the distribution documentation. We also encourage you to put an URL to the FreeType web page in your documentation, though this isn't mandatory.

These conditions apply to any software derived from or based on the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid to us.

3. Advertising

Neither the FreeType authors and contributors nor you shall use the name of the other for commercial, advertising, or promotional purposes without specific prior written permission.

We suggest, but do not require, that you use one or more of the following phrases to refer to this software in your documentation or advertising materials: `FreeType Project', `FreeType Engine', `FreeType library', or `FreeType Distribution'.

As you have not signed this license, you are not required to accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted material, only this license, or another one contracted with the authors, grants you the right to use, distribute, and modify it.

Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType Project, you indicate that you understand and accept all the terms of this license.

4. Contacts

There are two mailing lists related to FreeType:

- freetype@nongnu.org

Discusses general use and applications of FreeType, as well as future and wanted additions to the library and distribution.

If you are looking for support, start in this list if you haven't found anything to help you in the documentation.

- freetype-devel@nongnu.org

Discusses bugs, as well as engine internals, design issues, specific licenses, porting, etc.

Our home page can be found at

http://www.freetype.org

Tema principal: Avisos

Marcas comerciales

EPSON®, EasyMP®, Instant Off®, PowerLite® y Quick Corner® son marcas registradas, Epson iProjection™ es una marca comercial y EPSON Exceed Your Vision es un logotipo registrado de Seiko Epson Corporation.

SizeWise™ es una marca comercial de Epson America, Inc.

Mac y OS X son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE. UU. y en otros países.

Google® es una marca registrada y Android™ es una marca comercial de Google Inc.

HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o marcas registradas de HDMI Licensing LLC.

Miracast® y Wi-Fi Direct® son marcas registradas de Wi-Fi Alliance®.

Aviso general: El resto de los productos que se mencionan en esta publicación aparecen únicamente con fines de identificación y pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Epson renuncia a todos los derechos sobre dichas marcas.

EXCEED YOUR VISION

Tema principal: Avisos

Aviso de derechos reservados

Quedan reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación podrá ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, transmitida bajo ninguna forma por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, de fotocopiado, grabación o cualquier otro, sin el previo consentimiento por escrito de Seiko Epson Corporation. La información contenida en el presente aplica solamente a este producto Epson. Epson no se hace responsable si esta información es utilizada en otros productos.

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales asumirán responsabilidad ante el comprador de este producto o ante terceros por daños, pérdidas, costos o gastos en que incurrieren los usuarios como consecuencia de: accidente, uso inadecuado o abuso de este producto o modificaciones, reparaciones o alteraciones no autorizadas al mismo, o (excluidos los EE. UU.) por no seguir rigurosamente las instrucciones de operación y mantenimiento de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no se hace responsable por ningún daño o problemas causados por el uso de diferentes accesorios o productos consumibles que no sean Productos originales Epson o Productos aprobados Epson ratificados por Seiko Epson Corporation.

La información que se incluye en el presente está sujeta a cambios sin previo aviso.

Una nota sobre el uso responsable de los materiales con derechos de autor
Atribución de derechos reservados

Tema principal: Avisos

Una nota sobre el uso responsable de los materiales con derechos de autor

Epson pide a todos los usuarios a ser responsables y respetuosos de las leyes de derechos de autor cuando utilicen cualquier producto Epson. Aunque las leyes de algunos países permiten la copia limitada o la reutilización de material con derechos de autor en ciertas circunstancias, estas circunstancias pueden no ser tan amplias como algunos suponen. Póngase en contacto con su asesor legal si tiene alguna pregunta acerca de la ley de derechos de autor.

Tema principal: Aviso de derechos reservados

Atribución de derechos reservados

© 2017 Epson America, Inc.

4/17

CPD-52795

Tema principal: Aviso de derechos reservados