EPSON
EXCEED YOUR VISION

Manual do usuário PowerLite®
1780W/1781W/1785W/1795F

Conteúdo

Manual do usuário 1780W/1781W/1785W/1795F 9

Introdução 10

Recursos do projetor 10

Conteúdo da caixa do produto 12

Componentes adicionais 13

Software e manuais adicionais do projetor 14

Equipamento opcional e peças de reposição 14

Informações sobre garantia 15

Avisos usados na documentação 15

Onde buscar informações adicionais 15

Localização das partes do projetor 16

Partes do projetor - frente/superior 16

Partes do projetor - traseira 17

Partes do projetor - base 18

Partes do projetor - painel de controle 19

Partes do projetor - controle remoto 21

Configuração do projetor 24

Colocação do projetor 24

Opções de instalação e montagem do projetor 24

Distância de projeção 26

Conexões do projetor 28

Conexão a fontes de computador 28

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB 28

Conexão ao computador para vídeo VGA 29

Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio 30

Conexão ao computador para controle de mouse USB 31

Conexão ao computador para som 32

Conexão a fontes de vídeo 32

Conexão a fontes de vídeo HDMI 33

Conexão a um dispositivo compatível com MHL 33

Conexão a uma fonte de vídeo componente 34
Conexão a uma fonte de vídeo composto 35
Conexão a uma fonte de vídeo com som 36
Conexão a um dispositivo USB externo 37
Projeção com dispositivo USB 37
Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor 38
Seleção da fonte USB conectada 38
Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor 38
Conexão a uma câmera de documentos 39
Instalação das pilhas no controle remoto 39
Abertura da tampa da lente 41
Uso do projetor em rede 42
Projeção em uma rede sem fios 42
Seleção manual das configurações de rede sem fios 43
Configurações do menu da rede sem fios 46
Seleção das configurações de rede sem fios em Windows 47
Seleção das configurações de rede sem fios em um Mac 48
Uso de código QR para conectar um dispositivo móvel 48
Uso do NFC para conectar um dispositivo Android 50
Configuração da segurança da rede sem fios 51
Projeção sem fios em rede de um dispositivo móvel (Screen Mirroring) 52
Restrições de Screen Mirroring 53
Seleção das configurações de Screen Mirroring 53
Conexão para Screen Mirroring com Miracast 54
Conexão para Screen Mirroring usando um computador com Windows 8.x/Windows 10 55
HTTP seguro 55
Como importar um certificado Web Server usando os menus do projetor 56
Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web 57
Uso dos recursos básicos do projetor 61
Ligar o projetor 61
Uso da tela inicial 63
Desligar o projetor 64
Seleção do idioma dos menus do projetor 66

Configuração da data e hora 67
Ajuste da altura da imagem 67
Formato da imagem 68
Correção automática da forma da imagem com Screen Fit 69
Correção do formato da imagem com os botões Keystone 70
Correção do formato da imagem com Quick Corner 73
Redimensionamento da imagem com o anel de zoom 75
Ajustar o foco da imagem com o anel de foco 75
Ajuste do foco da imagem usando o botão de foco 76
Operação do controle remoto 77
Uso do controle remoto como um mouse sem fio 78
Uso do controle remoto como um ponteiro 79
Seleção de uma fonte de imagem 80
Modos de projeção 81
Mudança do modo de projeção usando o controle remoto 82
Mudança do modo de projeção usando os menus 82
Relação de aspecto da imagem 83
Mudança da relação de aspecto da imagem 83
Relações de aspecto da imagem disponíveis 84
Modo cor 86
Mudança do modo de cor 86
Modos de cor disponíveis 87
Ativar o ajuste Íris Automática 87
Controle do volume com os botões de volume 88
Projeção de uma apresentação PC Free 89
Tipos de arquivos PC Free suportados 89
Iniciar um show de slides PC Free 90
Iniciar uma apresentação PC Free de um arquivo PDF 92
Iniciar uma apresentação de filme PC Free 93
Opções de exibição de PC Free 95
Ajuste dos recursos do projetor 97
Desativação temporária da imagem e do som 97
Interrupção temporária da ação do vídeo 98

Ampliação e redução de imagens 99
Recursos de segurança do projetor 100
Tipos de segurança por senha 100
Configuração de uma senha 100
Seleção de tipos de segurança por senha 102
Digitar a senha para uso do projetor 103
Salvar um logotipo de usuário para exibição 104
Bloqueio dos botões do projetor 106
Desbloqueio dos botões do projetor 107
Instalação de um cabo de segurança 108
Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores 108
Configuração da ID do projetor 109
Configuração da ID do controle remoto 109
Igualdade de qualidade da exibição de múltiplos projetores 110
Projeção simultânea de duas imagens 112
Como controlar uma apresentação usando gestos das mãos 114
Ajuste das definições de menu 117
Uso do sistema de menus do projetor 117
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem 119
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal 122
Configuração de opções do projetor - menu Definição 125
Configuração de opções do projetor - menu Avançado 128
Configuração de rede do projetor - menu Rede 131
Configuração de opções do projetor - menu ECO 133
Exibição da informação do projetor - menu Informação 135
Lista de códigos de evento 136
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar 138
Manutenção e transporte do projetor 140
Manutenção do projetor 140
Limpeza da lente 140
Limpeza do gabinete do projetor 141
Manutenção do filtro de ar e do exaustor 141
Limpeza do filtro de ar e do exaustor 142

Substituição do filtro de ar ... 142
Manutenção da lâmpada do projetor ... 144
Substituição da lâmpada ... 145
Reinicialização do temporizador da lâmpada ... 149
Substituição das pilhas do controle remoto ... 150
Transporte do projetor ... 152
Solução de problemas ... 153
Dicas para problemas de projeção ... 153
Luzes de estado do projetor ... 154
Uso da ajuda do projetor ... 158
Soluções para problemas de imagem ou som ... 158
Soluções para quando a imagem não aparecer ... 159
Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB ... 160
Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer ... 160
Exibição a partir de um laptop PC ... 161
Exibição a partir de um laptop Mac ... 162
Soluções quando a mensagem “Não Suportado” aparecer ... 162
Soluções para quando somente parte da imagem aparecer ... 162
Soluções para quando a imagem não estiver retangular ... 163
Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática ... 164
Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada ... 165
Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos ... 166
Soluções para problemas de som ... 166
Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto ... 167
Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor ... 168
Soluções para problemas com o controle remoto ... 168
Soluções para problemas de senha ... 169
Soluções para quando aparecer uma mensagem da bateria ... 170
Soluções para problemas com Apresentador gesto ... 170
Resolução de problemas de rede ... 170
Solução para quando a autenticação sem fios falha ... 171
Soluções quando não conseguir acessar o projetor através da rede ... 171
Soluções quando não consegue conectar usando espelhamento de tela ... 172

Soluções quando a imagem ou som contém estática ou usar espelhamento de tela 172
Soluções quando não consegue ler a etiqueta NFC 173
Onde obter ajuda 173
Especificações técnicas 176
Especificações gerais do projetor 176
Especificações da lâmpada do projetor 178
Especificações do controle remoto 179
Especificações da dimensão do projetor 179
Especificações elétricas do projetor 180
Especificações ambientais do projetor 181
Especificações de aprovações e de segurança do projetor 181
Formatos de vídeo compatíveis 182
Requisitos do sistema de USB Display 184
Avisos 186
Reciclagem 186
Instruções de descarte do produto 187
Informações importantes sobre segurança 187
Instruções importantes de segurança 187
Restrição de uso 191
Lista de símbolos de segurança (correspondente a IEC60950-1 A2) 191
FCC Compliance Statement 195
Licença de software Open Source e outras licenças 196
Marcas comerciais 250
Avisos sobre direitos autorais 250
Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais 251
Atribuição de direitos autorais 251

Manual do usuário 1780W/1781W/1785W/1795F

Seja bem-vindo ao *Manual do usuário* do PowerLite 1780W/1781W/1785W/1795F.

Para uma versão imprimível em PDF deste manual, clique aqui.

Introdução

Consulte estas seções para aprender mais sobre o seu projetor e sobre este manual.

Recursos do projetor
Avisos usados na documentação
Onde buscar informações adicionais
Localização das partes do projetor

Recursos do projetor

O seu projetor inclui estes recursos especiais:

Sistema de projeção brilhante e de alta resolução

- PowerLite 1780W: até 3.000 lúmens de brilho colorido (emissão de luz colorida) e 3.000 lúmens de brilho branco (emissão de luz branca)
- PowerLite 1781W/1785W/1795F: até 3.200 lúmens de brilho colorido (emissão de luz colorida) e até 3.200 lúmens de brilho branco (emissão de luz branca)

  Observação: O brilho de cor (emissão de luz colorida) e o brilho de branco (emissão de luz branca) irão variar dependendo das condições de uso. A emissão de luz colorida é medida de acordo com IDMS 15.4; a emissão de luz branca é medida de acordo com ISO 21118.

- PowerLite 1780W/1781W/1785W: Resolução nativa de 1280 × 800 pixels (WXGA)
- PowerLite 1795F: Resolução nativa de 1920 × 1080 pixels (WUXGA)

Conectividade flexível

- Projeção USB Plug-and-play
- Suporte de rede wireless para projeção, monitoramento e controle remoto
- Projeção a partir de dispositivos iOS ou Android e aplicativo gratuito Epson iProjection; visite o site webs.latin.epson.com/iProjection para mais informações
- Apresentações de slideshows sem PC através de dispositivos de memória USB ou câmeras de documentos Epson conectados
- Porta HDMI para dispositivos de vídeo, incluindo suporte MHL
- Espelhamento de tela Miracast para laptops e dispositivos móveis (PowerLite 1785W/1795F)

Recursos de instalação e uso fáceis

- Recurso de código QR de conexão rápida na tela da Epson para uma configuração sem fios fácil
- Correção de efeito trapézio vertical e horizontal automática e em tempo real (**Auto Keystone H/V**) sempre exibe uma tela retangular (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Correção de efeito trapézio vertical automática (**V-Keystone auto.**) sempre exibe uma tela retangular (PowerLite 1780W)
- Função Screen Fit que redimensiona automaticamente imagens para sua tela de projeção (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Recursos Instant Off e Direct Power On da Epson para desativação e configuração rápidas do projetor
- Sistema de transmissão de mensagem de rede para projetar mensagens convenientes em todos os projetores na rede (Windows somente)
- Função Apresentador gesto para apresentações sem controle remoto (PowerLite 1785W/1795F)

Observação: O projetor PowerLite 1795F é mostrado na maioria das ilustrações neste manual, salvo indicação em contrário.

Conteúdo da caixa do produto
Componentes adicionais
Software e manuais adicionais do projetor
Equipamento opcional e peças de reposição
Informações sobre garantia

Tema principal: Introdução

Conceitos relacionados

Formato da imagem

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

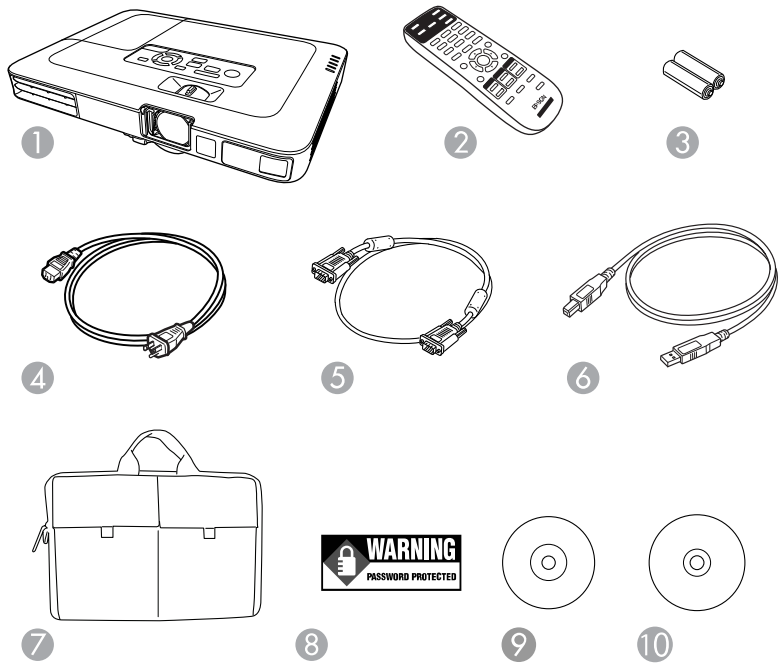
Tarefas relacionadas

Ligar o projetor
Uso da tela inicial

Conteúdo da caixa do produto

Guarde a embalagem, caso seja necessário despachar o projetor. Sempre use a embalagem original (ou equivalente) quando tiver que enviá-lo por correio.

Certifique-se de que a caixa do projetor inclui todas estas peças:



1 Projetor
2 Controle remoto
3 Pilhas para o controle remoto (duas alcalinas AA)
4 Cabo de alimentação
5 Cabo VGA para computador
6 Cabo USB
7 Bolsa de transporte
8 Adesivo de aviso de proteção por senha

9 CD com a documentação do projetor

10 CD com o software do projetor

Tema principal: Recursos do projetor

Conceitos relacionados

Conexões do projetor

Componentes adicionais

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

Observação: Para conectar um Mac que não inclui uma porta de saída de vídeo compatível, você precisará obter um adaptador que permite que conecte a uma porta de entrada do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatíveis. Para conectar um smartphone ou tablet, você pode ter que obter um adaptador que permita conexão ao projetor. Isso permite que projete a tela do seu smartphone ou tablet, assista a filmes e mais. Entre em contato com o fabricante do dispositivo para saber quais são as opções de adaptadores compatíveis.

A não ser que apareça listado como disponível através da Epson nesta tabela, consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.

Sinal ou tipo de conexão	Componentes adicionais necessários
Vídeo composto	Vídeo estilo RCA ou cabo A/V
Vídeo componente	Cabo ou adaptador de vídeo componente-para VGA de 15 pinos, D-sub Disponível para compra através de um revendedor autorizado de produtos Epson
HDMI	Cabo HDMI compatível Disponível para compra através de um revendedor autorizado de produtos Epson **Observação:** Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio HDMI

Sinal ou tipo de conexão	Componentes adicionais necessários
MHL	Dispositivo compatível com MHL ou dispositivo com conector MHL integrado, cabo MHL ou cabo HDMI e adaptador MHL compatível com o seu dispositivo Disponível para compra através de um revendedor autorizado de produtos Epson
Áudio de certas portas	Cabo de áudio disponível no comércio compatível com o seu dispositivo

Tema principal: Recursos do projetor

Software e manuais adicionais do projetor

Depois de conectar e configurar o projetor, instale o software do projetor a partir do CD incluído, ou baixe o software conforme necessário.

Você pode instalar os programas de software do projetor listados aqui e visualizar os manuais para instruções sobre como usá-los.

Software do projetor	Manual	Descrição
EasyMP Multi PC Projection	*Guia do EasyMP Multi PC Projection*	Permite que faça reuniões interativas projetando as telas dos computadores dos usuários em uma rede.
Aplicativo Epson iProjection	Instruções são incluídas com o aplicativo	Permite que projetor de um dispositivo iOS ou Android se o seu projetor estiver conectado a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fios. Visite o site webs.latin.epson.com/iProjection para mais informações.

Tema principal: Recursos do projetor

Equipamento opcional e peças de reposição

É possível adquirir telas, maletas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado da Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site epson.com.br. Você também pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Observação: A disponibilidade dos acessórios varia conforme o país.

A Epson oferece os seguintes acessórios opcionais e peças de reposição para o seu projetor:

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Lâmpada de reposição genuína da Epson (ELPLP94)	V13H010L94
Filtro de ar para substituição (ELPAF53)	V13H134A53

Tema principal: Recursos do projetor

Informações sobre garantia

Seu projetor possui uma garantia básica que lhe permite projetar com confiança. Para mais detalhes, consulte a garantia do seu projetor.

Tema principal: Recursos do projetor

Avisos usados na documentação

Siga estes avisos ao ler a documentação:

- Os **Avisos** devem ser obedecidos com cuidado para evitar ferimentos pessoais.
- Os **Cuidados** devem ser observados para evitar danos ao equipamento.
- As **Observações** contêm informações importantes sobre o projetor.
- As **Dicas** contêm informações adicionais sobre projeção.

Tema principal: Introdução

Onde buscar informações adicionais

Precisa de uma ajuda rápida sobre o uso do projetor? Você pode procurar ajuda aqui:

- Sistema de ajuda interno

  Aperte o botão **Home** no controle remoto ou no projetor, selecione **Ajuda** e aperte **Enter** para obter soluções rápidas para problemas comuns.

- epson.com.br/suporte

  Veja perguntas frequentes e envie suas dúvidas por e-mail para o serviço de suporte da Epson 24 horas por dia.

- Se você ainda precisar de ajuda após consultar este manual e outras fontes listadas aqui, veja "Onde obter ajuda".

Tema principal: Introdução

Referências relacionadas

Onde obter ajuda

Localização das partes do projetor

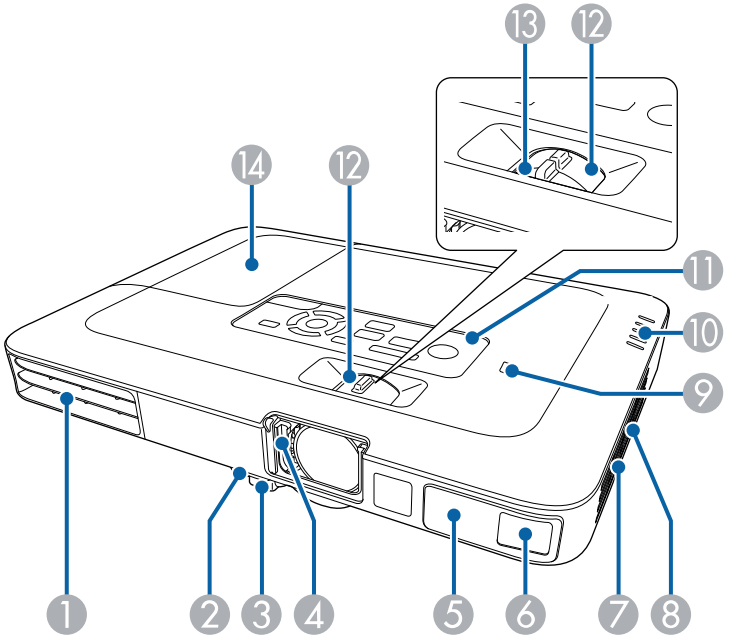
Veja as ilustrações das partes do projetor para aprender mais sobre elas.

Observação: O projetor PowerLite 1795F é mostrado na maioria das ilustrações neste manual, salvo indicação em contrário.

Partes do projetor - frente/superior
Partes do projetor - traseira
Partes do projetor - base
Partes do projetor - painel de controle
Partes do projetor - controle remoto

Tema principal: Introdução

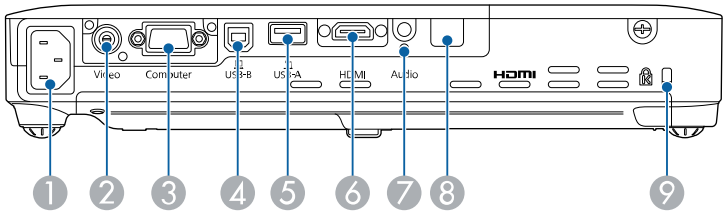
Partes do projetor - frente/superior



1 Abertura de saída de ar
2 Alavanca de liberação do pé
3 Pé frontal ajustável
4 Controle deslizante A/V Mute
5 Receptor do controle remoto
6 Sensor (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
7 Tampa do filtro de ar/entrada de ventilação
8 Alto-falante
9 Etiqueta NFC (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
10 Luzes de estado
11 Painel de controle
12 Anel de zoom
13 Anel de foco (PowerLite 1780W)
14 Tampa da lâmpada

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - traseira



1 Entrada de energia
2 Porta **Video**
3 Porta **Computer**
4 Porta **USB-B**

5 Porta **USB-A**

6 Porta **HDMI**

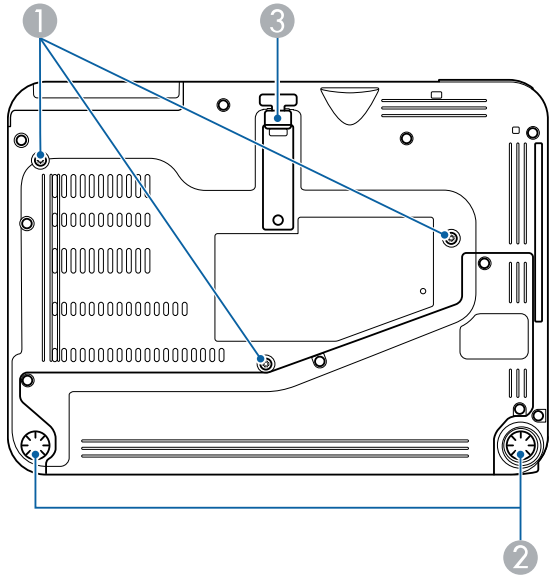
7 Porta **Audio**

8 Receptor dos comandos do controle remoto

9 Abertura para encaixe da trava de segurança

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - base



1 Furos de montagem no teto (3)

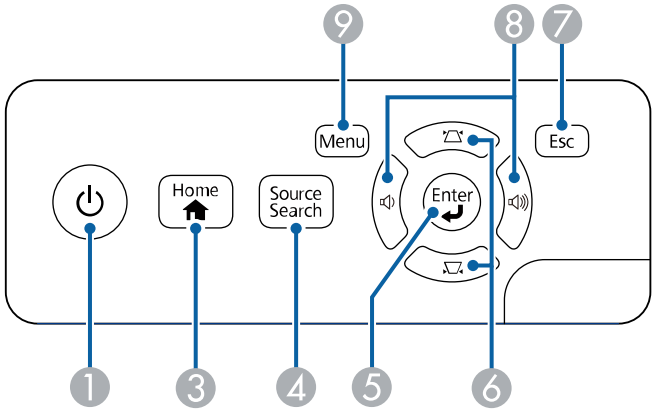
2 Pés traseiros

3 Pé frontal ajustável

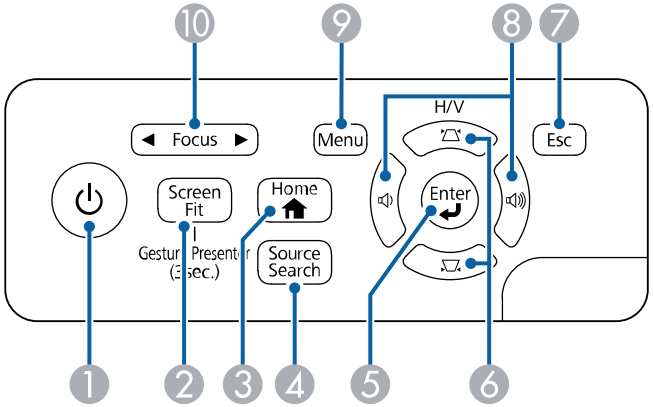
Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - painel de controle

PowerLite 1780W



PowerLite 1781W/1785W/1795F



1 Botão de energia

2 Botão **Screen Fit** (PowerLite 1781W/1785W/1795F; pressione por três segundos para usar a função Apresentador gesto no PowerLite 1785W/1795F)

3 Botão **Home** (mostra e fecha a tela inicial)

4 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

5 Botão **Enter** (seleciona opções)

6 Botões de ajuste de correção de efeito trapézio vertical (keystone) (mostra a tela de ajuste e ajusta o formato da tela) e botões de seta

7 Botão **Esc** (cancela/sai das funções)

8 Botões de volume (ajustam o volume do alto-falante), botões de ajuste de efeito trapézio horizontal (ajustam o formato da imagem) e botões de seta

9 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

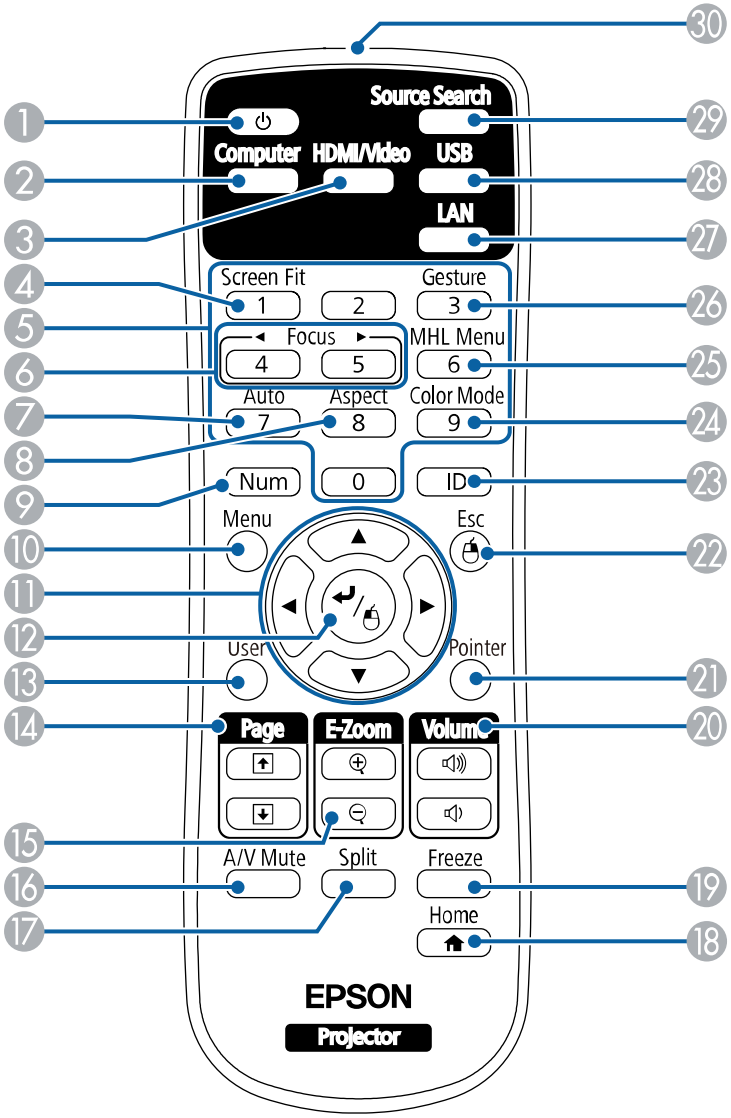
10 Botão **Focus** (ajusta o foco da imagem; PowerLite 1781W/1785W/1795F)

Tema principal: Localização das partes do projetor

Tarefas relacionadas

Uso da ajuda do projetor

Partes do projetor - controle remoto



1 Botão de energia

2 Botão **Computer** (circula pelas fontes de computador conectadas)
3 Botão **HDMI/Video** (circula pelas fontes de HDMI/Vídeo conectadas)
4 Botão **Screen Fit** (ajusta o formato da imagem)
5 Botões numéricos (digitam números)
6 Botões de foco (ajustam o foco da imagem; PowerLite 1781W/1785W/1795F)
7 Botão **Auto** (automaticamente ajusta as configurações de posição, alinhamento e sincronização)
8 Botão **Aspect** (seleciona a razão de aspecto da imagem)
9 Botão **Num** (quando pressionado, muda botões numéricos para a função de número)
10 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)
11 Botões de seta (navegam pelas opções da tela e controlam as funções de mouse sem fio)
12 Botão Enter (seleciona opções e controla as funções de mouse sem fio)
13 Botão **User** (pode ser personalizado para funções diferentes)
14 Botões **Page** para cima/para baixo (controlam apresentação de slides)
15 Botões **E-Zoom +/-** (aproximam e afastam a imagem)
16 Botão **A/V Mute** (desativa a imagem e o som)
17 Botão **Split** (divide a tela entre duas fontes de imagem)
18 Botão **Home** (acessa a seleção de fonte, informação de ajuda do projetor e outras funções)
19 Botão **Freeze** (para a imagem de vídeo)
20 Botões **Volume** para cima/para baixo (ajustam o volume do alto-falante)
21 Botão **Pointer** (ativa o ponteiro na tela)
22 Botão **Esc** (cancela/sai das opções e controla as funções de mouse sem fio)
23 Botão **ID** (seleciona qual projetor deseja controlar)
24 Botão **Color Mode** (seleciona modos de exibição)
25 Botão **MHL Menu** (exibe o menu principal do dispositivo MHL conectado)
26 Botão **Gesture** (exibe a tela de menu do Apresentador gesto; PowerLite 1785W/1795F)
27 Botão **LAN** (circula pelas fontes de rede conectadas)
28 Botão **USB** (circula pelas fontes USB conectadas)

29 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

30 Emissor de sinal do controle remoto (emite sinais do controle remoto)

Tema principal: Localização das partes do projetor

Configuração do projetor

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

Colocação do projetor
Conexões do projetor
Instalação das pilhas no controle remoto
Abertura da tampa da lente

Colocação do projetor

Você pode colocar o projetor em praticamente qualquer superfície plana para projetar uma imagem.

Você também pode instalar o projetor no teto se desejar colocá-lo em um local fixo.

Leve em consideração o seguinte quando selecionar um lugar para o projetor:

- Coloque o projetor em uma superfície estável e nivelada ou instale-o usando uma montagem permanente compatível.
- Deixe espaço suficiente ao redor e embaixo do projetor para ventilação e não o coloque em cima ou próximo a qualquer objeto que possa bloquear as aberturas de ventilação.
- Coloque o projetor próximo a uma tomada elétrica aterrada ou extensão.

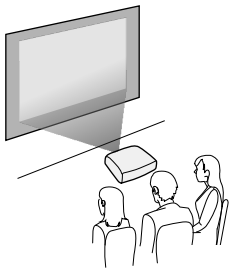
Opções de instalação e montagem do projetor
Distância de projeção

Tema principal: Configuração do projetor

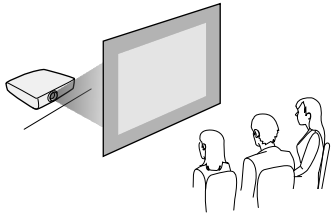
Opções de instalação e montagem do projetor

Você pode montar ou instalar o projetor das seguintes maneiras:

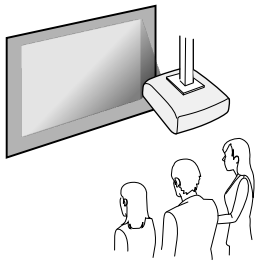
Frontal



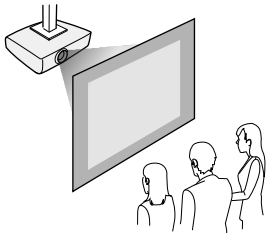
Posterior



Frontal/Teto



Posterior/Teto



Quando instalar o projetor, certifique-se de colocá-lo diretamente em frente à tela e não em ângulo, se possível.

Se projetar a partir do teto ou por trás da tela, certifique-se de selecionar a opção correta de **Projecção** no sistema de menus do projetor.

Tema principal: Colocação do projetor

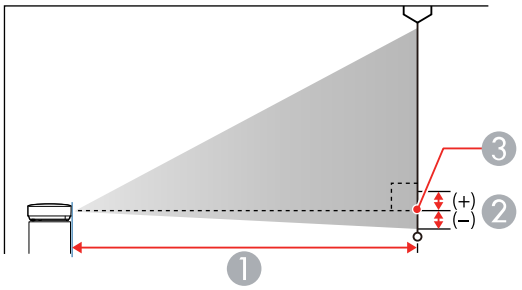
Referências relacionadas

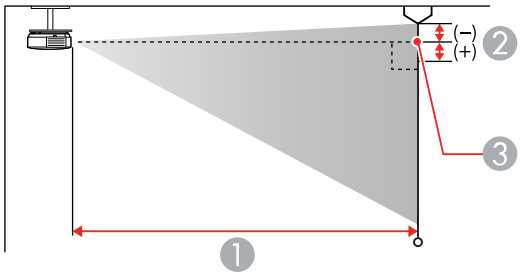
Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Distância de projeção

A distância entre o projetor e a tela determina o tamanho aproximado da imagem. O tamanho da imagem aumenta conforme se afasta o projetor da tela, mas isso pode variar dependendo do zoom, da relação de aspecto e de outras configurações.

Use estas tabelas para determinar aproximadamente a distância ideal do projetor à tela baseado no tamanho da imagem projetada. (Valores convertidos podem ser arredondados para cima ou para baixo.) Você também pode usar o calculador de distância de projeção aqui.





1 Distância da projeção

2 Distância do centro da lente até a base da imagem

3 Centro da lente

PowerLite 1780W/1781W/1785W

Imagem ou tela com relação de aspecto de 16:10		
Tamanho da tela ou da imagem	**Distância da projeção (1) Wide a Tele**	**Distância do centro da lente (2)**
50 pol.	112 a 135 cm (44 a 53 pol.)	–6 cm
80 pol.	181 a 217 cm (71 a 85 pol.)	–10 cm
100 pol.	226 a 271 cm (89 a 107 pol.)	–12 cm
150 pol.	340 a 408 cm (134 a 161 pol.)	–18 cm

PowerLite 1795F

16:9 Relação de aspecto da imagem ou tela		
Tamanho da tela ou da imagem	**Distância da projeção (1) Wide a Tele**	**Distância do centro da lente (2)**
50 pol.	113 a 136 cm (44 a 54 pol.)	–4 cm
80 pol.	181 a 219 cm (71 a 86 pol.)	–7 cm
100 pol.	227 a 275 cm (89 a 108 pol.)	–8 cm
150 pol.	342 a 413 cm (135 a 163 pol.)	–13 cm

Tema principal: Colocação do projetor

Conexões do projetor

Consulte estas seções para conectar o projetor e uma variedade de fontes de projeção.

Cuidado: Se for usar o projetor em altitude superior a 1.500 metros, ative a opção **Modo Alta Altitude** para garantir que a temperatura interna do projetor seja regulada corretamente.

Conexão a fontes de computador
Conexão a fontes de vídeo
Conexão a um dispositivo USB externo
Conexão a uma câmera de documentos

Tema principal: Configuração do projetor

Referências relacionadas
Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Conexão a fontes de computador

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

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB
Conexão ao computador para vídeo VGA
Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio
Conexão ao computador para controle de mouse USB
Conexão ao computador para som

Tema principal: Conexões do projetor

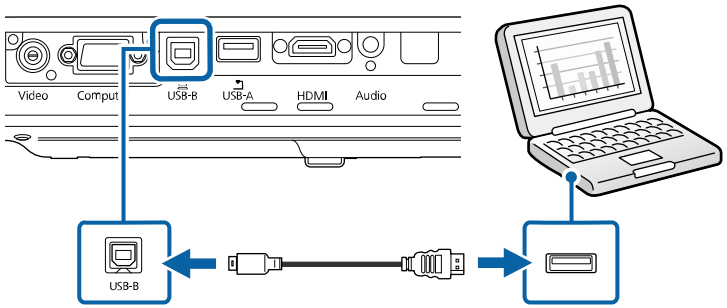
Conexão ao computador para vídeo e áudio USB

Se o seu computador estiver de acordo com os requisitos de sistema, você pode enviar vídeo e áudio para o projetor através da porta USB do computador (preferivelmente USB 2.0). Conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB.

Observação: A conexão através de um hub USB pode não funcionar corretamente. Conecte o cabo USB diretamente ao projetor.

1. No menu Avançado do projetor, configure a opção **USB Type B** como **USB Display**.
2. Ligue o computador.

3. Conecte o cabo à porta **USB-B** do seu projetor.



4. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.
5. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - **Windows 10/Windows 8.x**: Clique em **EPSON_PJ_UD** quando aparecer na área de trabalho e selecione **Executar EMP_UDSE.EXE** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
   - **Windows Vista 7/Windows**: Selecione **Executar EMP_UDSE.EXE** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
   - **Mac**: A pasta de configuração USB Display aparece na tela. Selecione o programa de instalação do **USB Display** e siga as instruções na tela para instalar o Epson USB Display.

   Siga as instruções na tela. Você só precisa instalar o software a primeira vez que conectar o projetor ao computador.

O projetor exibe a imagem do desktop do computador e reproduz som, se a apresentação tiver som.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

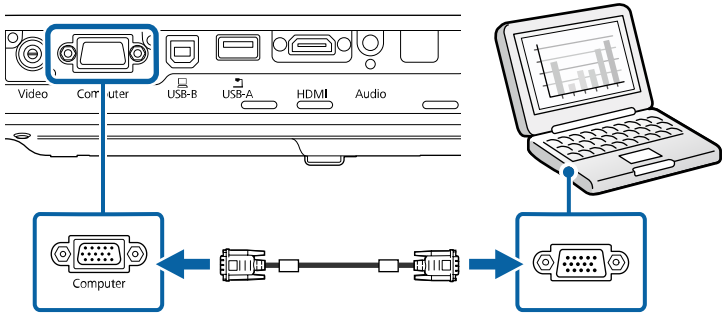
Conexão ao computador para vídeo VGA

Você pode conectar o projetor usando um cabo VGA de computador.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta de vídeo VGA do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptadores compatíveis.

1. Se necessário, desconecte o cabo de monitor do computador.
2. Conecte o cabo VGA do computador à porta de monitor do computador.

3. Conecte a outra extremidade a uma porta **Computer** no projetor.



4. Aperte os parafusos do conector VGA.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

Tarefas relacionadas

Conexão ao computador para som

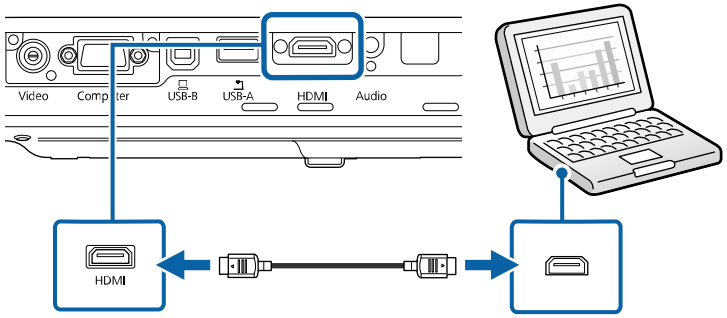
Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio

Se o seu computador tiver uma porta HDMI, você pode conectá-lo ao projetor usando um cabo HDMI opcional.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatíveis. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta **HDMI**.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI do computador.

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



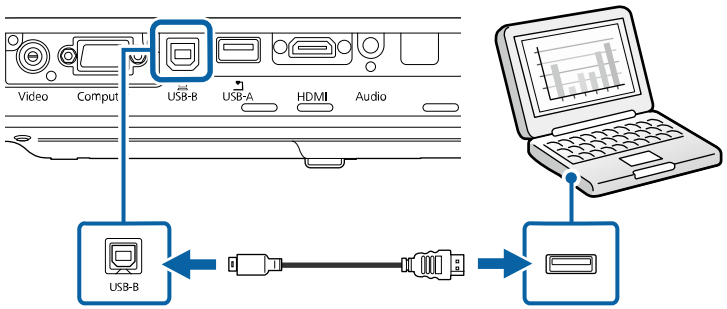
Observação: Este projetor converte o sinal de áudio digital enviado do seu computador em um sinal análogo mono para o alto-falante interno. Se tiver problemas ouvindo áudio através da conexão HDMI, conecte uma extremidade de um cabo de áudio estéreo de 3,5 mm à porta **Audio** do projetor e a outra extremidade à porta de saída de áudio do computador. Depois selecione a porta de áudio a qual está conectado como a configuração de **Saída de Áudio HDMI** no menu Avançado.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

Conexão ao computador para controle de mouse USB

Se você conectou o seu computador a uma porta **Computer**, **USB-B** ou **HDMI** no projetor, você pode configurar o controle remoto para funcionar como um mouse sem fio. Isso permite que as projeções sejam controladas a uma distância do computador. Para isso, conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB, se já não estiver conectado.

1. Conecte o cabo USB à porta **USB-B** do projetor.



2. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.
3. Se necessário, configure seu computador para trabalhar com um mouse externo. Consulte a documentação do computador para obter informações detalhadas.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

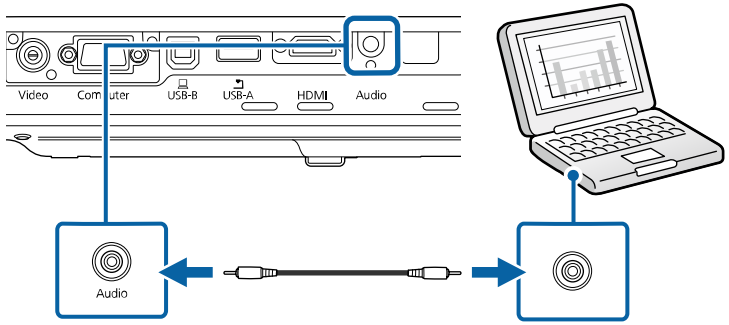
Tarefas relacionadas

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Conexão ao computador para som

Se a apresentação no seu computador incluir som e você não fez a conexão usando a porta USB **TypeB** ou **HDMI** do projetor, você ainda pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor. Conecte um cabo opcional de mini-tomada estéreo de 3,5 mm conforme descrito aqui.

1. Conecte o cabo de áudio à porta de fone de ouvido ou de saída de áudio do seu laptop, ou à porta de alto-falante ou de saída de áudio do seu computador de mesa.
2. Conecte a outra extremidade à porta **Audio** do projetor.



Tema principal: Conexão a fontes de computador

Conexão a fontes de vídeo

Siga as instruções nestas seções para conectar estes dispositivos ao projetor.

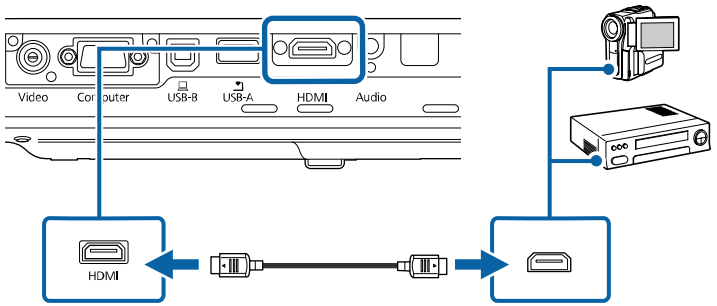
Conexão a fontes de vídeo HDMI
Conexão a um dispositivo compatível com MHL
Conexão a uma fonte de vídeo componente
Conexão a uma fonte de vídeo composto
Conexão a uma fonte de vídeo com som

Tema principal: Conexões do projetor

Conexão a fontes de vídeo HDMI

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta HDMI, você pode conectá-lo ao projetor usando um cabo HDMI opcional. A conexão HDMI proporciona a melhor qualidade de imagem.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade à porta **HDMI** do projetor.



Observação: O projetor converte o sinal de áudio digital enviado da sua fonte de vídeo em um sinal analógico mono para o alto-falante interno.

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

Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Referências relacionadas

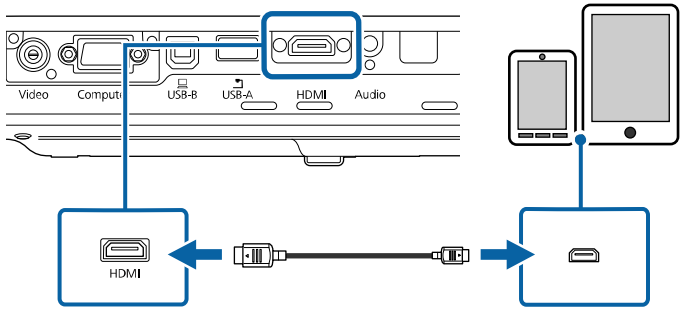
Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Conexão a um dispositivo compatível com MHL

Se você tiver um smartphone ou tablet compatível com MHL, pode conectá-lo ao projetor usando um cabo MHL ou um cabo HDMI com um adaptador MHL compatível com o dispositivo. Se você tiver um dispositivo com um conector MHL embutido, conecte-o diretamente à porta **HDMI**.

Observação: Alguns dispositivos conectados podem não carregar quando usar um adaptador MHL.

1. Conecte o cabo ou adaptador MHL à porta Micro-USB do seu dispositivo.
2. Se for usar um adaptador MHL, conecte-o a um cabo HDMI compatível com MHL.
3. Conecte a outra extremidade do cabo à porta **HDMI** do projetor.



Observação: O projetor converte o sinal de áudio digital enviado da sua fonte de vídeo em um sinal análogo mono para o alto-falante interno.

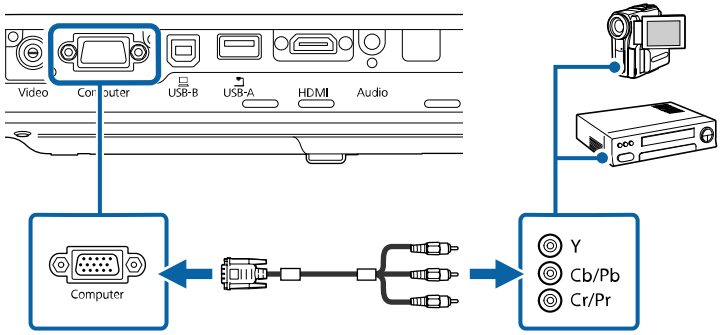
Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a uma fonte de vídeo componente

Se a sua fonte de vídeo tiver portas de vídeo componente, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo componente para VGA. Dependendo das portas componentes, pode ser necessário usar um cabo adaptador com o cabo de vídeo componente.

1. Conecte os conectores componentes às portas coloridas de saída de vídeo componente da fonte, geralmente marcadas como **Y**, **Pb**, **Pr** ou **Y**, **Cb**, **Cr**. Se estiver usando um adaptador, conecte estes conectores ao cabo de vídeo componente.

2. Conecte o conector VGA à porta **Computer** no projetor.



3. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

Se as cores da imagem parecerem erradas, pode ser que tenha que mudar a configuração de **Sinal entrada** no menu Sinal do projetor.

Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Tarefas relacionadas

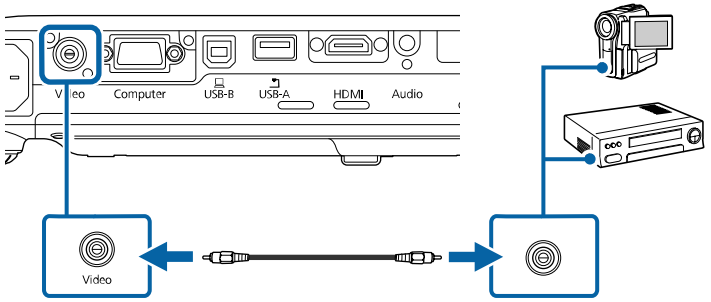
Conexão a uma fonte de vídeo com som

Conexão a uma fonte de vídeo composto

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de vídeo composto, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo estilo RCA ou A/V.

1. Conecte o cabo com o conector amarelo à porta de saída amarela da fonte de vídeo.

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



Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Tarefas relacionadas

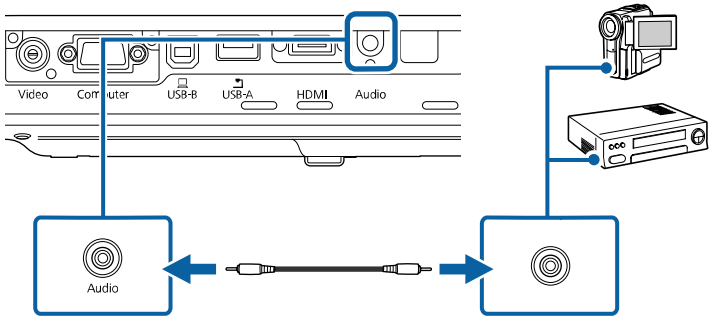
Conexão a uma fonte de vídeo com som

Conexão a uma fonte de vídeo com som

Você pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor, se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de saída de áudio. Conecte o projetor à fonte de vídeo usando um cabo adaptador de mini-tomada estéreo (com uma mini-tomada de 3,5 mm e duas tomadas RCA).

Observação: Se você conectou a sua fonte de vídeo ao projetor usando um cabo HDMI, o sinal de áudio é transferido com o sinal de vídeo; não é necessário usar um cabo adicional para o som.

1. Conecte o cabo de áudio às portas de saída de áudio da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta ou portas de **Audio** do projetor.



Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a um dispositivo USB externo

Siga as instruções nestas seções para conectar estes dispositivos USB externos ao projetor.

Projeção com dispositivo USB
Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor
Seleção da fonte USB conectada
Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor

Tema principal: Conexões do projetor

Temas relacionados

Projeção de uma apresentação PC Free

Projeção com dispositivo USB

Você pode projetar imagens e outro conteúdo sem usar um computador ou dispositivo de vídeo se conectar qualquer um destes dispositivos ao seu projetor:

- Pendrive
- Câmera digital ou smartphone
- Disco rígido USB
- Visualizador de armazenagem de multimídia

Observação: Câmeras digitais ou câmeras de telefone celular devem ser dispositivos com montagem USB, não dispositivos compatíveis com TWAIN, e devem ser compatíveis com dispositivos de classe de armazenamento USB.

Observação: Discos rígidos USB devem estar de acordo com estes requisitos:

- Compatível com dispositivo de classe de armazenamento USB (nem todos os dispositivos de classe de armazenamento USB são suportados)
- Formatado em FAT ou FAT32
- Alimentado por suprimento de energia próprio (discos rígidos alimentados por bus não são recomendados)
- Não tem múltiplas partições

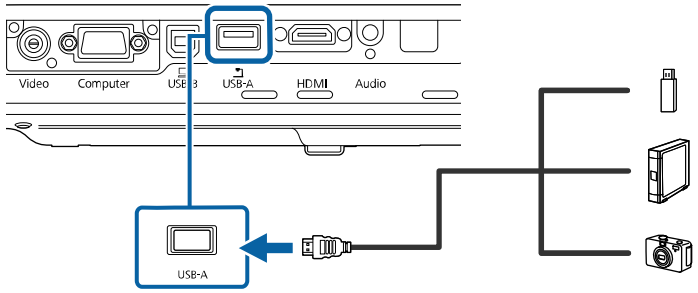
Você pode projetar apresentações de slides de arquivos de imagem de um dispositivo USB conectado.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor

Você pode conectar o seu dispositivo USB ou câmera à porta **USB-A** do projetor e usá-lo para projetar imagens e outros conteúdos.

1. Se o seu dispositivo USB incluir um adaptador de eletricidade, conecte o dispositivo a uma tomada elétrica.
2. Conecte o cabo USB (ou um pendrive USB ou leitor de cartões de memória USB) à porta **USB-A** do projetor.



Observação: Não conecte um hub USB ou um cabo USB com mais de 3 metros; o dispositivo pode não funcionar corretamente.

3. Conecte a outra extremidade do cabo (se aplicável) ao dispositivo.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Seleção da fonte USB conectada

Você pode mudar a exibição do projetor para a fonte que conectou à porta **USB-A**.

1. Certifique-se de que a fonte USB conectada esteja ligada, se necessário.
2. Aperte o botão **Source Search** no controle remoto.
3. Aperte o botão **Source Search** novamente para circular pelas outras fontes USB, se disponível.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor

Quando terminar de apresentar a partir de um dispositivo USB ou câmera conectada, siga estes passos para a desconexão do dispositivo.

1. Se o dispositivo tiver um botão de energia, desligue e desconecte o dispositivo.
2. Desconecte o dispositivo USB ou a câmera do projetor.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Conexão a uma câmera de documentos

Você pode conectar uma câmera de documentos ao projetor para projetar imagens visualizadas na câmera.

Dependendo do modelo da sua câmera de documentos Epson, siga um destes passos para conectar a câmera de documentos ao seu projetor:

- Para a câmera de documentos Epson DC-07, encontre o cabo USB que veio com a câmera e conecte-o à porta **USB-A** do projetor e à porta USB Type B da câmera de documentos.
- Para a câmera de documentos Epson DC-13, conecte-a à porta **HDMI**, **Computer** ou **Video** do projetor e à porta correspondente na câmera de documentos. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.
- Para a câmera de documentos Epson DC-21, conecte-a à porta **HDMI**, **Computer** ou **Video** do projetor e à porta correspondente na câmera de documentos. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.

Observação: Para funções adicionais suportadas pelo software, conecte a sua câmera de documentos Epson DC-06 ao seu computador ao invés do projetor. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.

Tema principal: Conexões do projetor

Conceitos relacionados

Conexões do projetor

Referências relacionadas

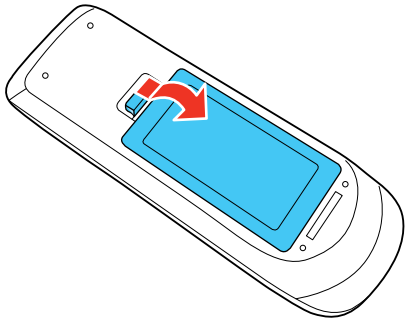
Equipamento opcional e peças de reposição

Instalação das pilhas no controle remoto

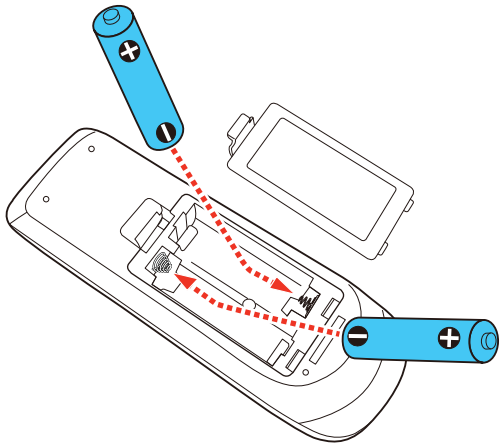
O controle remoto usa as duas pilhas AA fornecidas com o projetor.

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

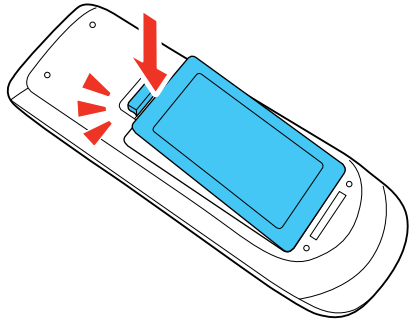
1. Remova a tampa do compartimento de pilhas.



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



3. Recoloque a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "clique".

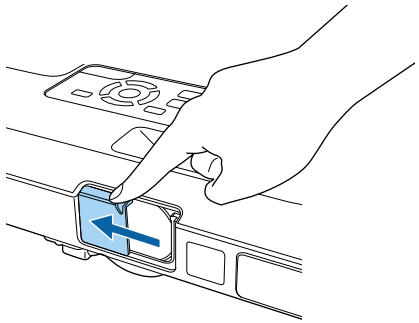


Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; elas podem causar asfixia e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Configuração do projetor

Abertura da tampa da lente

Para abrir a tampa da lâmpada, deslize a alavanca de **A/V Mute** até que ela trave na posição aberta.



Tema principal: Configuração do projetor

Uso do projetor em rede

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

Projeção em uma rede sem fios
Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web

Projeção em uma rede sem fios

Você pode projetar em uma rede sem fios. Para isso, você precisa configurar o seu projetor e computador para projeção sem fios.

Para fazer uma conexão sem fios ao sem projetor, configure a conexão usando os menus de Rede do projetor.

Depois de configurar o projetor conforme descrito aqui, instale no seu computador o software de rede a partir do CD incluído ou baixe o software e manuais conforme necessário.

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

Seleção manual das configurações de rede sem fios
Seleção das configurações de rede sem fios em Windows
Seleção das configurações de rede sem fios em um Mac
Uso de código QR para conectar um dispositivo móvel
Uso do NFC para conectar um dispositivo Android
Configuração da segurança da rede sem fios
Projeção sem fios em rede de um dispositivo móvel (Screen Mirroring)
HTTP seguro
Como importar um certificado Web Server usando os menus do projetor

Tema principal: Uso do projetor em rede

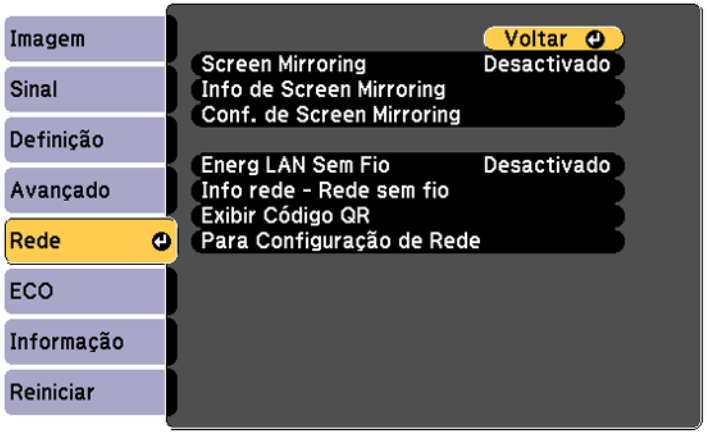
Referências relacionadas

Software e manuais adicionais do projetor
Equipamento opcional e peças de reposição

Seleção manual das configurações de rede sem fios

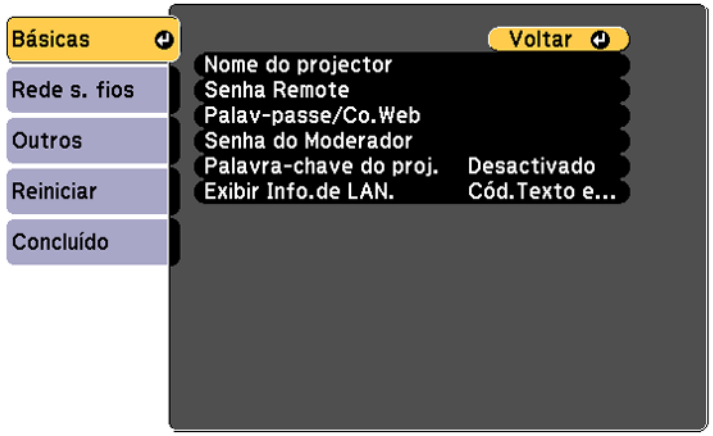
Antes de poder projetar a partir da sua rede sem fios, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.



4. Certifique-se de que a opção **Energ LAN Sem Fio** está definida como **Activado**.
5. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

6. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.

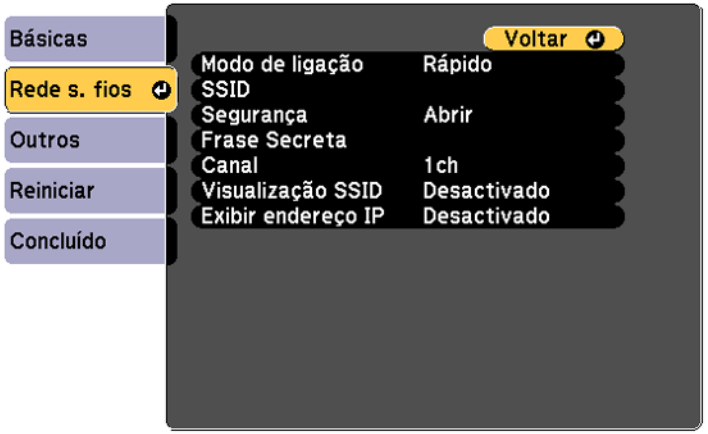


7. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
   - **Nome do projector** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
   - **Senha Remote** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar a tela Remote ou Controle básico no Epson Web Control. (O nome de usuário padrão é **EPSONREMOTE**; a senha padrão é **guest**.)
   - **Palav-passe/Co.Web** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet. (O nome de usuário padrão é **EPSONWEB**; a senha padrão é **admin**.)
   - **Senha do Moderador** permite que digite uma senha de até 4 números para acessar o projetor como moderador usando o EasyMP Multi PC Projection ou o aplicativo Epson iProjection.
   - **Palavra-chave do proj.** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. O projetor exibe uma palavra-chave aleatória que você precisa digitar em um computador usando o software EasyMP Multi PC Projection ou um dispositivo iOS ou Android usando o aplicativo Epson iProjection.

- **Exibir Info.de LAN** permite que selecione como o projetor exibe informação de rede. Você pode selecionar uma opção para exibir um código QR que permite que se conecte rapidamente ao seu dispositivo iOS ou Android usando o aplicativo Epson iProjection.

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

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



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

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

Configurações do menu da rede sem fios

Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

Configurações do menu da rede sem fios

Configuração	Opções	Descrição
Modo de ligação	**Rápido** **Avançado**	Seleciona o tipo de conexão sem fios: **Rápido**: permite conectar rapidamente a um computador ou usar a chave USB Quick Wireless Connection opcional para se conectar (modo ad hoc). **Avançado**: permite conectar vários computadores através de um ponto de acesso da rede sem fios (modo de infraestrutura).
Procurar Pt Acesso	**Para Exibição de Busca**	Procura por pontos de acesso em rede sem fio disponíveis no modo de conexão **Avançado**.
SSID	Até 32 caracteres alfanuméricos.	Configura o SSID (nome da rede) do sistema de rede sem fios ao qual o projetor está conectado.
Segurança	**Abrir** **WPA2-PSK** **WPA/WPA2-PSK** **WPA2-EAP** (PowerLite 1781W/1785W/1795F) **WPA/WPA2-EAP** (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	Seleciona o tipo de segurança wireless usada na rede wireless (algumas opções só estão disponíveis no modo de conexão **Avançado**)
Frase Secreta	Entre 8 e 63 caracteres alfanuméricos.	Digite uma frase secreta para a rede wireless.

Configuração	Opções	Descrição
Config de EAP (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	**Tipo EAP** **Nome do utilizador** **Palavra-passe** **Certificado do cliente** **Verificar Certificado do Servidor** **Certificado CA** **Nome do Servidor Radius**	Define as configurações EAP para segurança WPA2-EAP e WPA/WPA2-EAP.
Canal	**1ch** **6ch** **11ch**	No modo de ligação **Rápido**, seleciona a faixa de frequência (canal) utilizada pela rede sem fios.
Configurações IP	**DHCP** **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway**	Ativa o DHCP se a sua rede designar endereços automaticamente; configure como **Desactivado** para digitar o **Endreço IP**, a **Máscara sub-rede** e o **Endereço gateway** da rede manualmente.
Visualização SSID	**Activado** **Desactivado**	Seleciona se deseja que o SSID seja exibido na tela do modo em espera.
Exibir endereço IP	**Activado** **Desactivado**	Seleciona se deseja que o endereço IP seja exibido na tela do modo em espera.

Tema principal: Seleção manual das configurações de rede sem fios

Seleção das configurações de rede sem fios em Windows

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

1. Para acessar o software do utilitário sem fios, acesse a área de trabalho e clique duas vezes no ícone da rede na barra de tarefas do Windows.

2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
   - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID do projetor.
3. Clique em **Ligar**.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

Seleção das configurações de rede sem fios em um Mac

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

1. Clique no ícone do AirPort na barra de menu no alto da tela.
2. Certifique-se de que o AirPort esteja ligado e então siga uma destas instruções:
   - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
   - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID do projetor.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

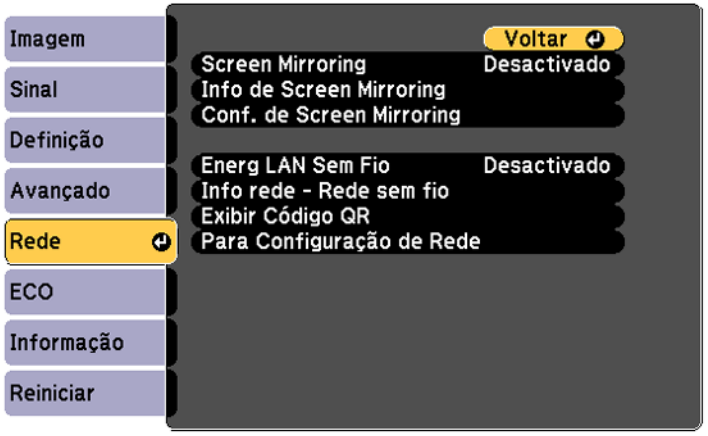
Uso de código QR para conectar um dispositivo móvel

Após selecionar suas configurações de rede sem fios para o seu projetor, você pode exibir seu código QR na tela e usá-lo para conectar a um dispositivo móvel usando o app Epson iProjection.

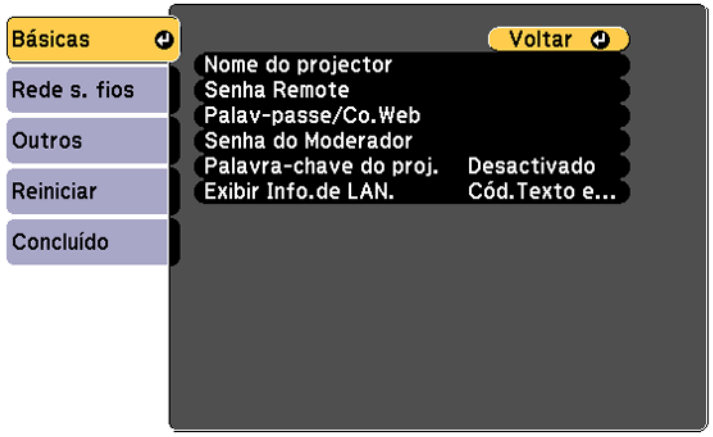
Observação: Você precisa ter instalada a versão mais recente do Epson iProjection no seu dispositivo. Visite o site webs.latin.epson.com/iProjection para mais informações.

1. Pressione o botão **Menu**.

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



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



5. Defina a configuração **Exibir Info.de LAN.** em **Cód. Texto e QR**.
6. Selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

7. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Pressione o botão **LAN** do controle remoto.
   - Selecione **Exibir Código QR** no menu Rede do projetor.
   - Pressione o botão **Home** no controle remoto e selecione **Exibir Código QR** na tela principal.

   Seu projetor exibe o código QR na superfície de projeção.

   Observação: Se você não vir o código QR após pressionar o botão **LAN**, pressione **Enter** para exibi-lo.

8. Inicie Epson iProjection no seu dispositivo móvel.
9. Use o recurso de leitor de código QR para lê-lo e conectar seu dispositivo ao projetor. Visite o site webs.latin.epson.com/iProjection para instruções.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

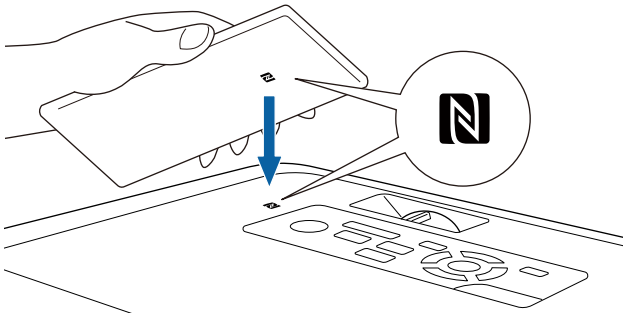
Uso do NFC para conectar um dispositivo Android

Depois de selecionar as configurações de rede wireless para o seu projetor, você pode conectar seu Android 4.0 ou posterior ao seu projetor usando NFC (Near Field Communication) e o aplicativo Epson iProjection (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

Observação: Verifique se o seu dispositivo móvel está destravado e o leitor NFC ativado. Consulte o manual do seu dispositivo para obter detalhes. Você precisa ter instalada a versão mais recente do Epson iProjection no seu dispositivo. Visite o site webs.latin.epson.com/iProjection para mais informações.

1. Defina a configuração **Ligação automática** para **NFC** no menu Avançado do projetor.

2. Segure seu dispositivo móvel perto da etiqueta NFC no seu projetor.



O Epson iProjection abre no seu dispositivo e o projetor e o dispositivo se conectam automaticamente.

Observação: Se não tiver o Epson iProjection instalado, a página para o aplicativo Epson iProjection se abre no seu dispositivo. Instale o Epson iProjection e repita esse passo.

3. Selecione o arquivo que deseja projetar a partir do menu **Contents** (Conteúdo) do Epson iProjection.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

Configuração da segurança da rede sem fios

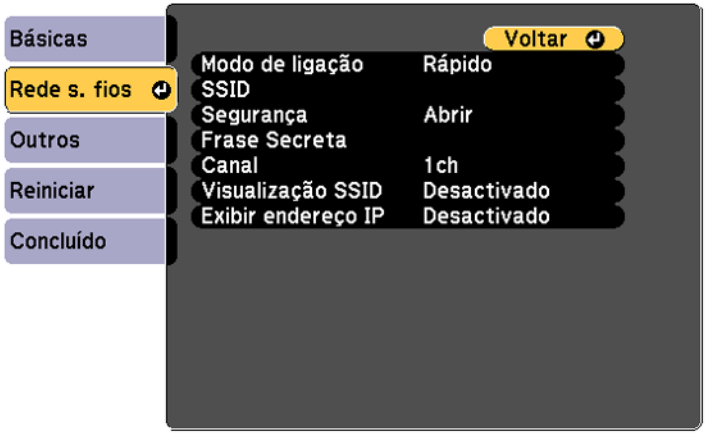
Você pode configurar a segurança para o projetor para usá-lo em uma rede sem fios. Configure uma das seguintes opções de segurança para corresponder às configurações usadas na rede:

- Segurança WPA/WPA2-PSK (modo de conexão Avançado)
- Segurança WPA2-EAP (Modo de conexão Avançado; PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Segurança WPA/WPA2-PSK (modo de conexão Rápido)
- Segurança WPA/WPA2-EAP (Modo de conexão Avançado; PowerLite 1781W/1785W/1795F)

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

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

4. Escolha **Rede sem fios** e pressione **Enter**.



5. Selecione a configuração **Segurança** e pressione **Enter**.
6. Selecione as configurações de segurança para a sua rede.
7. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menus.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

Projeção sem fios em rede de um dispositivo móvel (Screen Mirroring)

Você pode enviar imagens para o seu projetor a partir de dispositivos móveis, como laptops, smartphones e tablets usando a tecnologia Miracast ou a partir de um computador Windows (PowerLite 1785W/1795F). Se o seu dispositivo suportar Miracast, você não precisa instalar nenhum software adicional.

Restrições de Screen Mirroring

Seleção das configurações de Screen Mirroring

Conexão para Screen Mirroring com Miracast

Conexão para Screen Mirroring usando um computador com Windows 8.x/Windows 10

Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

Restrições de Screen Mirroring

Observe o seguinte quando usar as funções de Screen Mirroring:

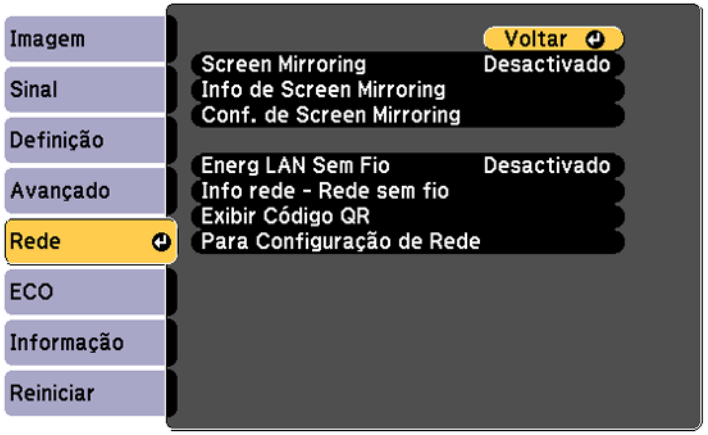
- Você não pode projetar uma imagem entrelaçada.
- Você não pode reproduzir áudio com mais de 3 canais.
- Você não pode projetar imagens com uma resolução acima de 1920 × 1080 e uma taxa de quadros acima de 30 qps.
- Você não pode projetar vídeo em 3D.
- Você não pode usar funções Miracast expandidas em Windows 8.1.
- Você pode não conseguir visualizar conteúdo com proteção de direitos autorais usando uma conexão Miracast.

Tema principal: Projeção sem fios em rede de um dispositivo móvel (Screen Mirroring)

Seleção das configurações de Screen Mirroring

Você pode selecionar configurações de Screen Mirroring (espelhamento da tela) para o seu projetor e depois projetar imagens a partir do seu dispositivo móvel ou computador.

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



3. Defina a configuração **Screen Mirroring** como **Activado**.
4. Selecione **Conf. de Screen Mirroring** e aperte **Enter**.

5. Selecione as opções de **Conf. de Screen Mirroring**, conforme necessário.



6. Quando terminar, selecione **Aplicar** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menus.
7. Pressione o botão **Home** no painel de controle ou no controle remoto.

   Você vê o Nome visualização na tela inicial.

Tema principal: Projeção sem fios em rede de um dispositivo móvel (Screen Mirroring)

Conexão para Screen Mirroring com Miracast

Se o seu dispositivo móvel suportar Miracast, você pode conectá-lo ao projetor sem fios e projetar imagens e som (PowerLite 1785W/1795F).

1. Selecione as opções de **Screen Mirroring** no seu projetor, conforme necessário.
2. Aperte o botão **LAN** no controle remoto para mudar a fonte de Screen Mirroring.

   Você vê a tela de espera de Screen Mirroring.
3. No seu dispositivo móvel, use a função Miracast para procurar pelo projetor.

   Observação: Consulte a documentação do seu dispositivo móvel para informação de acesso da função Miracast.

   Você vê uma lista de dispositivos disponíveis.
4. Selecione o seu projetor na lista.
5. Caso veja a tela de PIN (senha) no seu dispositivo móvel, digite a senha exibida na tela de espera de Screen Mirroring ou na parte inferior direita da imagem projetada.

O projetor exibe a imagem do seu dispositivo móvel.

Cuidado: Pode demorar um pouco para que a conexão se estabeleça. Não desconecte o cabo de alimentação do projetor enquanto ele estiver conectado ao seu dispositivo. Isso pode fazer com que o seu dispositivo congele ou funcione mal.

Observação: Dependendo do dispositivo móvel, você pode ter que deletar um dispositivo quando conectar. Siga as instruções na tela do seu dispositivo.

Tema principal: Projeção sem fios em rede de um dispositivo móvel (Screen Mirroring)

Conexão para Screen Mirroring usando um computador com Windows 8.x/Windows 10

Você pode configurar o seu computador para projetar imagens sem fios e reproduzir sons usando a função de Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F).

1. Selecione as opções de **Screen Mirroring** no seu projetor, conforme necessário.
2. Aperte o botão **LAN** no controle remoto para mudar a fonte de Screen Mirroring.

   Você vê a tela de espera de Screen Mirroring.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - **Windows 10**: Abra **Central de ações** e selecione **Conectar**.
   - **Windows 8.x**: Selecione **Dispositivos** > **Projetar** > **Adicionar um vídeo sem fio**.
4. Selecione o Nome visualização do seu projetor a partir da lista.
5. Caso veja a tela de PIN (senha) no seu computador, digite a senha exibida na tela de espera de Screen Mirroring ou na parte inferior direita da imagem projetada.

   O projetor exibe a imagem do seu computador ou dispositivo móvel.

   Observação: Pode demorar um pouco para que a conexão se estabeleça. Não desconecte o cabo de energia do projetor enquanto ele estiver conectado ao seu dispositivo. Isso pode fazer com que o seu dispositivo congele ou funcione mal.

Tema principal: Projeção sem fios em rede de um dispositivo móvel (Screen Mirroring)

HTTP seguro

Você pode usar o protocolo HTTPS para aumentar a segurança entre o projetor e um navegador da web que esteja se comunicando com ele (PowerLite 1781W/1785W/1795F). Para isso, você deve criar

um certificado de servidor, instalá-lo no projetor e ativar a configuração **HTTP Seguro** nos menus do projetor para verificar a confiabilidade do navegador de internet.

Mesmo que não instale um certificado de servidor, o projetor cria automaticamente um certificado auto-assinado e permite a comunicação. No entanto, como o certificado auto-assinado não pode verificar a fiabilidade de um navegador web, você vê um aviso sobre a fiabilidade do servidor quando acessa o projetor a partir de um navegador. Esse aviso não impede a comunicação.

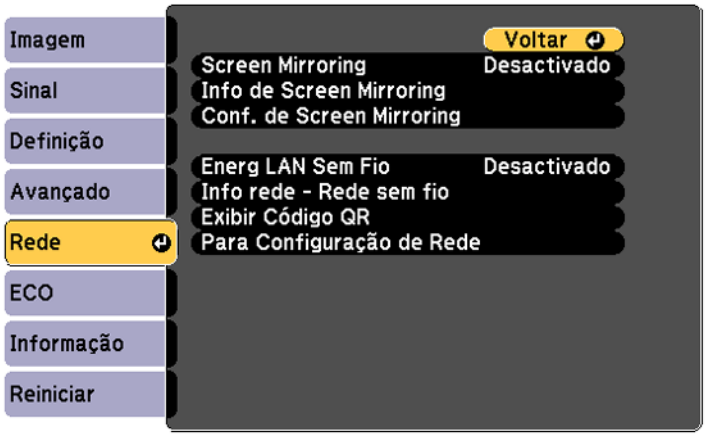
Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

Como importar um certificado Web Server usando os menus do projetor

Você pode criar seu certificado de web server e importá-lo usando os menus do projetor e um pendrive USB.

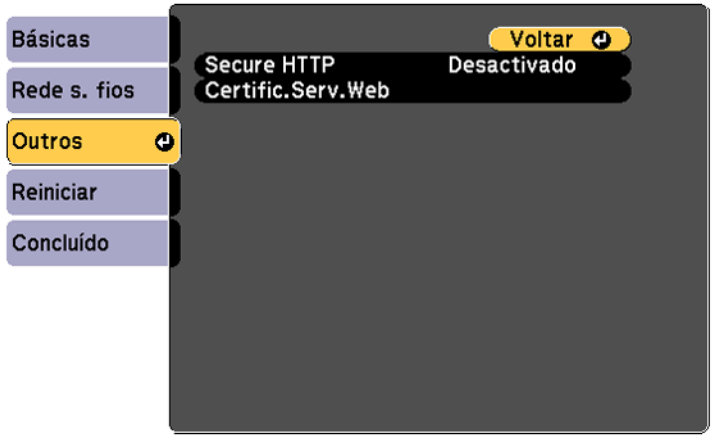
Observação: Você também pode registrar certificados digitais a partir do seu navegador de internet. Certifique-se de registrar apenas uma vez senão o certificado pode não instalar corretamente.

1. Veja se o arquivo do certificado digital é compatível com o registro do projetor e salve na raiz do pendrive USB.
2. Pressione o botão **Menu** no projetor ou controle remoto.
3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

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



6. Selecione **Activado** como configuração **Secure HTTP**.
7. Selecione a configuração **Certific.Serv.Web** e pressione **Enter**.
8. Selecione **Registrar** e pressione **Enter**.
9. Siga as instruções na tela para conectar um pendrive USB à porta **USB-A**.
10. Pressione **Enter** para exibir a lista de certificado.
11. Selecione o certificado que deseja importar da lista de exibidos.

    Uma mensagem é exibida pedindo que digite a senha do certificado.
12. Digite a senha e pressione **Enter**.

O certificado é importado e uma mensagem de conclusão aparece.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fios

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

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

Observação: A configuração de internet e funções de controle são compatíveis com o navegador Microsoft Internet Explorer 9.0 ou posterior e com o Safari em redes que não usam um servidor proxy

para conexão. Não é possível selecionar todas as configurações de menu do projetor ou controlar todas as suas funções ao usar um navegador.

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

   Você verá a tela do Web Control.



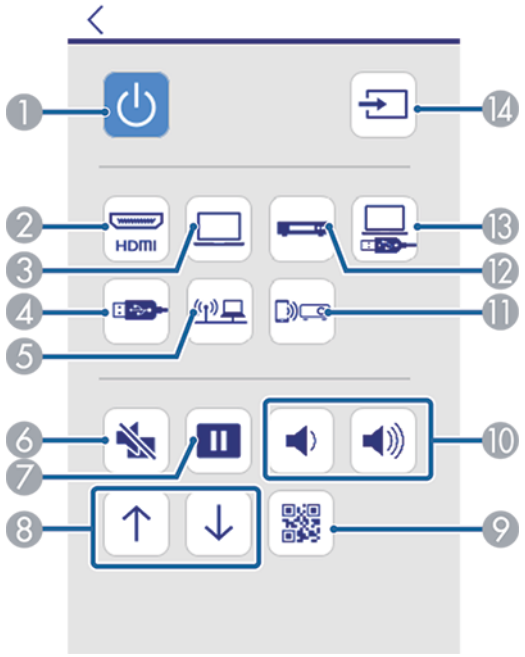
4. Para selecionar as configurações de menu do projetor, selecione o nome do menu e siga as instruções na tela.

   Observação: Você pode ter que fazer o login para acessar algumas opções na tela Web Control. Caso veja uma janela de login, digite o seu nome de usuário e senha. (O nome de usuário padrão é **EPSONWEB**; a senha padrão é **admin**.)

5. Para controlar remotamente a projeção, selecione a opção **Controle básico**.

   Observação: Caso veja uma janela de login, digite o seu nome de usuário e senha. (O nome de usuário padrão é **EPSONREMOTE**; a senha padrão é **guest**.)

   Você verá uma tela como esta:



1 Controle do botão de energia
2 Seleciona a fonte da porta **HDMI1**
3 Seleciona a fonte da porta **Computer**
4 Seleciona a fonte do dispositivo USB
5 Seleciona a fonte de rede
6 Controle do botão **A/V Mute**
7 Controle do botão **Freeze**

8 Controle dos botões de seta **para cima** e **para baixo**

9 Exibe um código QR

10 Controle dos botões **Volume**

11 Seleciona a fonte Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)

12 Seleciona a fonte da porta **Video**

13 Seleciona a fonte USB Display

14 Procura por fontes conectadas

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

Tema principal: Uso do projetor em rede

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu ECO

Uso dos recursos básicos do projetor

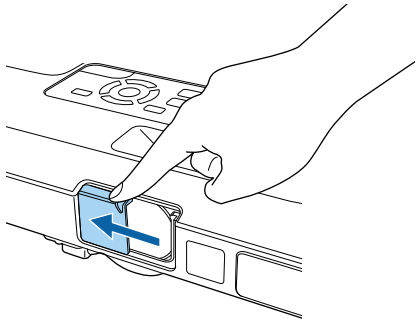
Siga as instruções nestas seções para usar os recursos básicos do projetor.

Ligar o projetor
Desligar o projetor
Seleção do idioma dos menus do projetor
Configuração da data e hora
Ajuste da altura da imagem
Formato da imagem
Redimensionamento da imagem com o anel de zoom
Ajustar o foco da imagem com o anel de foco
Ajuste do foco da imagem usando o botão de foco
Operação do controle remoto
Seleção de uma fonte de imagem
Modos de projeção
Relação de aspecto da imagem
Modo cor
Controle do volume com os botões de volume
Projeção de uma apresentação PC Free

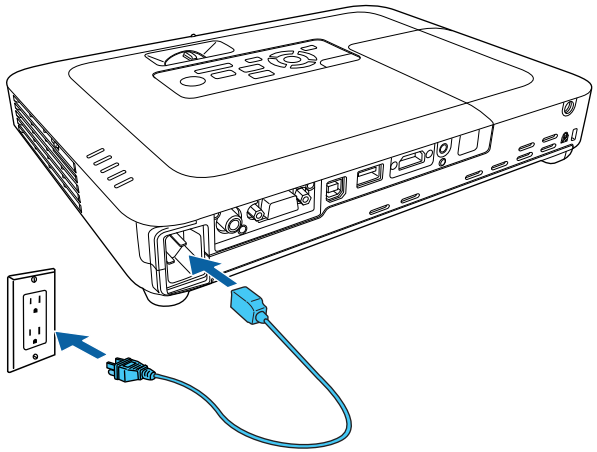
Ligar o projetor

Ligue o computador ou equipamento de vídeo que deseja usar antes de ligar o projetor para que ele possa exibir a fonte de imagem.

1. Deslize a tampa da lâmpada até que ela trave na posição aberta.



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



3. Conecte o cabo de alimentação a uma tomada elétrica.

   Observação: Com o **Direct Power On** ativado, o projetor liga assim que conectado à tomada.

   A luz On/Standby do projetor fica azul. Isso indica que o projetor está recebendo energia.
4. Pressione o botão de energia no projetor ou controle remoto para ligar o projetor.

O projetor emite um bipe e a luz de estado pisca em azul enquanto o projetor aquece. Quando o projetor tiver aquecido, a luz de estado para de piscar e fica azul.

Aviso: Nunca olhe diretamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Isso pode causar danos aos olhos e é especialmente perigoso para crianças.

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

- Verifique se a tampa da lente está completamente aberta.
- Ligue o computador ou fonte de vídeo conectada.
- Insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play, se necessário.
- Mude a saída da tela do computador usando um laptop.
- Pressione o botão **Source Search** no projetor ou controle remoto para detectar a fonte de vídeo.
- Pressione o botão para a fonte de vídeo no controle remoto.
- Se a tela inicial for exibida, selecione a fonte que deseja projetar.

Uso da tela inicial

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Tarefas relacionadas

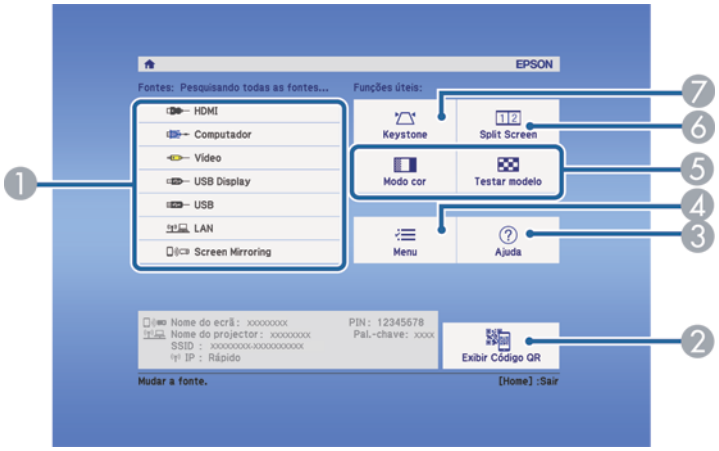
Seleção de uma fonte de imagem

Uso da tela inicial

Você pode selecionar fontes de entrada e outras opções usadas com frequência a partir da tela inicial.

1. Para exibir a tela inicial, siga um destes passos:
   - Pressione o botão **Home** no painel de controle ou controle remoto.
   - Ligue o projetor com a opção **Auto Exib.Tela Inicial** ativada.
   - Ligue o projetor quando nenhum sinal estiver sendo recebido da fonte de entrada selecionada.

2. Aperte os botões de seta no controle remoto ou no painel de controle para navegar pela tela e aperte **Enter** para selecionar uma opção.



1 Selecione a fonte de vídeo que deseja projetar

2 Exibe o código QR

3 Exibe a tela de Ajuda

4 Exibe os menus do projetor

5 Seleciona opções personalizadas de menu

6 Projeta duas imagens de duas fontes diferentes simultaneamente

7 Corrige o formato da imagem

Observação: Você pode selecionar opções personalizadas de menu usando as opções **Função Person.1** e **e Função Person.2** no menu Avançado.

3. Aperte o botão **Home** para esconder a tela inicial.

Tema principal: Ligar o projetor

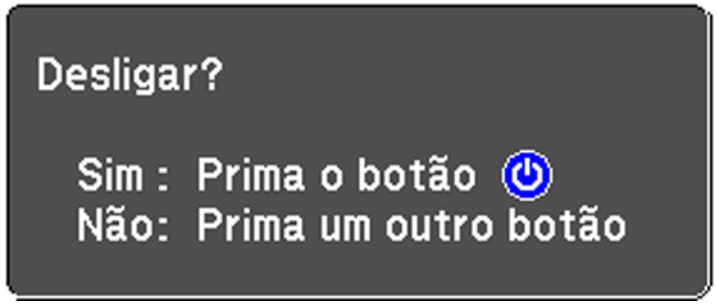
Desligar o projetor

Antes de desligar o projetor, desligue qualquer computador conectado a ele para que possa ver a tela do computador durante o desligamento.

Observação: Quando usa a função A/V Mute, a lâmpada do projetor ainda está acesa. Para apagar a lâmpada, desligue o projetor.

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

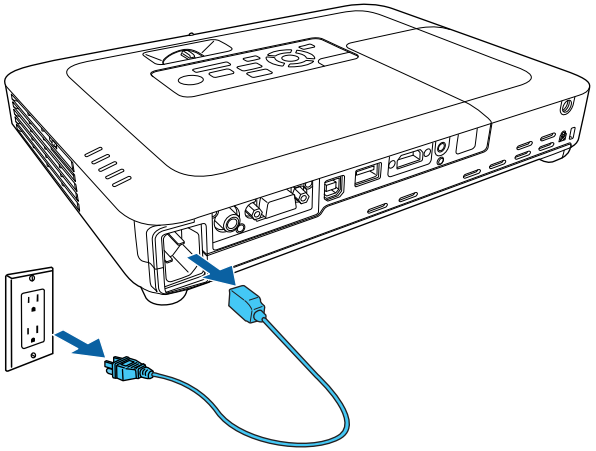
   O projetor exibe uma tela de confirmação de desligamento.



2. Pressione o botão de energia novamente. (Para deixá-lo ligado, pressione qualquer outro botão.)

   Observação: Com a tecnologia Instant Off da Epson, não há período de resfriamento, então é possível embalar o projetor para transporte imediatamente (se necessário).

3. Para transportar ou armazenar o projetor, certifique-se de que a luz de Status está apagada, depois desconecte o cabo de alimentação.



Cuidado: Para evitar danos ao projetor ou à lâmpada, nunca desconecte o cabo de alimentação quando a luz de Status estiver acesa ou piscando.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

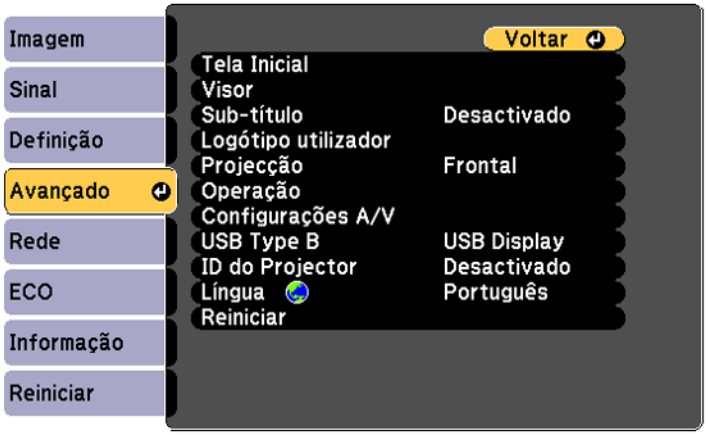
Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

Seleção do idioma dos menus do projetor

Se quiser ver os menus e mensagens do projetor em outro idioma, você pode mudar a configuração de Língua.

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



4. Selecione a configuração **Língua** e aperte **Enter**.
5. Selecione o idioma que deseja usar e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

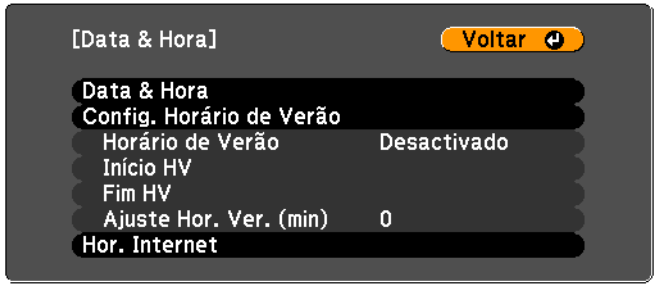
Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Configuração da data e hora

Você pode configurar a data e hora para o projetor (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

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

   Você verá uma tela como esta:



5. Selecione a configuração **Data & Hora** e aperte **Enter**.
6. Selecione as suas configurações de data e hora. Depois selecione **Aplicar** e aperte **Enter** para confirmar as suas mudanças.
7. Quando terminar, aperte o botão **Menu** para sair.

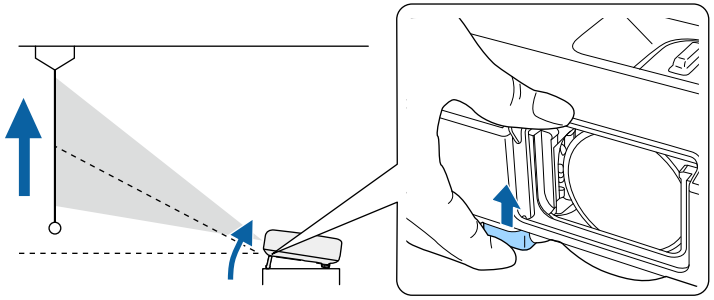
Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Ajuste da altura da imagem

Se estiver projetando de uma mesa ou outra superfície plana e a imagem estiver muito alta ou muito baixa, você pode ajustar a altura da imagem usando os pés ajustáveis do projetor.

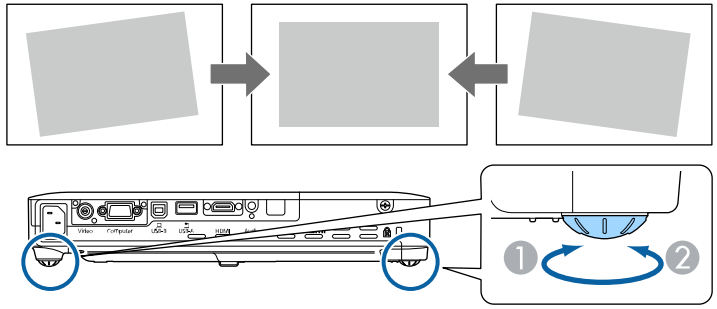
1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

2. Para ajustar o pé frontal, pressione a alavanca de liberação do pé e eleve a frente do projetor.



O pé do projetor se estende.

3. Libere a alavanca para travar o pé.
4. Se a imagem estiver torta, gire os pés traseiros para ajustar a altura deles.



Se a imagem projetada estiver irregular, você precisa ajustar o formato da imagem.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Formato da imagem

Você pode projetar uma imagem regular colocando o projetor diretamente em frente à tela e mantendo-o nivelado. Se colocou o projetor a um ângulo da tela, ou inclinado para cima ou para baixo, talvez seja preciso corrigir a forma da imagem para melhor qualidade de exibição.

Quando ativa Keystone auto. no menu Definição do projetor, ele automaticamente corrige os efeitos trapézio quando você reposiciona o projetor. (O projetor PowerLite 1780W corrige o efeito trapézio

vertical automaticamente e os projetores PowerLite 1781W/1785W/1795F corrigem o efeito trapézio vertical e horizontal automaticamente.)

Correção automática da forma da imagem com Screen Fit

Correção do formato da imagem com os botões Keystone

Correção do formato da imagem com Quick Corner

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

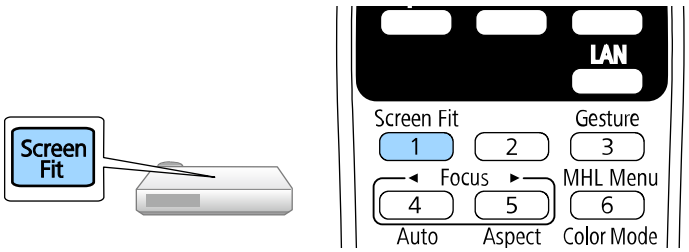
Correção automática da forma da imagem com Screen Fit

Você pode usar o recurso Screen Fit do projetor para corrigir automaticamente a forma e a posição de imagens para preencherem a tela (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

O sensor do projetor pode detectar o tamanho e a forma da tela nessas condições:

- O tamanho da tela é 100 polegadas (254 cm) ou menos
- A distância de projeção fica entre 1,0 e 2,5 metros
- O ângulo de projeção não é maior do que 20º horizontalmente ou 30º verticalmente fora do centro da tela
- A sala não é muito escura
- A superfície de projeção não é estampada e não desvia o sensor de alguma forma

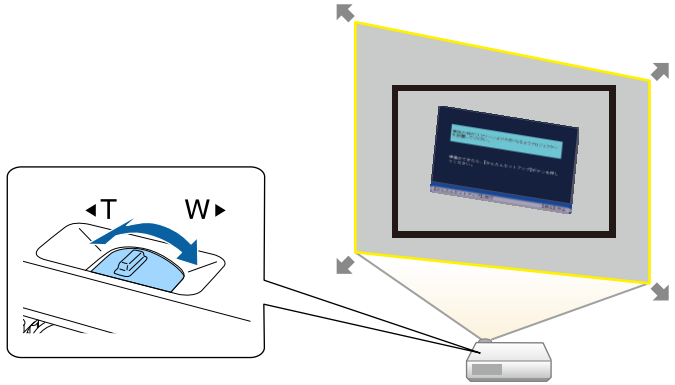
1. Pressione o botão **Screen Fit** no projetor ou controle remoto.



Você verá uma mensagem exibida na tela.

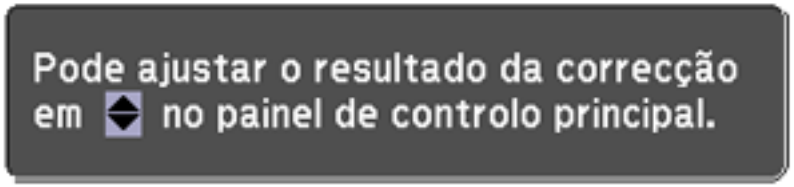
2. Mova o projetor conforme necessário para exibir a mensagem no meio da tela.

3. Faça o zoom na imagem até que sua borda amarela se estenda além das bordas da tela.



4. Pressione o botão **Screen Fit** novamente.

   A tela pisca duas vezes rapidamente, depois esta mensagem aparece:



5. Ajuste a forma da imagem conforme necessário usando os botões de seta no painel de controle.
6. Quando terminar, pressione **Esc**.

Agora, se necessário, você pode corrigir os cantos da imagem individualmente usando Quick Corner pressionando os botões de seta no painel de controle.

Tema principal: Formato da imagem

Correção do formato da imagem com os botões Keystone

Você pode usar os botões de keystone (correção de efeito trapézio) do projetor para corrigir o formato de uma imagem retangular que esteja irregular nos lados.

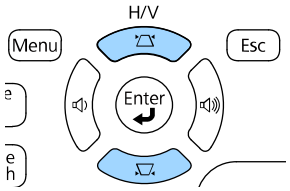
Observação: Para oferecer a melhor qualidade de imagem possível, ajuste a posição do projetor para corrigir o formato da imagem. Se isso não for possível, use os botões de correção de efeito trapézio (keystone) no projetor para corrigir o formato da imagem.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

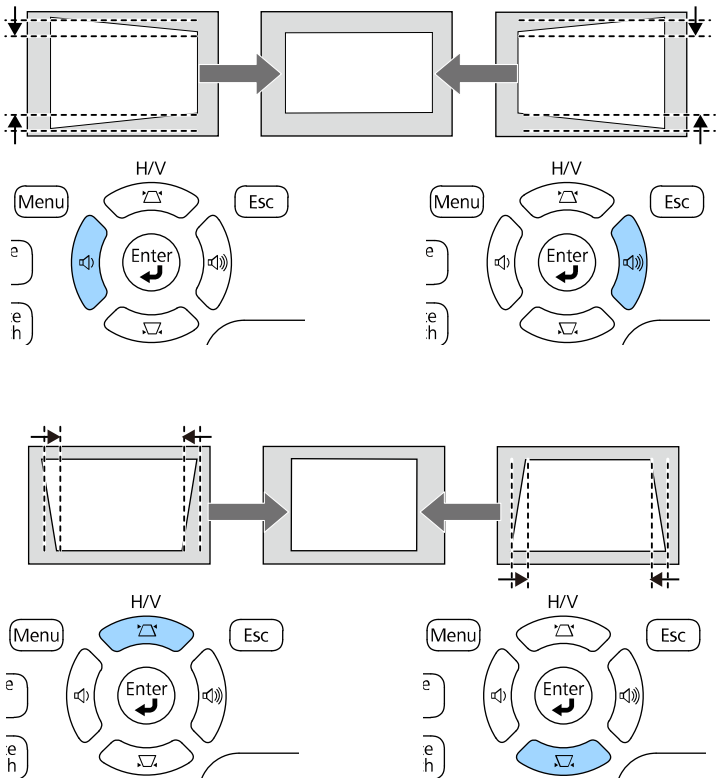
   Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

   Observação: Você também pode exibir o padrão se apertar o botão **User** no controle remoto (se o padrão de teste estiver designado para este botão).

2. Pressione um desses botões de keystone no painel de controle para exibir a tela de ajuste de efeito trapézio.



3. Pressione um botão keystone no painel de controle do projetor para ajustar o formato da imagem.



Depois da correção, sua imagem será ligeiramente menor.

Observação: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode corrigir o formato da imagem com o controle remoto usando as configurações **Keystone** nos menus do projetor.

Tema principal: Formato da imagem

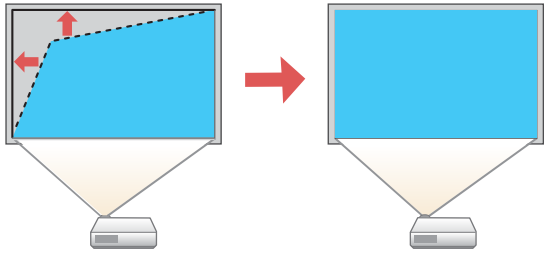
Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Correção do formato da imagem com Quick Corner

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

Observação: Para oferecer a melhor qualidade de imagem possível, ajuste a posição do projetor para corrigir o formato da imagem. Se isso não for possível, use a configuração Quick Corner para corrigir o formato da imagem.



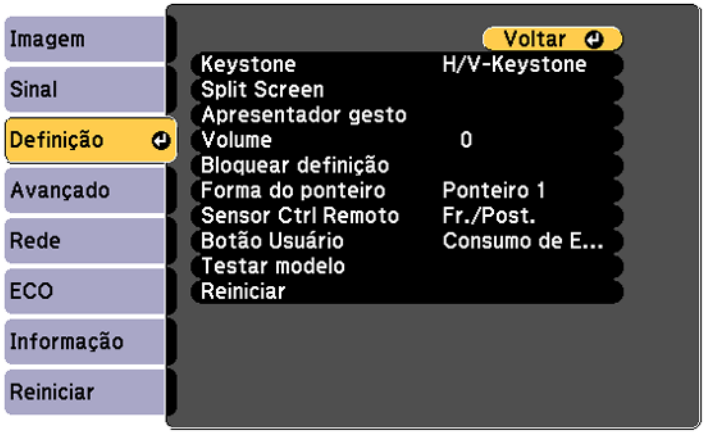
1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

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

   Observação: Você também pode exibir o padrão se apertar o botão **User** no controle remoto (se o padrão de teste estiver designado para este botão).

2. Pressione o botão **Menu**.

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



4. Selecione a opção **Keystone** e aperte **Enter**.
5. Selecione a configuração **Quick Corner** e pressione **Enter**. Em seguida pressione **Enter** novamente.

   Você verá a tela de ajuste Quick Corner:



Observação: Para reiniciar os seus ajustes, aperte o botão **Esc** por pelo menos 2 segundos para exibir a tela de reinicialização. Depois selecione **Sim**.

6. Use os botões de seta no projetor ou controle remoto para selecionar o canto da imagem que deseja ajustar. Em seguida pressione **Enter**.
7. Pressione os botões de seta para ajustar o formato da imagem conforme necessário.
8. Quando terminar, pressione **Esc**.

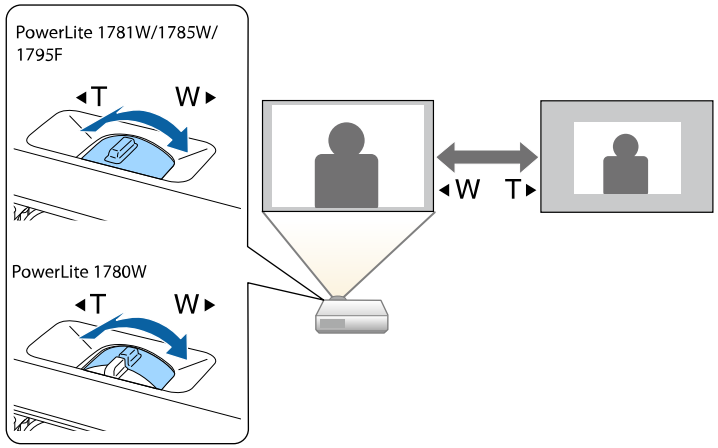
Tema principal: Formato da imagem

Redimensionamento da imagem com o anel de zoom

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

   Observação: Você também pode exibir o padrão se apertar o botão **User** no controle remoto (se o padrão de teste estiver designado para este botão).

2. Para aumentar ou reduzir o tamanho da imagem, gire o anel de zoom do projetor.

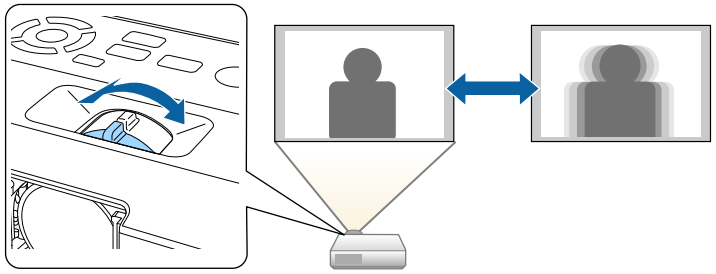


Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Ajustar o foco da imagem com o anel de foco

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

2. Para melhorar a nitidez da imagem, gire o anel de foco do projetor.

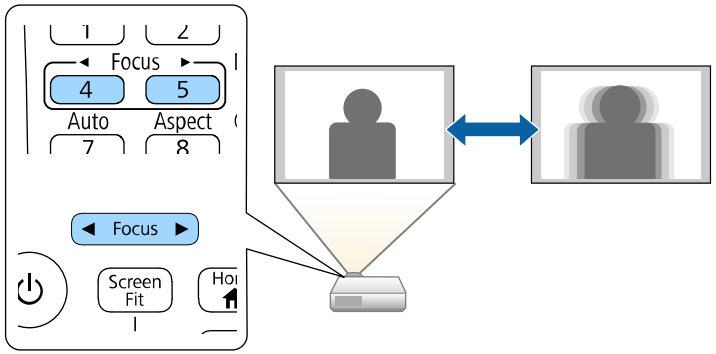


Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Ajuste do foco da imagem usando o botão de foco

Você pode ajustar a nitidez da imagem projetada usando os botões de foco.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Aperte o botão **Focus** no painel de controle ou no controle remoto do projetor.



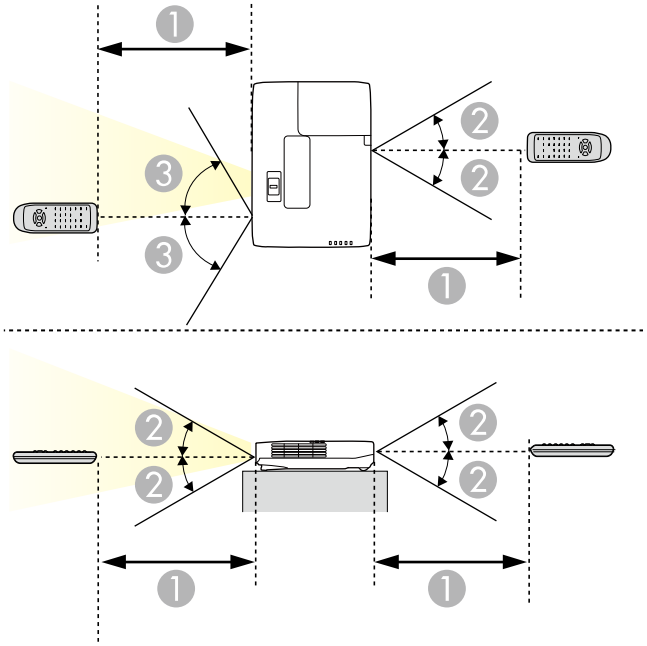
3. Aperte e segure os botões de seta no painel de controle ou no controle remoto do projetor para ajustar o foco.
4. Aperte o botão **Esc** quando terminar.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Operação do controle remoto

O controle remoto permite que você controle o projetor de quase qualquer lugar da sala. Você pode apontá-lo para a tela, para a frente ou para a parte de trás do projetor.

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



1	6 metros
2	± 30°
3	± 60°

Observação: Evite usar o controle remoto sob lâmpadas fluorescentes fortes ou sob luz solar direta, ou o projetor pode não responder aos comandos. Se não for usar o controle remoto por um longo período de tempo, retire as pilhas.

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Uso do controle remoto como um ponteiro

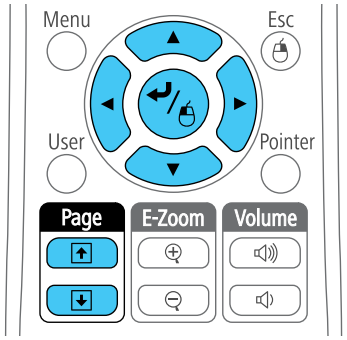
Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Você pode usar o controle remoto do projetor como um mouse sem fio para poder controlar a projeção a uma distância do computador.

Observação: Esta função não funciona quando você projeta de um dispositivo conectado usando um cabo MHL.

1. Conecte o projetor a um computador usando a porta **USB-B**, **Computer** ou **HDMI** do projetor para exibir vídeo.
2. Se você conectou o seu computador a uma porta que não seja a porta **USB-B** do projetor, também conecte um cabo USB à porta **USB-B** do projetor e a uma porta USB no seu computador (para suporte para mouse sem fio).
3. Inicie a sua apresentação.
4. Use os seguintes botões no controle remoto para controlar sua apresentação:
   - Para mover por slides ou páginas, pressione os botões **Page** para cima ou para baixo.



   - Para mover o cursor na tela, use os botões de seta.
   - Para clicar com o botão esquerdo, pressione o botão ↵ uma vez (pressione duas vezes para duplo-clique).
   - Para clicar com o botão direito, pressione o botão **Esc**.

- Para arrastar e soltar, mantenha o botão ↵ pressionado enquanto move o cursor com os botões de seta, depois solte o botão ↵ no destino.

Tema principal: Operação do controle remoto

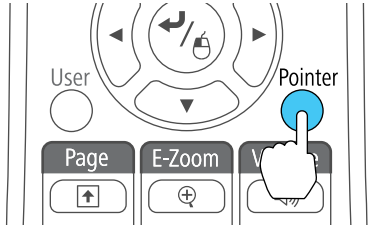
Tarefas relacionadas

Conexão ao computador para controle de mouse USB

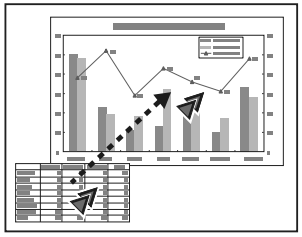
Uso do controle remoto como um ponteiro

Você pode usar o controle remoto do projetor como um ponteiro para chamar atenção para informações importantes na tela. A forma padrão do ponteiro é uma seta, mas você pode selecionar uma outra forma usando o menu Definição.

1. Pressione o botão **Pointer** no controle remoto.



2. Use os botões de seta no controle remoto para posicionar o ponteiro na tela.



3. Pressione **Esc** para tirar o ponteiro da tela.

Tema principal: Operação do controle remoto

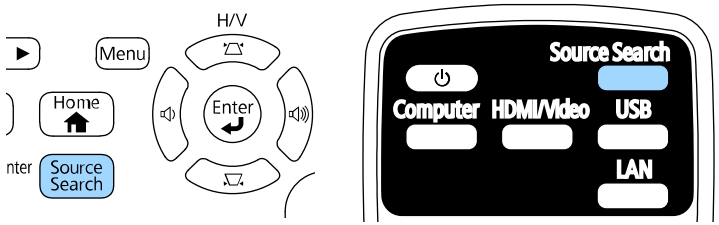
Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

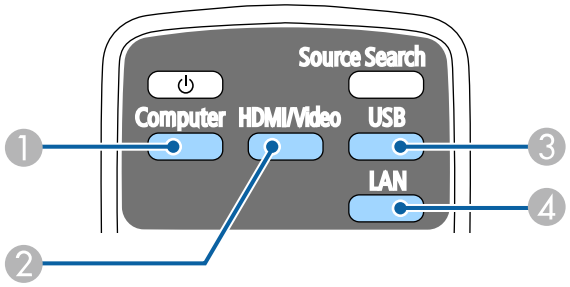
Seleção de uma fonte de imagem

Se conectou múltiplas fontes de imagem ao projetor, como um computador e um aparelho de DVD, você pode querer trocar de uma fonte de imagem para outra.

1. Certifique-se de que a fonte de imagem conectada que deseja usar está ligada.
2. Para fontes de imagem de vídeo, insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione Play, se necessário.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Pressione o botão **Source Search** no projetor ou controle remoto até ver a imagem da fonte de vídeo que deseja.



   - Pressione o botão para a fonte que deseja no controle remoto. Se houver mais de uma porta para aquela fonte, pressione o botão novamente para navegar pelas fontes.



1 Fonte da porta Computer (porta **Computer**)

2 Fontes de Video, HDMI e MHL

3 Fontes da porta USB (monitor de computador e dispositivos externos)

4 Fonte de rede (**LAN** e Screen Mirroring) (PowerLite 1785W/1795F)

- Aperte o botão **Home** no controle remoto ou projetor e selecione a fonte de imagem.



Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Modos de projeção

Dependendo de como posicionou o projetor, talvez seja preciso mudar o modo de projeção para que suas imagens projetem corretamente.

- **Frontal** (configuração padrão) permite que projete de uma mesa em frente à tela.
- **Frontal/Tecto** inverte a imagem verticalmente para projetar de cabeça para baixo com montagem no teto ou parede.
- **Posterior** inverte a imagem horizontalmente para projetar por trás de uma tela translúcida.
- **Posterior/Tecto** inverte a imagem vertical e horizontalmente para projetar do teto e por trás de uma tela translúcida.

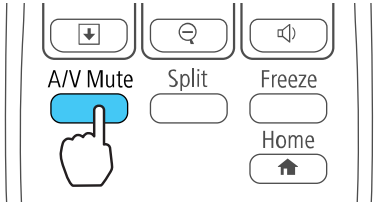
Mudança do modo de projeção usando o controle remoto
Mudança do modo de projeção usando os menus

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Mudança do modo de projeção usando o controle remoto

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem verticalmente.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Mantenha o botão **A/V Mute** pressionado no controle remoto por cinco segundos.



A imagem desaparece brevemente e reaparece invertida.

3. Para voltar a projeção ao modo original, mantenha pressionado o botão **A/V Mute** por cinco segundos novamente.

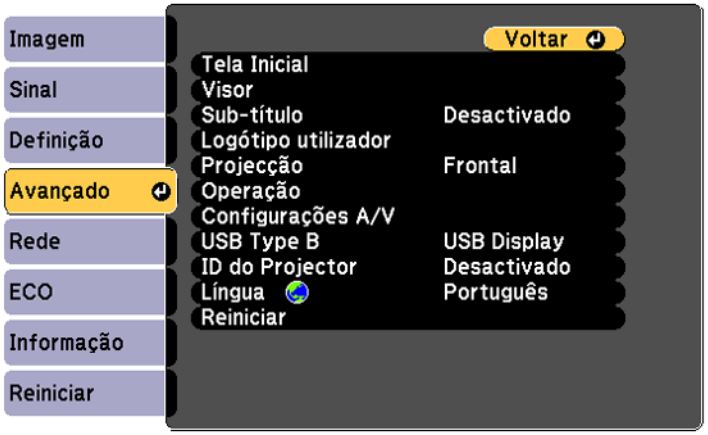
Tema principal: Modos de projeção

Mudança do modo de projeção usando os menus

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem vertical ou horizontalmente usando os menus do projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão **Menu**.

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



4. Selecione a configuração **Projecção** e pressione **Enter**.
5. Selecione um modo de projeção e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Modos de projeção

Relação de aspecto da imagem

O projetor pode exibir imagens em diferentes proporções de largura-altura, chamadas relações de aspecto. Normalmente, o sinal de entrada da fonte de vídeo determina a relação de aspecto da imagem. Contudo, para certas imagens, você pode mudar a relação de aspecto para preencher sua tela pressionando um botão no controle remoto.

Se você sempre quiser usar uma relação de aspecto em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecionar usando os menus do projetor.

Mudança da relação de aspecto da imagem

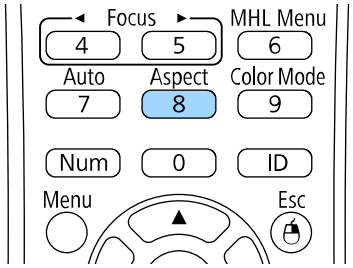
Relações de aspecto da imagem disponíveis

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Mudança da relação de aspecto da imagem

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

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Aspect** no controle remoto.



A forma e tamanho da imagem mudam, e o nome da relação de aspecto aparece rapidamente na tela.

3. Para ver as relações de aspecto disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Aspect** repetidamente.

Observação: Para remover barras pretas quando projetar de um computador, defina a configuração **Resolução** como **Largo** ou **Modo Normal** no menu Sinal, dependendo da resolução do seu computador.

Tema principal: Relação de aspecto da imagem

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Você pode selecionar as seguintes relações de aspecto, dependendo do sinal de entrada da fonte de imagem.

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

PowerLite 1780W/1781W/1785W

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com a configuração de **Resolução**.
Modo Normal	Exibe imagens usando toda a área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
16:9	Converte a relação de aspecto da imagem para 16:9.
Modo Total	Exibe imagens usando o tamanho total da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto.
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Nativa	Exibe imagens como elas são (relação de aspecto e resolução são mantidas).

PowerLite 1795F

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com a configuração de **Resolução**.
Modo Normal	Exibe imagens usando toda a área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Modo Total	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto.
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Nativa	Exibe imagens como elas são (relação de aspecto e resolução são mantidas).

Observação: A configuração **Automático** de relação de aspecto está disponível apenas com fontes de imagem HDMI.

Tema principal: Relação de aspecto da imagem

Modo cor

O projetor oferece modos de cor diferentes para proporcionar o melhor brilho, contraste e cor para uma variedade de ambientes de visualização e tipos de imagem. Você pode selecionar um modo designado para adequar a sua imagem ao ambiente, ou testar com os modos disponíveis.

Se você quiser usar sempre um modo de cor em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecioná-lo usando os menus do projetor.

Mudança do modo de cor

Modos de cor disponíveis

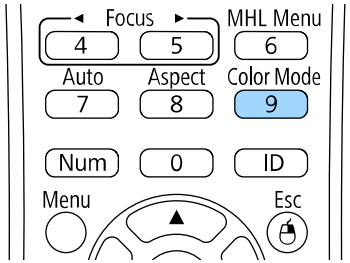
Ativar o ajuste Íris Automática

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Mudança do modo de cor

Você pode mudar o modo de cor do projetor usando o controle remoto para melhorar a imagem para o seu ambiente de visualização.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Se estiver projetando a partir de um leitor de DVD ou outra fonte de vídeo, insira um disco ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play, se necessário.
3. Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para mudar o modo de cor.



A aparência da imagem muda e o nome do Modo cor aparece rapidamente na tela.

4. Para ver todos os modos de cor disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Color Mode** repetidamente.

Tema principal: Modo cor

Modos de cor disponíveis

Você pode ajustar o projetor para usar estes modos de cor, dependendo da fonte de entrada que estiver usando:

Modo cor	Descrição
Apresentação	Melhor para apresentações em cores em salas iluminadas
Dinâmico	Melhor para video-games em salas iluminadas
Cinema	Melhor para filmes projetados em salas escuras
sRGB	Melhor para imagens de computador sRGB padrão
Quadro preto	Melhor para apresentações em um quadro negro de giz (ajusta as cores conforme necessário)
DICOM SIM	Melhor para projeção de raios-x e outras imagens de cunho médico

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

Tema principal: Modo cor

Ativar o ajuste Íris Automática

Em certos modos de cor, você pode ativar a configuração Íris Automática para otimizar automaticamente a imagem com base no brilho do conteúdo que projetar.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Menu**.

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



4. Selecione a configuração de **Íris Automática** e escolha uma destas opções:
   - **Alta velocidade** para ajustar o brilho assim que a cena mudar.
   - **Normal** para ajuste padrão de brilho.

   Observação: Você pode configurar **Íris Automática** para cada Modo de Cor que suportar a função. Você não pode alterar a definição de **Íris Automática** quando estiver usando a configuração de **Sub-título**.

5. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair dos menus.

Tema principal: Modo cor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

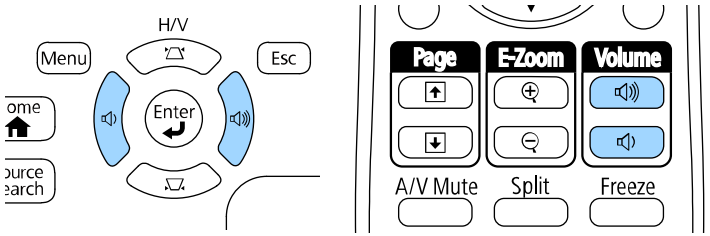
Controle do volume com os botões de volume

Você pode usar os botões **Volume** no projetor ou no controle remoto para ajustar o volume enquanto projeta uma apresentação com áudio. Os botões de volume controlam o sistema de alto-falante interno do projetor ou qualquer alto-falante externo que esteja conectado ao projetor.

Você deve ajustar o volume separadamente para cada fonte de entrada conectada.

1. Ligue o projetor e comece uma apresentação que inclua áudio.

2. Para aumentar ou diminuir o volume, pressione os botões **Volume** no controle remoto ou painel de controle.



3. Para definir o volume em um nível específico para uma fonte de entrada, use os menus do projetor.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Projeção de uma apresentação PC Free

Você pode usar a função PC Free sempre que conectar um dispositivo USB que contenha arquivos de apresentação compatíveis. Isso lhe permite exibir rápida e facilmente o conteúdo dos arquivos e controlar a exibição usando o controle remoto do projetor.

Tipos de arquivos PC Free suportados
Iniciar um show de slides PC Free
Iniciar uma apresentação PC Free de um arquivo PDF
Iniciar uma apresentação de filme PC Free
Opções de exibição de PC Free

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Tipos de arquivos PC Free suportados

É possível usar os seguintes tipos de arquivo quando estiver usando a função PC Free do projetor.

Observação: Para melhores resultados, coloque seus arquivos em mídia formatada em FAT16/32. Se tiver problemas para projetar mídia formatada para sistemas de arquivo que não sejam Windows, tente formatar a mídia para Windows. Pode não ser possível usar as funções de segurança em certos dispositivos de armazenamento USB com funções PC Free. Ao conectar um disco rígido compatível com USB, conecte o adaptador AC fornecido com o disco.

Tipo de arquivo e extensão	Detalhes
Imagem (.jpg)	Certifique-se de que o arquivo não seja: • De formato CMYK • De formato progressivo • Altamente comprimido • De resolução acima de 8192 × 8192
Imagem (.bmp)	Certifique-se de que a resolução do arquivo não esteja acima de 1280 × 800
Imagem (.gif)	Certifique-se de que o arquivo não seja: • Resolução acima de 1280 × 800 • Animado
Imagem (.png)	Certifique-se de que a resolução do arquivo não esteja acima de 1280 × 800
Documento ou imagem (.pdf)	Certifique-se de que o arquivo não seja: • Gravado em formato PDF versão 1.8 ou posterior • Criptografado
Filme de JPEG em movimento (.avi)	Suporta AVI 1.0 somente Certifique-se de que o arquivo não seja: • Gravado com codec de áudio que não seja PCM ou ADPCM • De resolução acima de 1280 × 720 • Maior do que 2GB

Tema principal: Projeção de uma apresentação PC Free

Iniciar um show de slides PC Free

Depois de conectar um dispositivo USB ou câmera digital ao projetor, você poderá mudar para a fonte de entrada USB e começar a sua apresentação de um show de slides.

Observação: É possível mudar as opções de operação PC Free ou adicionar efeitos especiais destacando **Opção** na parte inferior da tela e pressionando **Enter**.

1. Pressione o botão **USB** no controle remoto do projetor.

A tela PC Free aparece.



2. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
   - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
   - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar topo** e pressione **Enter**.
   - Para visualizar os arquivos adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior** e pressione **Enter**. (Você também pode apertar os botões **Page** para cima ou para baixo no controle remoto.)
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para exibir uma imagem individual, pressione os botões de seta para destacar a imagem e pressione **Enter**. (Pressione o botão **Esc** para regressar à tela da lista de arquivo.)
   - Para exibir uma apresentação de slides de todas as imagens em uma pasta, pressione as teclas de seta para destacar a opção de **Apresentação**, na parte inferior da tela, e pressione **Enter**.

   Observação: Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou alterados apenas na tela.

4. Enquanto projeta, use os seguintes comandos para controlar a exibição, conforme necessário:
   - Para girar a imagem exibida, pressione o botão de seta para cima ou para baixo.

- Para mover-se para a imagem seguinte ou anterior, pressione o botão de seta para a esquerda ou para a direita.

5. Para parar a exibição, siga as instruções na tela ou pressione o botão **Esc**.

Tema principal: Projeção de uma apresentação PC Free

Iniciar uma apresentação PC Free de um arquivo PDF

Depois de conectar um dispositivo USB ao projetor, você poderá mudar para a fonte de entrada USB e começar a sua apresentação de um arquivo PDF (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

1. Pressione o botão **USB** no controle remoto do projetor.

   A tela PC Free aparece.



2. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
   - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
   - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar topo** e pressione **Enter**.
   - Para visualizar as arquivos adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior** e pressione **Enter**.

3. Para exibir a primeira página de um arquivo PDF em tamanho inteiro, aperte os botões de seta para destacar o arquivo e aperte **Enter**. (Pressione o botão **Esc** para regressar à tela da lista de arquivo.)

   Observação: Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou alterados apenas na tela. Se a extensão de um arquivo PDF não for .pdf, o arquivo não aparece na lista de arquivos.

4. Enquanto projeta um arquivo PDF, use os seguintes comandos para controlar a exibição, conforme necessário:
   - Para mover-se para a página seguinte ou anterior, pressione o botão de seta para cima ou para baixo.
   - Para exibir um menu das páginas disponíveis para seleção, aperte o botão **Esc**. Depois aperte o botão de seta para a esquerda ou para a direita para selecionar uma página e aperte **Enter**.
   - Para aumentar a visualização da página para que fique do tamanho da tela, aperte **Enter**. Aperte **Enter** novamente para retornar ao tamanho de exibição padrão.
   - Para girar a página exibida, pressione o botão de seta para a esquerda ou para a direita.
5. Para parar a exibição, aperte o botão **Esc**, aperte o botão de seta para cima ou para baixo para destacar **EXIT** e aperte **Enter**.

Tema principal: Projeção de uma apresentação PC Free

Iniciar uma apresentação de filme PC Free

Depois de conectar um dispositivo USB ou câmera digital ao projetor, você poderá mudar para a fonte de entrada USB e começar a sua apresentação de filme.

Observação: É possível mudar as opções de operação PC Free destacando **Opção** na parte inferior da tela e pressionando **Enter**.

1. Pressione o botão **USB** no controle remoto do projetor.

A tela PC Free aparece.



2. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
   - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
   - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar topo** e pressione **Enter**.
   - Para visualizar os arquivos adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior** e pressione **Enter**. (Você também pode apertar os botões **Page** para cima ou para baixo no controle remoto.)
3. Para reproduzir um filme, aperte os botões de seta para destacar o arquivo e aperte **Enter**.

   Observação: Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou modificados apenas na tela. Se quiser reproduzir todos os filmes em uma pasta em sequência, selecione a opção **Apresentação** na parte inferior da tela.

4. Para parar o filme, aperte o botão **Esc**, destaque **Sair** e aperte **Enter**.

Tema principal: Projeção de uma apresentação PC Free

Opções de exibição de PC Free

Você pode selecionar estas opções de exibição quando estiver usando a função de PC Free do projetor.



Configuração	Opções	Descrição
Ordem de visualização	**Ordem de nomes**	Exibe os arquivos por ordem alfabética
	Ordem de datas	Exibe os arquivos por ordem cronológica
Ordem	**Crescente**	Classifica os arquivos do primeiro ao último
	Decrescente	Classifica os arquivos do último ao primeiro
Execução contínua	**Activado**	Mostra uma apresentação de slides contínua
	Desactivado	Mostra uma apresentação de slides uma vez
Tempo comutação ecrã	**Não**	Não exibe o próximo arquivo automaticamente
	1 segundo a 60 segundos	Exibe os arquivos durante o tempo selecionado e muda para o próximo arquivo automaticamente; imagens de alta resolução podem mudar mais lentamente

Configuração	Opções	Descrição
Efeito	**Limpar**	Transições entre as imagens com efeito de rodo
	Dissolver	Transições entre as imagens com efeito de dissolução
	Aleatória	Transições entre as imagens com efeitos variados

Tema principal: Projeção de uma apresentação PC Free

Ajuste dos recursos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os ajustes de recurso do projetor.

Desativação temporária da imagem e do som
Interrupção temporária da ação do vídeo
Ampliação e redução de imagens
Recursos de segurança do projetor
Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores
Projeção simultânea de duas imagens
Como controlar uma apresentação usando gestos das mãos

Desativação temporária da imagem e do som

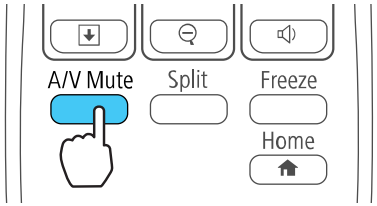
Você pode desativar temporariamente a imagem e o som projetados se quiser redirecionar a atenção da plateia durante uma apresentação. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Se quiser exibir uma imagem como o logo de uma empresa ou foto quando a apresentação for parada, você pode configurar este recurso usando os menus do projetor.

Observação: Se a imagem e o som ficarem desativados por mais de 30 minutos, a energia desliga automaticamente. Você pode ativar e desativar esta configuração usando o menu **ECO** do projetor.

Observação: A lâmpada ainda está acesa enquanto usa o A/V Mute e as horas da lâmpada continuam a acumular.

1. Pressione o botão **A/V Mute** no controle remoto para parar a projeção e silenciar qualquer som temporariamente.



2. Para reativar a imagem e o som, pressione o botão **A/V Mute** novamente.

Observação: Também é possível parar a projeção fechando a tampa deslizante **A/V Mute** no projetor.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu ECO

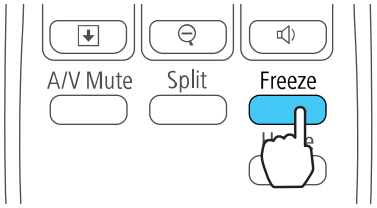
Tarefas relacionadas

Salvar um logotipo de usuário para exibição

Interrupção temporária da ação do vídeo

É possível interromper a ação em um vídeo ou apresentação de computador temporariamente e manter a imagem atual na tela. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

1. Pressione o botão **Freeze** no controle remoto para parar a ação do vídeo.

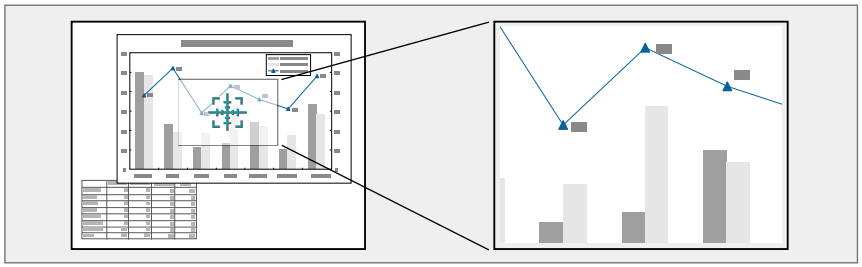


2. Para reiniciar a ação do vídeo em progresso, aperte o botão **Freeze** novamente.

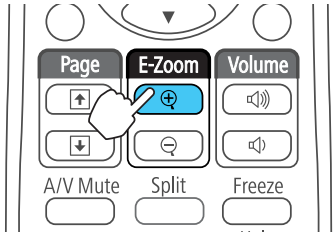
Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Ampliação e redução de imagens

Você pode chamar atenção para partes da apresentação dando zoom em uma parte da imagem para aumentá-la na tela.



1. Pressione o botão **E-Zoom +** no controle remoto.



   Você verá um ponteiro de coordenadas no centro da área a ser ampliada.
2. Use os seguintes botões do controle remoto para ajustar a imagem ampliada.
   - Use os botões de seta para posicionar o ponteiro na área da imagem que deseja ampliar.
   - Pressione o botão **E-Zoom +** repetidamente para ampliar a área da imagem conforme necessário. Pressione e segure o botão **E-Zoom +** para ampliar a imagem mais rapidamente.
   - Para mover pela área ampliada, use os botões de seta.
   - Para reduzir o tamanho da imagem, pressione o botão **E-Zoom -** conforme necessário.
   - Para retornar ao tamanho original da imagem, pressione **Esc**.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Recursos de segurança do projetor

Você pode proteger o projetor contra roubo ou uso não-intencional configurando os seguintes recursos de segurança:

- Segurança por senha para evitar que o projetor seja ligado e evitar mudanças à tela inicial e outras configurações.
- Segurança por bloqueio de botões para bloquear operação do projetor usando os botões no painel de controle.
- Cabos de segurança para prender fisicamente o projetor no lugar.

Tipos de segurança por senha
Bloqueio dos botões do projetor
Instalação de um cabo de segurança

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Tipos de segurança por senha

Você pode configurar estes tipos de segurança por senha usando uma senha compartilhada:

- A senha **Protecção da ligação** evita que qualquer um use o projetor sem antes digitar uma senha.
- A senha **Protec. logó.util.** previne que alguém mude a tela personalizada que o projetor exibe quando é ligado ou quando usa a função A/V Mute. A presença da tela personalizada desencoraja o roubo, identificando o dono do projetor.
- A senha de **Protecção da rede** evita que qualquer um mude as configurações de rede nos menus do projetor.
- A senha de **Prot. eScreen Mirroring** previne que alguém faça modificações nas configurações de Screen Mirroring do projetor (PowerLite 1785W/1795F).

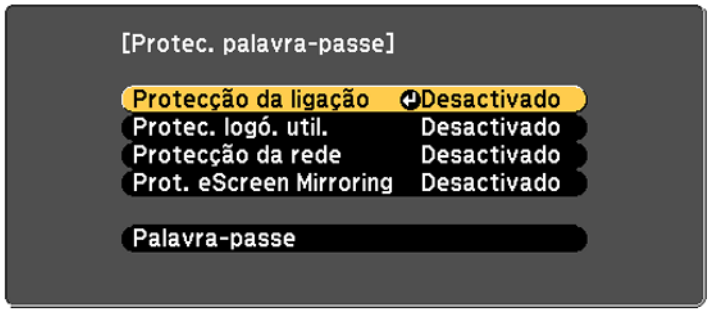
Configuração de uma senha
Seleção de tipos de segurança por senha
Digitar a senha para uso do projetor
Salvar um logotipo de usuário para exibição

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

Configuração de uma senha

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

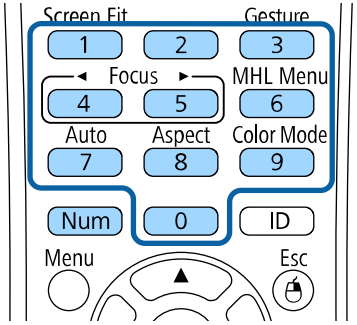
1. Mantenha o botão **Freeze** do controle remoto pressionado por aproximadamente cinco segundos ou até que este menu apareça.



2. Pressione a seta para baixo para selecionar **Palavra-passe** e pressione **Enter**.

   Você verá o comando “Deseja alterar a palavra-passe?”.

3. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
4. Mantenha o botão **Num** pressionado no controle remoto e use o teclado numérico para digitar uma senha de quatro dígitos.



   A senha é mostrada como **** enquanto digitada. Depois verá o comando de confirmação.

5. Digite a senha novamente.

   Você verá a mensagem “Palavra-passe aceite”.

6. Pressione **Esc** para retornar ao menu.
7. Anote a senha e guarde-a em um local seguro, caso a esqueça.

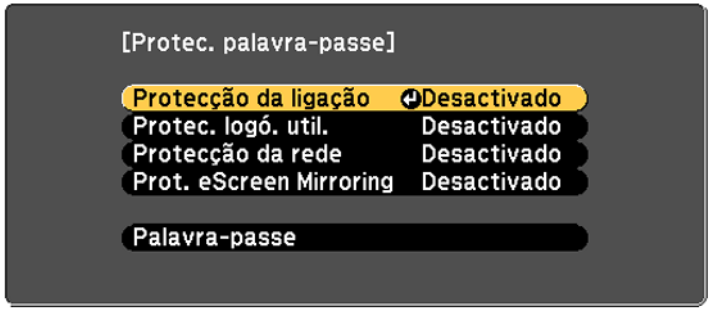
Tema principal: Tipos de segurança por senha

Tarefas relacionadas

Seleção de tipos de segurança por senha

Seleção de tipos de segurança por senha

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



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

1. Para evitar uso não-autorizado do projetor, selecione **Protecção da ligação**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.
2. Para evitar mudanças à tela Logótipo utilizador ou às configurações de exibição relacionadas, selecione **Protec. logó. util.**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.
3. Para evitar mudanças às configurações de rede, selecione **Protecção da rede**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** novamente e depois pressione **Esc**.
4. Para evitar que sejam feitas modificações às configurações de Screen Mirroring do projetor, selecione **Prot. eScreen Mirroring**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e aperte **Esc** (PowerLite 1785W/1795F).

Você pode colocar o adesivo de proteção por senha no projetor como uma proteção adicional contra furto.

Observação: Certifique-se de manter o controle remoto em um local seguro. Se perder o controle remoto, não será possível digitar a senha necessária para usar o projetor.

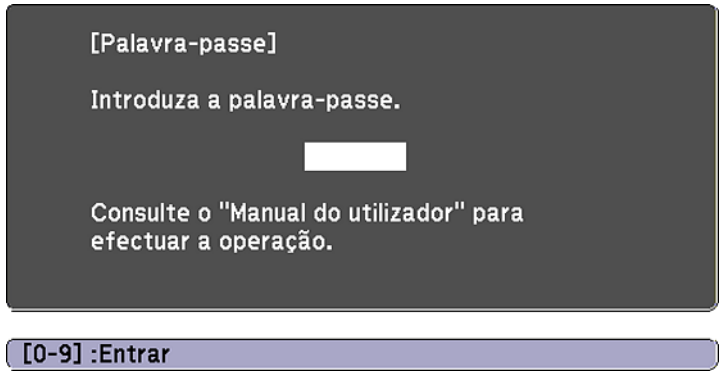
Tema principal: Tipos de segurança por senha

Tarefas relacionadas

Configuração de uma senha

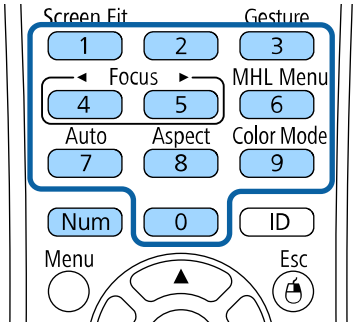
Digitar a senha para uso do projetor

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



Você deve digitar a senha correta para usar o projetor.

1. Mantenha o botão **Num** no controle remoto pressionado enquanto digita a senha usando o teclado numérico.



Observação: A senha padrão é **0000**.

A tela da senha se fecha.

2. Se a senha estiver incorreta, as seguintes situações poderão acontecer:
   - Você verá a mensagem “Palavra-passe incorrecta” e uma solicitação para tentar novamente. Digite a senha correta para continuar.
   - Se você digitar a senha errada três vezes seguidas, uma mensagem aparecerá dizendo que o projetor está travado. Depois da mensagem ser exibida por 5 minutos, o projetor entra em modo de espera. Desconecte o projetor, conecte o cabo de energia e ligue o projetor. Você vê um pedido para que digite a senha.
   - Se você continuar a digitar a senha incorreta várias vezes em sucessão, o projetor exibirá um código e uma mensagem pedindo que contacte o suporte da Epson. Não tente digitar a senha novamente. Quando você contatar o suporte da Epson, forneça o código apresentado e prova de compra para obter assistência para destravar o projetor.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

Referências relacionadas

Onde obter ajuda

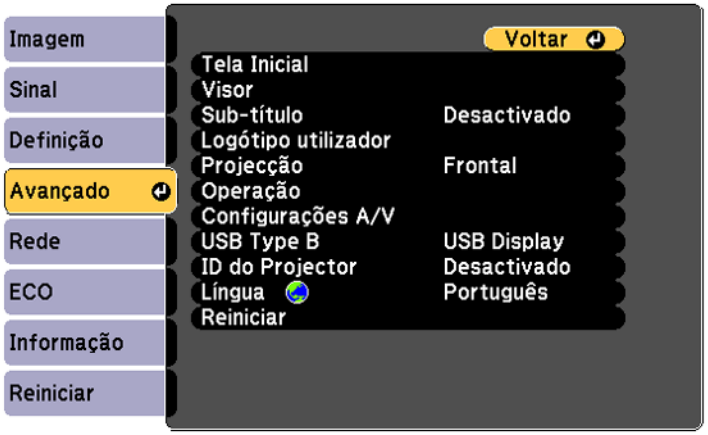
Salvar um logotipo de usuário para exibição

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la sempre que o projetor ligar. Também é possível exibir a imagem quando o projetor não estiver recebendo um sinal ou quando você parar a projeção temporariamente (usando a função A/V Mute). Esta imagem transferida é chamada de tela de logotipo do usuário.

A imagem selecionada como logotipo de usuário pode ser uma foto, gráfico ou logotipo de empresa, o que é útil para identificar o dono do projetor para ajudar a impedir furto. Você pode evitar mudanças ao logotipo de usuário se configurar uma senha para protegê-lo.

1. Exibe a imagem que quer projetar como o logotipo de usuário.

2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Logótipo utilizador** e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como logotipo do usuário.

4. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

   Você verá uma caixa de seleção sobre a imagem.

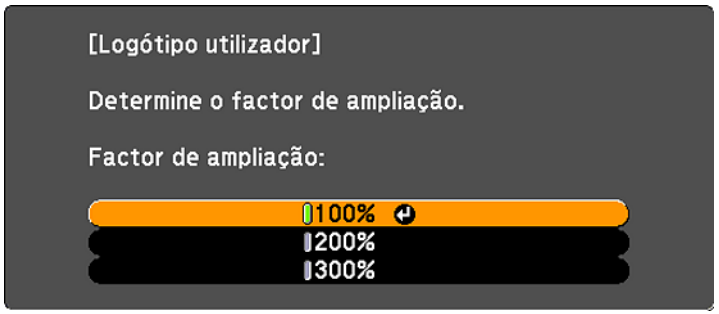
   Observação: Quando selecionar **Logo Utiliz.**, ajustes como **Keystone**, **E-Zoom** ou **Aspecto** serão temporariamente cancelados.

5. Use os botões de seta no controle remoto para selecionar a área da imagem que deseja usar como logotipo do usuário e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja selecionar esta área da imagem.

6. Selecione **Sim** e pressione **Enter**. (Se deseja mudar a área selecionada, selecione **Não**, pressione **Enter** e repita a última etapa.)

Você verá o menu Factor de ampliação na tela Logótipo utilizador.



7. Selecione uma porcentagem de zoom e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja salvar a imagem como logotipo do usuário.
8. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

   Você verá uma mensagem de conclusão.
9. Pressione **Esc** para sair da tela de mensagem.
10. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
11. Selecione **Visor** e pressione **Enter**.
12. Selecione quando deseja exibir a tela de logotipo do usuário:
    - Para exibi-la quando não houver nenhum sinal, selecione **Visualizar fundo** e defina como **Logo**.
    - Para exibi-la sempre que ligar o projetor, selecione **Ecrã inicial** e defina como **Activado**.
    - Para exibi-la quando pressionar o botão **A/V Mute**, selecione **A/V Mute** e defina como **Logo**.

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

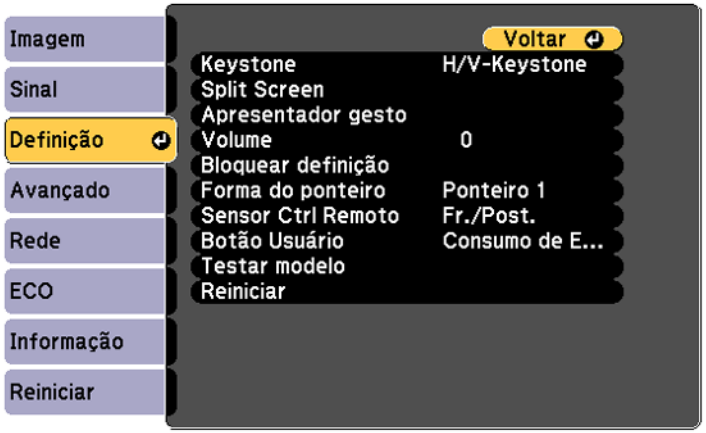
Tema principal: Tipos de segurança por senha

Bloqueio dos botões do projetor

Você pode bloquear os botões no painel de controle do projetor para evitar que qualquer outra pessoa use o projetor. É possível bloquear todos os botões ou todos os botões com exceção do botão de energia.

1. Pressione o botão **Menu**.

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



3. Selecione a configuração **Bloquear definição** e aperte **Enter**.
4. Selecione a configuração **Bloqueio operação** e pressione **Enter**.
5. Selecione um destes tipos de bloqueio e pressione **Enter**:
   - Para bloquear todos os botões do projetor, selecione **Bloqueio geral**.
   - Para bloquear todos os botões com exceção do botão de energia, selecione **Bloqueio operação**.

   Você verá uma mensagem de confirmação.
6. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

Desbloqueio dos botões do projetor

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

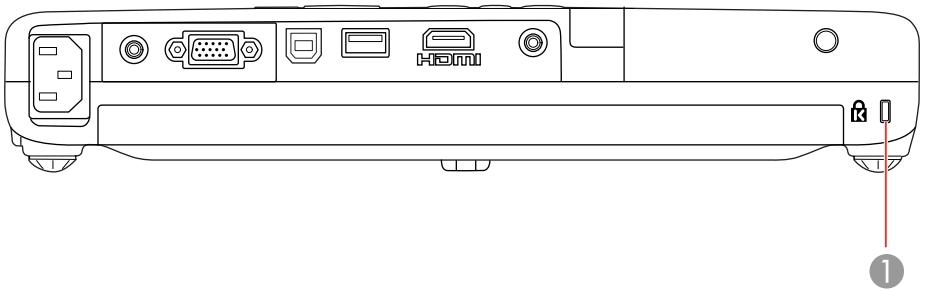
Desbloqueio dos botões do projetor

Se os botões do projetor estiverem bloqueados, mantenha o botão **Enter** do painel de controle do projetor pressionado por sete segundos para desbloqueá-los. Você também pode definir a configuração **Bloqueio operação** como **Desactivado** no menu Definição.

Tema principal: Bloqueio dos botões do projetor

Instalação de um cabo de segurança

Você pode usar o encaixe de segurança na parte traseira do projetor para prender uma trava Kensington. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.



1 Encaixe de segurança

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores

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

Observação: Em alguns casos, o brilho e o tom da cor de projetores diferentes podem não corresponder completamente, mesmo depois de feita a correção de cor. Se as diferenças de brilho e tom de cor se tornarem mais notáveis com o tempo, repita os ajustes.

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

Configuração da ID do projetor

Configuração da ID do controle remoto

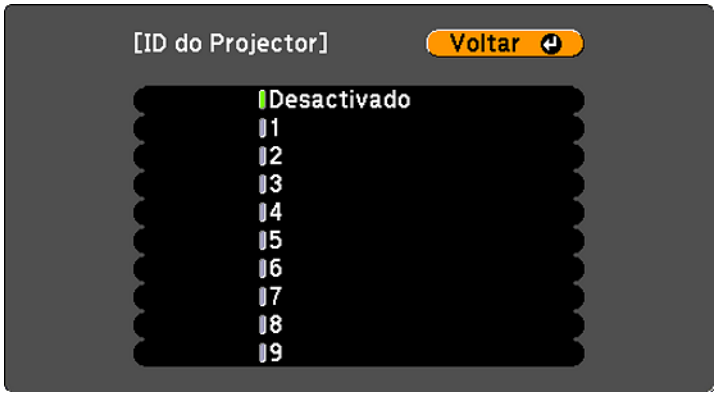
Igualdade de qualidade da exibição de múltiplos projetores

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Configuração da ID do projetor

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

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione **ID do Projector** e pressione **Enter**.



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

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

Observação: Se não souber a ID do projetor, aponte o controle remoto para o projetor e aperte o botão **ID** para exibir temporariamente a ID do projetor na tela.

Tema principal: Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores

Configuração da ID do controle remoto

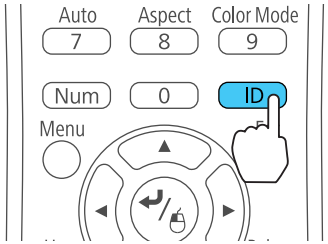
A ID do controle remoto é definida como zero como padrão para que possa operar qualquer projetor compatível. Se quiser determinar que o controle remoto opere apenas um projetor em particular, você precisa definir a ID do controle remoto para ser igual à ID do projetor.

Observação: Você deve definir a ID do controle remoto para corresponder à ID do projetor cada vez que ligar o projetor que configurou para ser controlado.

1. Ligue o projetor que você deseja que o controle remoto opere com exclusividade.
2. Certifique-se de que sabe o número de ID do projetor definido no menu Avançado da configuração **ID do Projector**.

   Observação: Se você esqueceu a ID do projetor, aponte o controle remoto para o projetor e aperte o botão **ID** para exibir temporariamente a ID do projetor na tela. Se você desativar a configuração **ID do Projector**, o controle remoto irá operar o projetor independentemente da ID selecionada no controle remoto.

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



5. Pressione o botão **ID** no controle remoto para verificar se o processo de configuração de ID funcionou.

   Você verá uma mensagem exibida pelo projetor.

   - Se o controle remoto estiver listado como **Activado**, a ID do controle remoto é definida para operar apenas o projetor listado.
   - Se o controle remoto estiver listado como **Desactivado**, a ID do controle remoto não está definida corretamente. Repita as etapas acima para definir a ID equivalente ao projetor que deseja controlar.

Tema principal: Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores

Igualdade de qualidade da exibição de múltiplos projetores

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

1. Ligue todos os projetores nos quais você deseja igualar a qualidade da exibição.

2. Defina números de ID em cada projetor.
3. Defina a ID do controle remoto para corresponder ao primeiro projetor.
4. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Imagem** e pressione **Enter**.



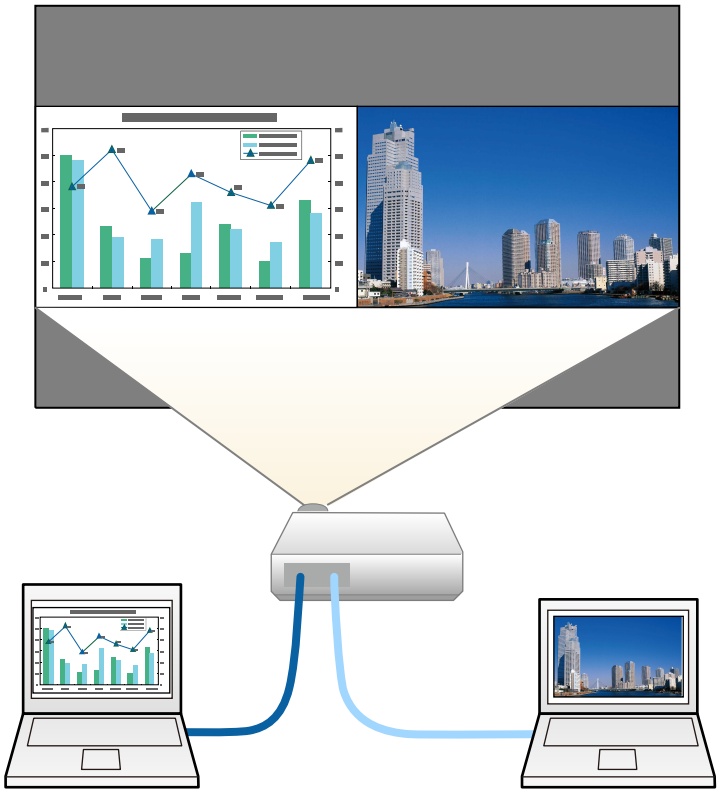
5. Selecione configurações conforme necessário.
6. Defina a ID do controle remoto para corresponder ao próximo projetor, depois selecione ajustes no menu Imagem conforme necessário para igualar as imagens dos projetores.

   Observação: O brilho e matiz podem não ser exatamente iguais mesmo depois dos ajustes. Se as diferenças de brilho e matiz se tornarem mais notáveis com o tempo, repita os ajustes.

Tema principal: Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores

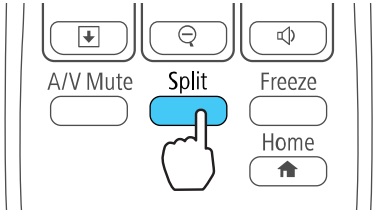
Projeção simultânea de duas imagens

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



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

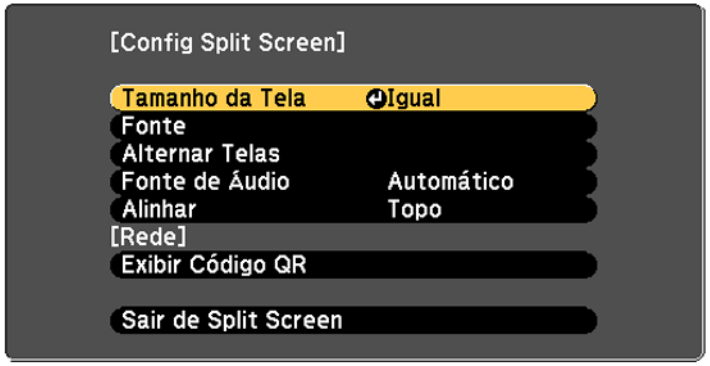
1. Pressione o botão **Split** do controle remoto.



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

2. Pressione o botão **Menu**.

   Você verá a seguinte tela:



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

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

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

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

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

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Como controlar uma apresentação usando gestos das mãos

Você pode usar a função de Apresentador gesto do projetor para controlar uma apresentação usando gestos das mãos. Isso permite que apresente na frente da tela sem usar o controle remoto (PowerLite 1785W/1795F).

A função Apresentador gesto está disponível somente sob as seguintes condições:

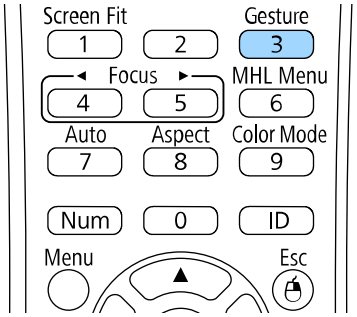
- A configuração **Apresentador gesto** no menu Definição está selecionada como **Activado**.
- A configuração **Projecção** no menu Avançado está definida como **Frontal** ou or **Frontal/Tecto**.
- O tamanho da tela é 100 polegadas (254 cm) ou menos
- A distância de projeção fica entre 0,9 a 2,2 metros
- O ângulo de projeção não é maior do que 30º horizontalmente ou 20º verticalmente a partir do centro da tela
- Se estiver usando uma conexão Screen Mirroring, você selecionou permissões de operação que permitem que um teclado ou mouse de um dispositivo conectado controlem o projetor (apenas Windows 10)

1. Conecte o projetor a um computador usando um cabo ou conexão de rede.
2. Se você conectou o seu computador a uma porta que não seja a porta **USB-B** do projetor, também conecte um cabo USB à porta **USB-B** do projetor e a uma porta USB no seu computador (para suporte para Apresentador gesto).

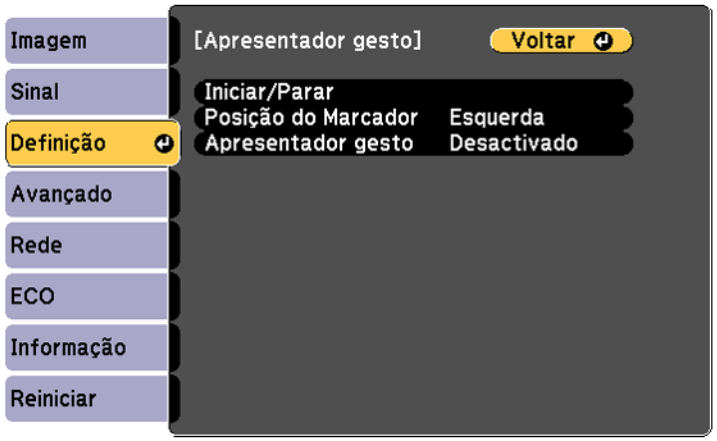
   Observação: Você não precisa conectar um cabo USB se estiver usando EasyMP Multi PC Projection ou Screen Mirroring para conectar o seu computador ao projetor.

3. Ligue o projetor e comece a sua apresentação.

4. Aperte o botão **Gesture** no controle remoto.



Você vê as configurações de Apresentador gesto:



Observação: Você também pode exibir as configurações de Apresentador gesto se apertar e segurar o botão **Screen Fit** no projetor por três segundos.

5. Selecione a configuração **Iniciar/Parar** e aperte **Enter**.

Você vê uma tela de ajuste com setas na parte inferior esquerda da tela:



Observação: Você pode mudar a posição das setas usando a configuração **Posição do Marcador**.

6. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para ir para o próximo slide ou página, cubra a seta para cima com a sua mão
   - Para ir para o slide ou página anterior, cubra a seta para baixo com a sua mão

   Observação: Quando não estiver usando as setas, fique longe delas para evitar cubra-las acidentalmente.

   Observação: As setas não estão disponíveis para as fontes de entrada **Computer**, **Video**, **USB-A**, **LAN** (Epson iProjection) e **Screen Mirroring**.

7. Faça o seguinte para sair do Apresentador gesto:
   - Pressione o botão **Gesture**.
   - Pressione e segure o botão **Screen Fit** no projetor por três segundos.
   - Selecione a configuração **Iniciar/Parar**.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Ajuste das definições de menu

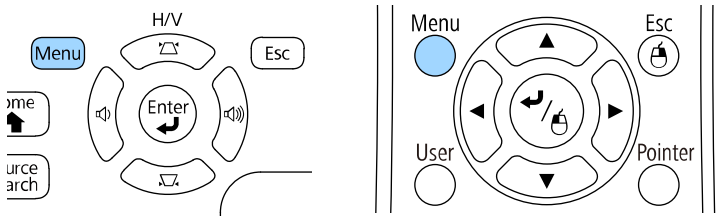
Siga as instruções nestas seções para acessar o sistema de menus do projetor e mudar as suas configurações.

Uso do sistema de menus do projetor
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal
Configuração de opções do projetor - menu Definição
Configuração de opções do projetor - menu Avançado
Configuração de rede do projetor - menu Rede
Configuração de opções do projetor - menu ECO
Exibição da informação do projetor - menu Informação
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Uso do sistema de menus do projetor

Você pode usar os menus do projetor para ajustar as configurações que controlam como o seu projetor funciona. O projetor exibe os menus na tela.

1. Pressione o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto.



Você vê a tela de menus exibindo as configurações do menu Imagem.



2. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo para navegar pelos menus listados à esquerda. As configurações para cada menu aparecem à direita.

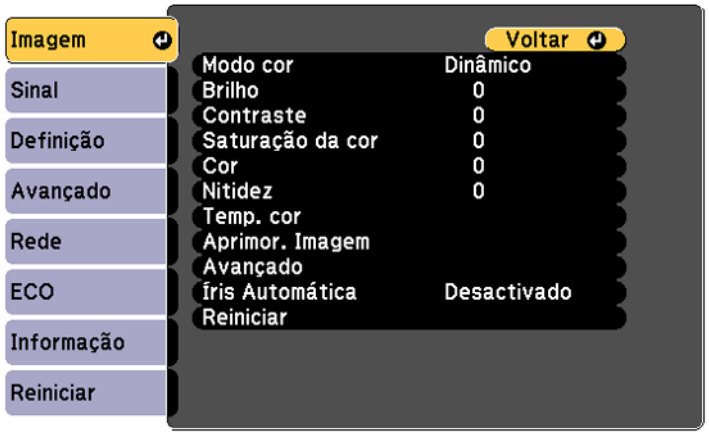
   Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

3. Para modificar as configurações no menu exibido, aperte **Enter**.
4. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo para navegar pelas opções.
5. Modifique as configurações usando os botões listados na parte inferior das telas de menu.
6. Para retornar todas as configurações de menu aos seus valores originais, selecione **Reiniciar**.
7. Quando terminar de modificar as configurações em um menu, pressione **Esc**.
8. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

As configurações no menu Imagem permitem que você ajuste a qualidade da imagem para a fonte de entrada que estiver usando. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que ela esteja conectada e selecione a fonte.

Configuração	Opções	Descrição
Modo cor	Veja a lista disponível de modos de cor.	Ajusta a nitidez das cores da imagem para vários tipos de imagens e ambientes.
Brilho	Diversos níveis disponíveis.	Clareia ou escurece toda a imagem.
Contraste	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta a diferença entre as áreas claras e escuras da imagem.
Saturação da cor	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta a intensidade das cores da imagem.
Cor	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta o equilíbrio dos tons de verde a magenta da imagem.

Configuração	Opções	Descrição
Nitidez	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta a nitidez ou a suavidade dos detalhes da imagem.
Temp. cor (temperatura da cor)	**Temp. cor** **Personalizado**	Determina o tom geral da cor; valores altos deixam a imagem azul e valores baixos deixam a imagem vermelha. **Temp. cor**: define o tom da cor em um intervalo de 3200 a 10000 °K (Kelvin) para o Modo de cor **sRGB** ou de 0 a 10 para todos os outros modos de cor. **Personalizado**: ajusta a intensidade de tons individuais na imagem.
Aprimor. Imagem	**Redução ruído**	Reduz tremor em imagens analógicas em 3 níveis.
Avançado	**Gamma**	Ajusta os níveis de gama da imagem.
	RGBCMY	Ajusta a matiz, a saturação e o brilho para cada cor.
	Desentrelaçamento	Define se os sinais entrelaçados para progressivo devem ser convertidos para certos tipos de imagem de vídeo. **Desactivado**: para imagens em movimento. **Vídeo**: para a maioria das imagens de vídeo. **Film/Auto**: para filmes, gráficos de computador e animação.

Configuração	Opções	Descrição
Íris Automática	**Desactivado** **Normal** **Alta velocidade**	Ajusta a luminosidade projetada baseado no brilho da imagem quando o Modo cor **Dinâmico** ou **Cinema** está selecionado; **Alta velocidade** determina uma correção de luminosidade mais rápida para imagens em movimento rápido.

Observação: A configuração **Brilho** não afeta o brilho da lâmpada. Ajuste a configuração de brilho da lâmpada em **Consumo de Energia**.

Observação: A configuração **Redução ruído** não está disponível se você configurou **Desentrelaçamento** como **Desactivado** ou se selecionou uma sinal de entrada RGB digital ou entrelaçado (480i/576i/1080i).

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Referências relacionadas

Modos de cor disponíveis

Configuração de opções do projetor - menu ECO

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Normalmente, o projetor detecta e otimiza a configuração de sinal de entrada automaticamente. Se precisar personalizar as configurações, você pode usar o menu Sinal. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Observação: É possível restaurar as configurações de fábrica de **Posição**, **Alinhamento** e **Sinc.** apertando o botão **Auto** no controle remoto.

Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que ela esteja conectada e selecione a fonte.

Configuração	Opções	Descrição
Resolução	**Auto** **Largo** **Normal**	Define a resolução do sinal de entrada se não for detectado automaticamente usando a opção **Automático**.
Aspecto	Veja a lista de relações de aspecto disponíveis.	Define a relação de aspecto (relação de largura para altura da imagem) para a fonte de entrada selecionada.

Configuração	Opções	Descrição
Alinhamento	Diversos níveis disponíveis.	Ajuste este sinal para eliminar faixas verticais em imagens de computador.
Sinc.	Diversos níveis disponíveis.	Ajuste este sinal para eliminar imagens de computador embaçadas ou piscado.
Posição	Para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita.	Ajusta a localização da imagem na tela.
Auto Ajuste	**Activado** **Desactivado**	Otimiza automaticamente a qualidade das imagens de computador (quando ativada).
Overscan	**Automático** **Desactivado** **4%** **8%**	Muda a relação da imagem projetada para tornar as bordas visíveis por uma percentagem selecionável ou automaticamente.
Avançado	—	Veja a tabela de configurações **Avançado** neste tópico.

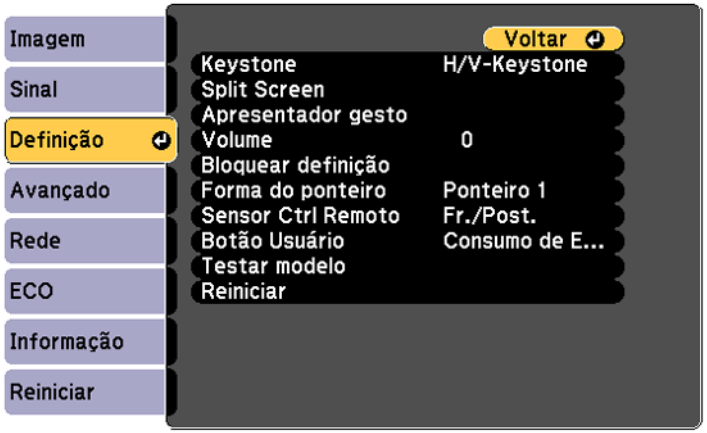
Configurações **Avançado**

Configuração	Opções	Descrição
Limite de Vídeo HDMI	**Automático** **Normal** **Expandido**	Configura o limite de vídeo para que ele corresponda à configuração do dispositivo conectado à porta de entrada HDMI. **Automático**: detecta o alcance de vídeo automaticamente. **Normal**: para imagens que não sejam de computador; selecione se as áreas em preto da imagem estiverem muito claras. **Expandido**: para imagens de computador; selecione se a imagem estiver muito escura.
Sinal entrada	**Automático** **RGB** **Componentes**	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de computador. **Automático**: detecta o sinal automaticamente. **RGB**: corrige a cor para entrada de computador/vídeo RGB. **Componentes**: corrige a cor para entrada de vídeo componente.
Sinal Vídeo	**Automático** Vários padrões de vídeo.	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de vídeo. **Automático**: detecta o sinal automaticamente.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configuração de opções do projetor - menu Definição

As opções no menu Definição permitem que você personalize várias funções do projetor. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Configuração	Opções	Descrição
Keystone	**H/V Keystone** **Quick Corner**	Ajusta o formato da imagem para que fique retangular (horizontal e verticalmente). **H/V Keystone**: permite a correção manual dos lados vertical e horizontal ou ativa ou desativa a correção automática. **Quick Corner**: selecione para corrigir o formato e o alinhamento da imagem usando uma exibição na tela.

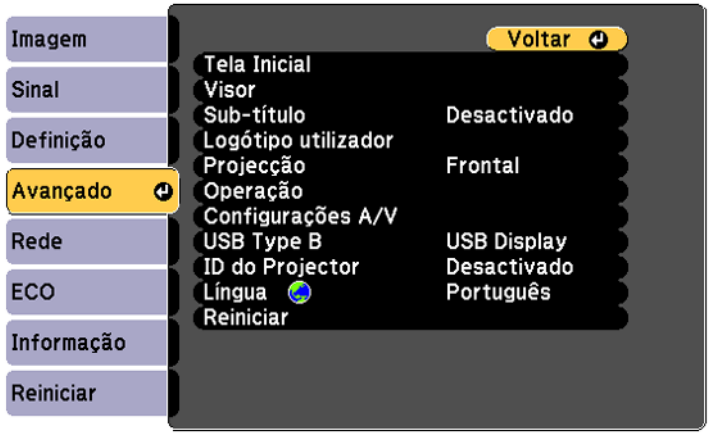
Configuração	Opções	Descrição
Split Screen	**Tamanho da Tela** **Fonte** **Alternar Telas** **Fonte de Áudio** **Alinhar** **Exibir Código QR**	Divide a área de visualização horizontalmente e exibe duas imagens lado a lado (aperte **Esc** para cancelar a exibição em tela dividida).
Apresentador gesto (PowerLite 1785W/1795F)	**Iniciar/Parar** **Posição do Marcador** **Apresentador gesto**	Ajusta as opções de Apresentador gesto. **Iniciar/Parar**: inicia ou para a função Apresentador gesto. **Posição do Marcador**: determina a posição do marcador para a esquerda ou direita. **Apresentador gesto**: ativa ou desativa a função Apresentador gesto.
Volume	Uma variedade de níveis estão disponíveis.	Ajusta o volume do sistema de alto-falantes do projetor.
Bloquear definição	**Bloqueio operação**	Controla a trava de botões do projetor para segurança do equipamento. **Bloqueio geral**: trava todos os botões. **Bloqueio operac**: trava todos os botões, com exceção do botão de alimentação. **Desactivado**: nenhum botão é travado.
Forma do ponteiro	Três formatos disponíveis.	Muda o formato do ponteiro do controle remoto.

Configuração	Opções	Descrição
Sensor Ctrl Remoto	**Fr./Post.** **Frontal** **Posterior** **Desactivado**	Limita a recepção de sinais do controle remoto pelos receptores do projetor. **Desactivado**: deixa todos os receptores desativados.
Botão Usuário	**Consumo de Energia** **Informação** **Desentrelaçamento** **Sub-título** **Testar modelo** **Resolução** **Projeção Múltipla** **Exibir Código QR**	Designa a opção de menu para o botão **User** no controle remoto para acesso em um toque.
Testar Modelo	—	Exibe um padrão de teste para ajudar com o foco e o zoom, e com a correção do formato da imagem (pressione **Esc** para cancelar a exibição do padrão).

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

As configurações no menu Avançado permitem que personalize várias opções que controlam a operação do projetor.



Configuração	Opções	Descrição
Tela Inicial	**Auto Exib. Tela Inicial** **Função Person.1** **Função Person.2**	Selecione várias opções para a tela inicial do projetor. **Auto Exib. Tela Inicial**: controla se a tela iniciar é exibida automaticamente quando o projetor é ligado. **Função Person.1**/**Função Person.2**: permite que você personalize as opções exibidas na tela principal e salve suas configurações como um pré-ajuste

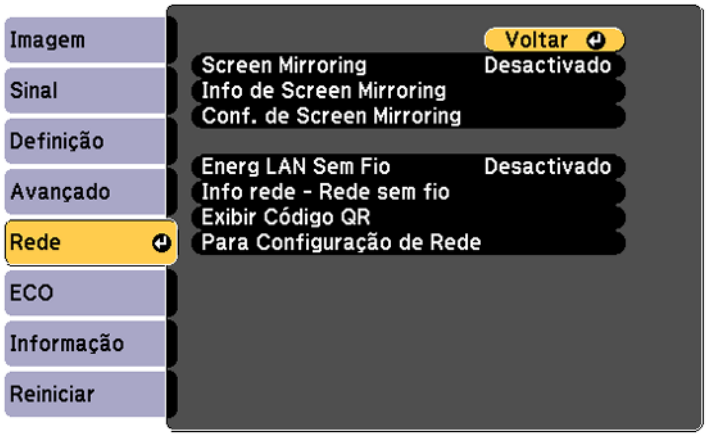
Configuração	Opções	Descrição
Visor	**Mensagem** **Visualizar fundo** **Ecrã inicial** **A/V Mute**	Seleciona várias opções de exibição. **Mensagem**: controla se as mensagens são exibidas na tela. **Visualizar fundo**: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando nenhum sinal é recebido. **Ecrã inicial**: determina se uma tela especial aparece quando o projetor é ligado. **A/V Mute**: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando A/V Mute está ativado.
Sub-título	**Desactivado** **CC1** **CC2**	Controla o uso de sub-títulos e seleciona o tipo de legenda (legendas só são visíveis para sinais NTSC conectados através da porta **Video**).
Logótipo utilizador	—	Cria uma tela que o projetor exibe para se identificar e aumentar a segurança.
Projecção	**Frontal** **Frontal/Tecto** **Posterior** **Posterior/Tecto**	Seleciona a posição do projetor com relação à tela para que a imagem fique orientada corretamente.

Configuração	Opções	Descrição
Operação	**Direct Power On** **Modo Alta Altitude** **Procurar Fonte Auto** **Ligação automática** **Data e Hora** (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	Seleciona várias opções de operação. **Direct Power On**: liga o projetor ao conectá-lo. **Modo Alta Altitude**: regula a temperatura de operação do projetor em altitudes maiores do que 1.500 metros. **Procurar Fonte Auto**: detecta automaticamente o sinal de imagem sendo recebido quando o projetor está ligado. **Ligação automática**: liga o projetor automaticamente quando recebe um sinal de imagem (disponível apenas quando **Modo de espera** é definido como **Comunic. Activada**) **Data & Hora**: ajusta as configurações de hora e data do projetor.
Configurações A/V	**Saída de Áudio HDMI**	Seleciona a porta de entrada de áudio quando projeta imagens das portas HDMI.
USB Type B	**USB Display** **Link21L**	Seleciona o uso da porta USB Type B do projetor. **USB Display**: selecione quando conectar um computador à porta **USB-B** do projetor para exibir imagens. **Link 21L**: permite que um computador Windows remoto opere o projetor através de uma conexão USB usando o utilitário Link 21L Utility.
ID do Projector	**Desactivado** **1** a **9**	Define uma identidade para o projetor quando usa múltiplos projetores.
Língua	Vários idiomas disponíveis.	Seleciona o idioma do menu do projetor e das mensagens (não é modificado pela opção **Reiniciar**).

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configuração de rede do projetor - menu Rede

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



Configuração	Opções	Descrição
Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	**Activado** **Desactivado**	Ativa o modo de espelhamento de tela.
Info de Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	**Nome visualização** **Endereço MAC** **Código de região** **Canal** **Dispos. Conectado**	Exibe o estado e os detalhes do espelhamento de tela.
Conf. de Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	Várias opções de espelhamento de tela.	Configura as opções de espelhamento da tela; disponível somente quando **Screen Mirroring** está **Activado**
Energia LAN Sem Fio	**Activado** **Desactivado**	Ativa o modo de rede sem fios.

Configuração	Opções	Descrição
Info rede - Rede sem fio	**Modo de ligação** **Sistema LAN sem fios** **Nível da antena** **Nome do projector** **SSID** **DHCP** **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway** **Endereço MAC** **Código de região**	Exibe o estado da rede sem fios e detalhes.
Exibir Código QR	—	Exibe o código QR para conexão com dispositivo iOS ou Android usando o aplicativo Epson iProjection.
Para Configuração de Rede	Acessa menus adicionais de rede.	Configura as opções de rede.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configuração de opções do projetor - menu ECO

As configurações do menu ECO permitem que você personalize as funções do projetor para economizar energia. Quando selecionar uma configuração para salvar energia, um ícone de folha aparece ao lado do item de menu.



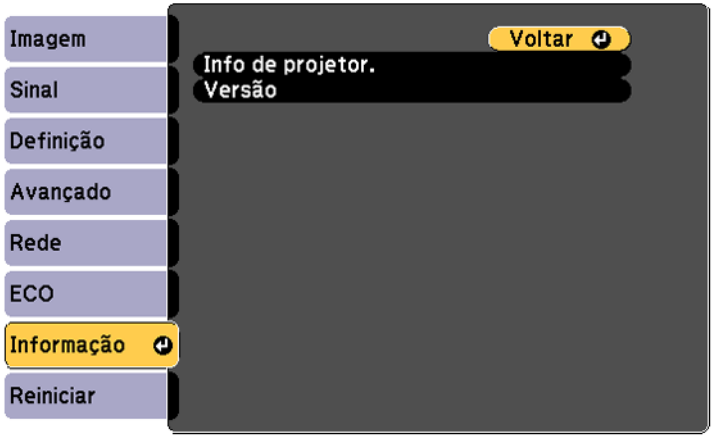
Configuração	Opções	Descrição
Consumo de Energia	**Normal** **ECO**	Seleciona o modo de brilho da lâmpada do projetor. **Normal**: define o brilho máximo da lâmpada. **ECO**: reduz o brilho da lâmpada e o barulho do ventilador, e economiza energia e vida da lâmpada.
Otimizador de Luz	**Activado** **Desactivado**	Quando **Consumo de Energia** estiver configurado como **Normal** e **Íris Automática** estiver desligada, o brilho da lâmpada é ajustado com base na imagem projetada; você pode configurar esta opção para cada modo de cor.

Configuração	Opções	Descrição
Modo Repouso	**Activado** **Desactivado**	O projetor entra automaticamente no modo de repouso depois de um período de inatividade.
Hora Modo Repouso	1 a 30 minutos	Determina o intervalo do Modo Repouso.
Tempor. tampa lente	**Activado** **Desactivado**	Desliga o projetor automaticamente depois de 30 minutos se a tampa da lente estiver fechada.
Tempor. Mudo A/V	**Activado** **Desactivado**	Desliga o projetor automaticamente depois de 30 minutos se a opção **A/V Mute** estiver ativada.
Visualização ECO	**Activado** **Desactivado**	Exibe um ícone de folha no canto inferior esquerdo da tela projetada para indicar o estado de economia de energia quando o brilho da lâmpada muda.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Exibição da informação do projetor - menu Informação

Você pode exibir informação a respeito do projetor e das fontes de entrada se acessar o menu Informação. No entanto, você não pode mudar configurações no menu.



Selecione **Versão** para exibir a versão de firmware do projetor. Selecione **Info de projetor** para exibir as configurações exibidas abaixo.

Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada. O temporizador da lâmpada não registrará o tempo de uso até que seja utilizado por, no mínimo, 10 horas.

Item de informação	Descrição
Horas da Lâmpada	Exibe o número de horas (**H**) que a lâmpada foi usada nos modos de consumo de energia **Normal** e **ECO**; se a informação aparecer em amarelo, obtenha uma lâmpada original Epson para substituição.
Fonte	Exibe o nome da porta à qual a fonte de entrada está conectada.
Sinal entrada	Exibe a configuração do sinal de entrada na fonte de entrada atual.
Resolução	Exibe a resolução da fonte de entrada atual.
Sinal Vídeo	Exibe o formato do sinal de entrada de vídeo na fonte de entrada atual.

Item de informação	Descrição
Taxa renovação	Exibe a taxa de renovação da fonte de entrada atual.
Info sinc	Fornece informações que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Estado	Fornece informações sobre os problemas do projetor que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Número de Série	Exibe o número de série do projetor.
Event ID	Exibe o número de ID do evento que corresponde a um problema específico do projetor; veja a lista de códigos de ID de evento.

Lista de códigos de evento

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de reposição
Especificações da lâmpada do projetor

Lista de códigos de evento

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

Códigos de evento	Causa e solução
0020	Ocorreu um erro de comunicação de espelhamento de tela. Desligue o projetor e depois volte a ligá-lo, ou reinicie o software de rede.
0026	
0032	
0036	
0037	
0038	
0021	O espelhamento de tela não iniciou. Desligue e ligue o projetor novamente.

Códigos de evento	Causa e solução
0022	Comunicação de espelhamento de tela instável. Verifique o estado da comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0027	
0028	
0029	
0030	
0031	
0035	
0023	A conexão falhou. Caso veja a tela de PIN (senha) no seu computador, digite a senha exibida na tela de espera de Screen Mirroring ou na parte inferior direita da imagem projetada. Se isso não resolver o problema, reinicie o projetor e dispositivos conectados, depois cheque as configurações de conexão.
0024	
0025	
0041	A conexão falhou. Apague a informação do projetor gravada no computador e tente fazer a conexão novamente.
00432	O software de rede não iniciou. Desligue e ligue o projetor novamente.
00435	
0433	Não é possível exibir as imagens transferidas. Reinicie o software de rede.
0434	Comunicação em rede instável. Verifique o status de comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0481	
0482	
0485	
0483	O software de rede encerrou inesperadamente. Verifique o estado da comunicação em rede e desligue e ligue o projetor novamente.
04FE	
0484	A comunicação com o computador foi desconectada. Reinicie o software de rede.
0479	Ocorreu um erro de sistema do projetor. Desligue e ligue o projetor novamente.
04FF	
0891	Não é possível encontrar um ponto de acesso com o mesmo SSID. Configure o seu computador, ponto de acesso e projetor no mesmo SSID.

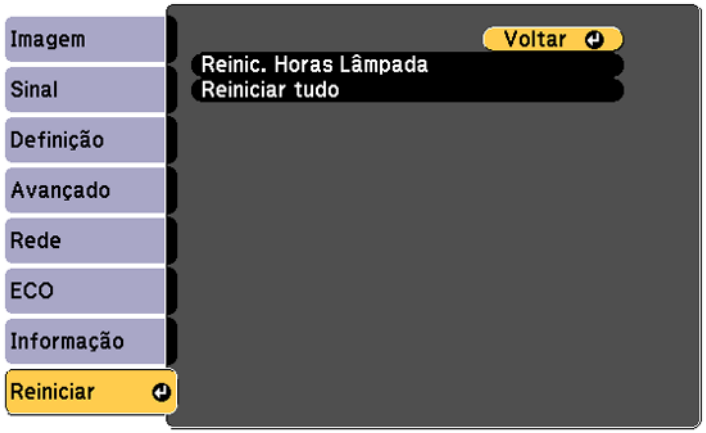
Códigos de evento	Causa e solução
0892	O tipo de autenticação WPA/WPA2 não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fios estão corretas.
0893	O tipo de criptografia TKIP/AES não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fios estão corretas.
0894	A comunicação com o ponto de acesso não autorizado foi desconectada. Entre em contato com o seu administrador de rede.
0898	A obtenção do endereço de DHCP não teve sucesso. Certifique-se de que o servidor DHCP está funcionando corretamente. Se você não estiver usando DHCP, desligue a configuração do **DHCP** nos menus de rede.
0899	Ocorreu um erro de comunicação.
089A	O tipo de autenticação EAP do projetor não corresponde à rede. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089B	A autenticação do servidor EAP falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089C	A autenticação do cliente EAP falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089D	Troca de chave falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.

Tema principal: Exibição da informação do projetor - menu Informação

Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Você pode retornar a maioria das configurações do projetor aos valores iniciais usando a opção **Reiniciar tudo** no menu Reiniciar.

Você também pode retornar o contador de uso da lâmpada para zero quando substituir a lâmpada se usar a opção **Reinic. Horas Lâmpada**.



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

- Sinal entrada
- Logótipo utilizador
- Língua
- Itens do menu Rede
- Horas da Lâmpada
- Senha
- Data & Hora
- Correspond. cores
- Visualizar fundo
- Ecrã inicial
- A/V Mudo

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Manutenção e transporte do projetor

Siga as instruções nestas seções para fazer a manutenção e transportar o seu projetor.

Manutenção do projetor
Transporte do projetor

Manutenção do projetor

O seu projetor precisa de pouca manutenção para continuar funcionando da melhor maneira possível.

Pode ser necessário limpar a lente periodicamente, além de limpar o filtro de ar e as aberturas de exaustão para prevenir que o projetor sobreaqueça se a ventilação ficar bloqueada.

A lâmpada, o filtro de ar e as pilhas do controle remoto são as únicas peças que deve substituir. Se alguma outra parte precisar de substituição, entre em contato com a Epson ou com um técnico autorizado Epson.

Aviso: Antes de limpar qualquer parte do projetor, desligue-o e desconecte o cabo de alimentação. Nunca abra nenhuma tampa do projetor, exceto nos casos especificamente explicados neste manual. A voltagem elétrica presente no projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves.

Aviso: Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

Limpeza da lente
Limpeza do gabinete do projetor
Manutenção do filtro de ar e do exaustor
Manutenção da lâmpada do projetor
Substituição das pilhas do controle remoto

Tema principal: Manutenção e transporte do projetor

Limpeza da lente

Limpe a lente do projetor periodicamente ou quando houver poeira ou manchas na superfície.

- Para remover poeira ou manchas, limpe a lente cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.

- Se necessário, umedeça um pano macio sem fiapos com a solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre sua superfície. Não borrife líquidos diretamente na lente.

  Aviso: Não use um limpador de lentes que contenha gás inflamável. O calor elevado gerado pela lâmpada do projetor pode causar um incêndio.

  Cuidado: Não use limpa-vidros ou qualquer material áspero para limpar a lente e não deixe que a lente sofra impacto; isso pode danificá-la. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo. Evite tocar na lente com as mãos nuas para evitar que suas impressões digitais marquem ou danifiquem a superfície da lente.

Tema principal: Manutenção do projetor

Limpeza do gabinete do projetor

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

- Para remover pó ou sujeira, limpe a superfície externa com um pano macio, seco e sem fiapos.
- Para remover sujeira mais difícil, use um pano umedecido com água e sabão. Não borrife líquidos diretamente no projetor.

  Cuidado: Não utilize cera, álcool, benzina, diluente de tinta ou outros produtos químicos para limpar o projetor. Esses produtos podem danificar o gabinete. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

Tema principal: Manutenção do projetor

Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Fazer a manutenção do filtro com regularidade é importante para conservar o seu projetor. O seu projetor Epson foi concebido com um filtro de fácil acesso e que pode ser substituído pelo usuário, para proteger o seu projetor e tornar a manutenção fácil. O intervalo de manutenção do filtro dependerá do ambiente.

Se a manutenção não for feita com regularidade, o seu projetor Epson lhe notificará quando a temperatura dentro do projetor alcançar um nível alto. Não espere até que esse aviso apareça para fazer a manutenção do filtro do projetor, pois a exposição prolongada a altas temperaturas pode reduzir a vida útil do seu projetor ou da lâmpada.

Danos causados devido a não-execução da manutenção adequada do projetor ou do filtro podem não ser cobertos pela garantia do projetor ou da lâmpada.

Limpeza do filtro de ar e do exaustor
Substituição do filtro de ar

Tema principal: Manutenção do projetor

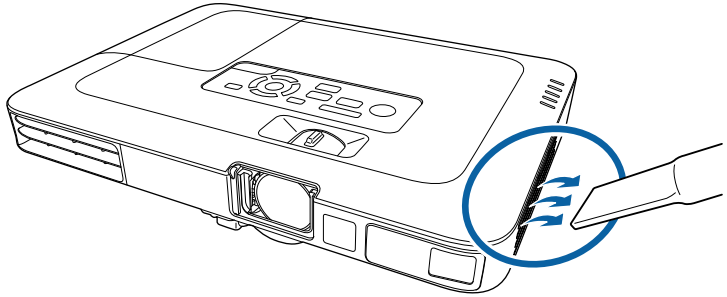
Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

Limpe o filtro de ar do projetor ou as aberturas de exaustão se ficarem empoeiradas, ou caso veja uma mensagem pedindo que faça a limpeza.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Remova cuidadosamente a poeira usando um aspirador de pó pequeno específico para computadores ou uma escova macia (como um pincel de pintura).



Observação: Você pode remover o filtro de ar para limpar os dois lados dele. Não lave o filtro de ar na água, ou use qualquer detergente ou solvente para limpá-lo.

Cuidado: Não use ar comprimido. Os gases podem deixar resíduos inflamáveis ou empurrar poeira e detritos nas peças óticas do projetor e outras áreas sensíveis.

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

Tema principal: Manutenção do filtro de ar e do exaustor

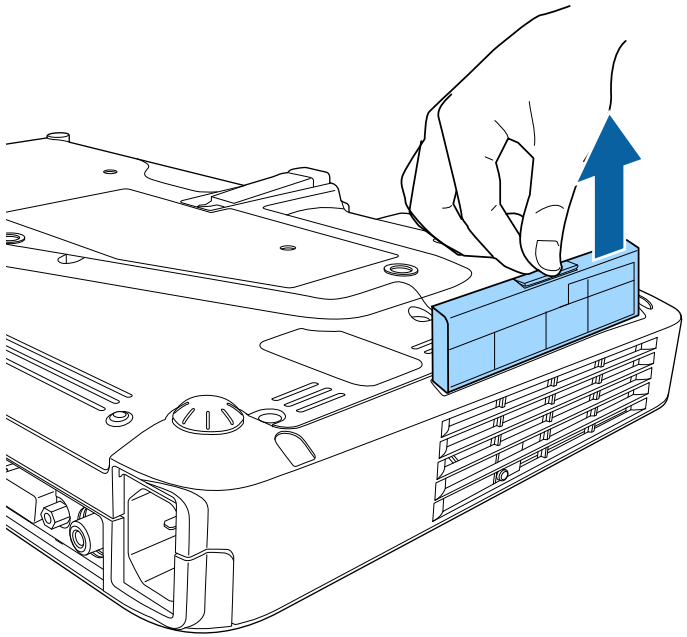
Substituição do filtro de ar

É necessário substituir o filtro de ar nestas situações:

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

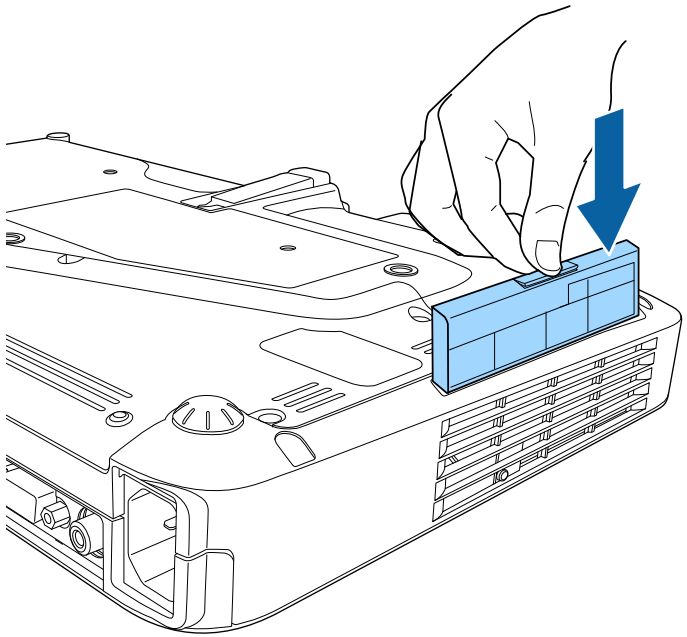
Você pode substituir o filtro de ar enquanto o projetor estiver montado no teto, se necessário.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Segure a lingueta no centro do filtro de ar e puxe-o para fora do projetor.



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

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



Tema principal: Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de reposição

Manutenção da lâmpada do projetor

O projetor conta o número de horas de uso da lâmpada e exibe esta informação no sistema de menus do projetor.

Substitua a lâmpada assim que for possível quando acontecer o seguinte:

- A imagem projetada ficar mais escura ou começar a se deteriorar.
- Aparecer uma mensagem pedindo que substitua a lâmpada quando você ligar o projetor.
- A luz On/Standby do projetor piscar na cor azul e a luz Lamp piscar na cor laranja.

Substituição da lâmpada

Reinicialização do temporizador da lâmpada

Tema principal: Manutenção do projetor

Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

Exibição da informação do projetor - menu Informação

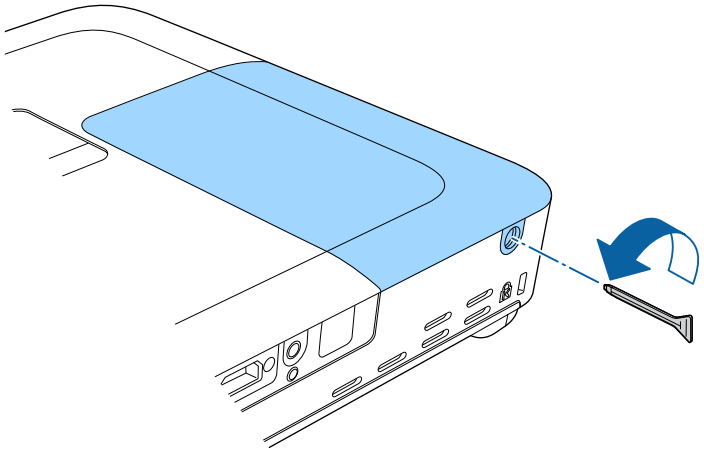
Substituição da lâmpada

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

Aviso: Deixe a lâmpada esfriar completamente antes de substituí-la para evitar ferimentos.

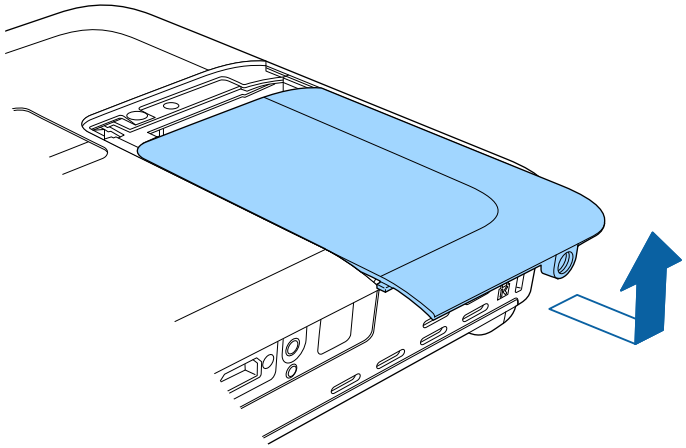
Você pode substituir a lâmpada enquanto o projetor estiver montado no teto, se necessário.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Permita que a lâmpada do projetor esfrie por pelo menos uma hora.
3. Use a chave de fenda incluída com a lâmpada de substituição para soltar o parafuso que segura a tampa da lâmpada.

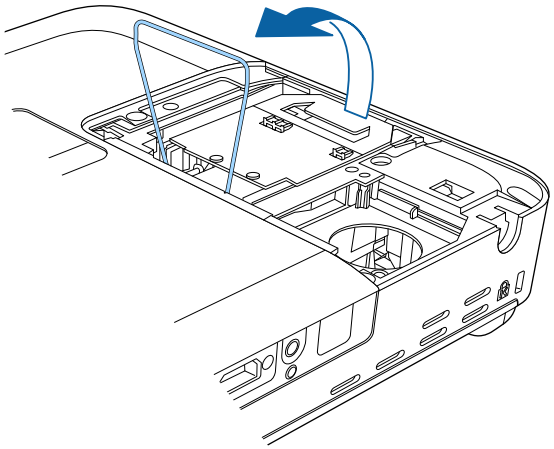


Aviso: Se a lâmpada estiver quebrada, fragmentos de vidro podem estar soltos dentro do compartimento da lâmpada. Tenha cuidado ao remover vidro quebrado para evitar ferimentos.

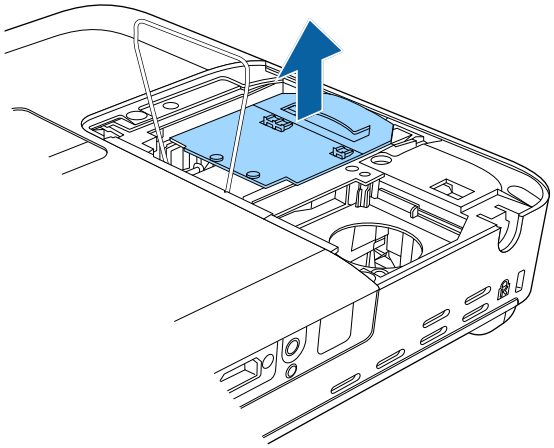
4. Deslize a tampa da lâmpada para fora e retire-a do lugar.



5. Levante a barra de metal que prende a lâmpada.



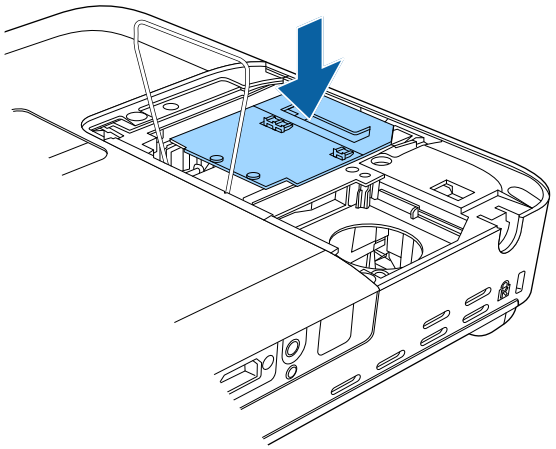
6. Levante o prendedor da lâmpada e remova-a com cuidado para fora do projetor.



Cuidado: Levante o prendedor da lâmpada com cuidado para evitar danificar o prendedor quando remover a lâmpada.

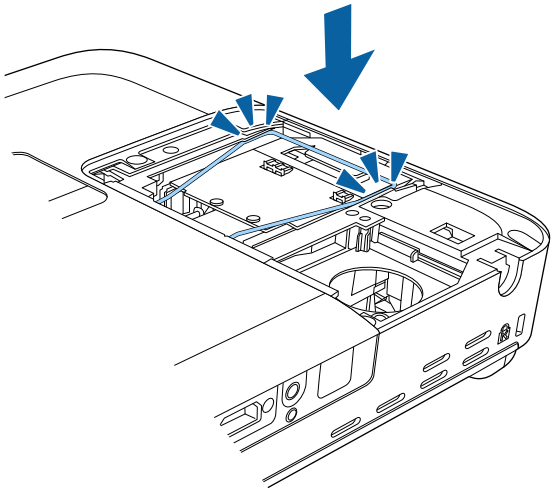
Observação: Ⓗg A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não a jogue no lixo comum.

7. Insira a nova lâmpada no projetor cuidadosamente. Caso não se encaixe com facilidade, verifique se está na posição certa. Pressione a área indicada para prender a lâmpada no lugar.

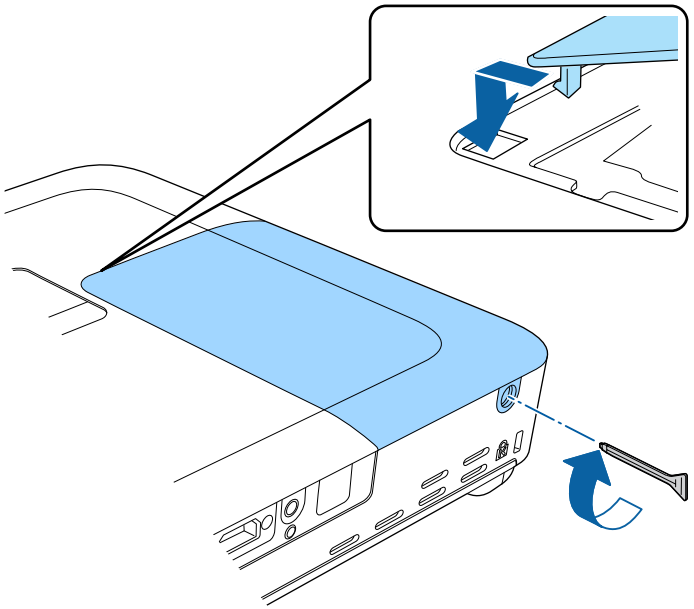


Cuidado: Não toque em nenhuma parte de vidro para evitar que a lâmpada falhe prematuramente.

8. Pressione o barra de metal em cima da lâmpada até que ela trave no lugar nos dois lados.



9. Recoloque a tampa da lâmpada e aperte o parafuso para prendê-la no lugar.



Observação: Certifique-se de que a tampa da lâmpada esteja instalada firmemente ou a lâmpada não acenderá.

Reinicie o contador da lâmpada para que ele conte o tempo de uso da nova lâmpada.

Tema principal: Manutenção da lâmpada do projetor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de reposição

Tarefas relacionadas

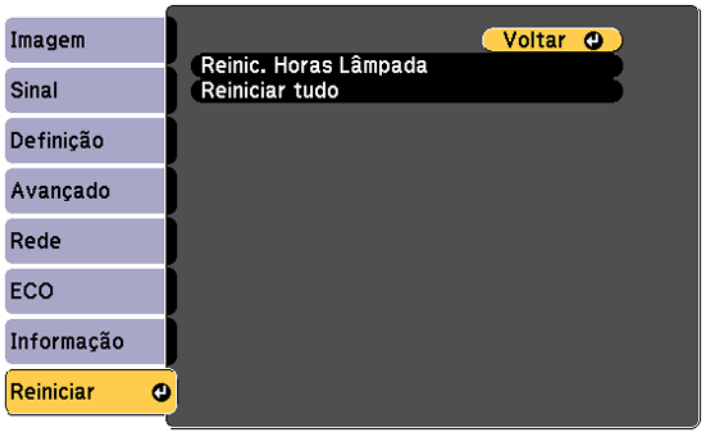
Reinicialização do temporizador da lâmpada

Reinicialização do temporizador da lâmpada

Você precisa reiniciar o contador da lâmpada depois de substituí-la para eliminar a mensagem de substituição e para que a contagem de uso seja correta.

Observação: Não reinicie o temporizador da lâmpada se não a tiver substituído, para evitar informação incorreta de uso.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Reiniciar** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Reinic. Horas Lâmpada** e pressione **Enter**.

   Você verá uma mensagem perguntando se deseja reiniciar as horas da lâmpada.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Manutenção da lâmpada do projetor

Tarefas relacionadas

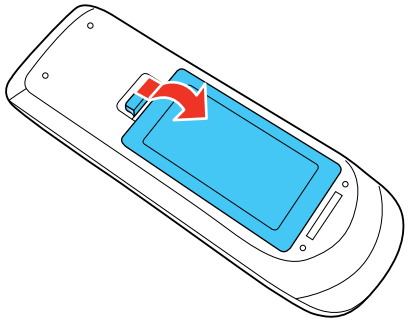
Substituição da lâmpada

Substituição das pilhas do controle remoto

O controle remoto utiliza duas pilhas alcalinas ou de manganês de tamanho AA. Troque as pilhas assim que a carga acabar.

Cuidado: Use apenas o tipo de pilha especificado neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes ou misture pilhas novas e velhas.

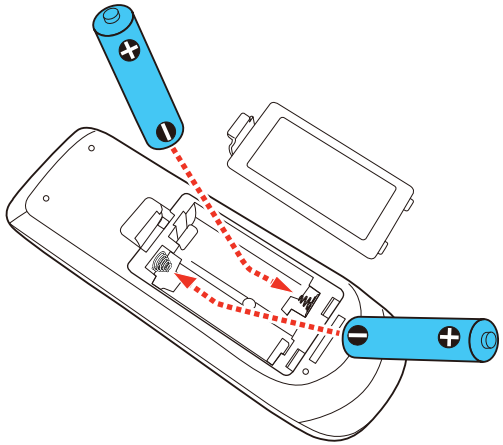
1. Remova a tampa do compartimento da pilha conforme mostrado.



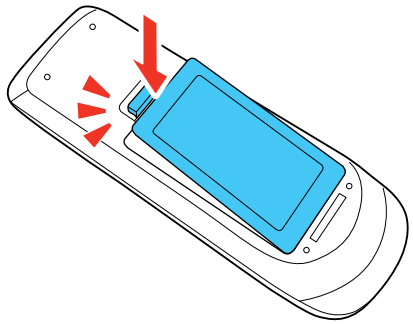
2. Remova as pilhas velhas.

   Aviso: Se a pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.



4. Recoloque a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "clique".



Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; elas podem causar asfixia e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Manutenção do projetor

Transporte do projetor

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

- Feche a tampa para proteger a lente.
- Remova os equipamentos conectados ao projetor.
- Use uma maleta de transporte para transportar o projetor nas mãos.
- Quando transportar o projetor por uma distância grande ou quando despachá-lo, coloque-o em uma maleta. Depois, coloque a maleta em uma caixa firme com proteção ao redor da maleta e marque-a como “Frágil”.
- Quando despachar o projetor para conserto, coloque-o em sua embalagem original, se possível, ou use materiais equivalentes com proteção ao redor do projetor. Marque a caixa como “Frágil”.

Observação: A Epson não se responsabiliza por qualquer dano ocorrido durante o transporte.

Tema principal: Manutenção e transporte do projetor

Solução de problemas

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor.

Dicas para problemas de projeção
Luzes de estado do projetor
Uso da ajuda do projetor
Soluções para problemas de imagem ou som
Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto
Resolução de problemas de rede
Onde obter ajuda

Dicas para problemas de projeção

Se o projetor não estiver funcionando corretamente, tente desligá-lo e desconectá-lo. Em seguida, conecte novamente o cabo e ligue o projetor.

Se isso não resolver o problema, verifique o seguinte:

- As luzes no projetor podem indicar o problema.
- A opção de ajuda na tela inicial pode exibir informação sobre problemas comuns, se o projetor estiver em uso.
- As soluções neste manual podem ajudá-lo a resolver muitos problemas.

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

Tema principal: Solução de problemas

Referências relacionadas

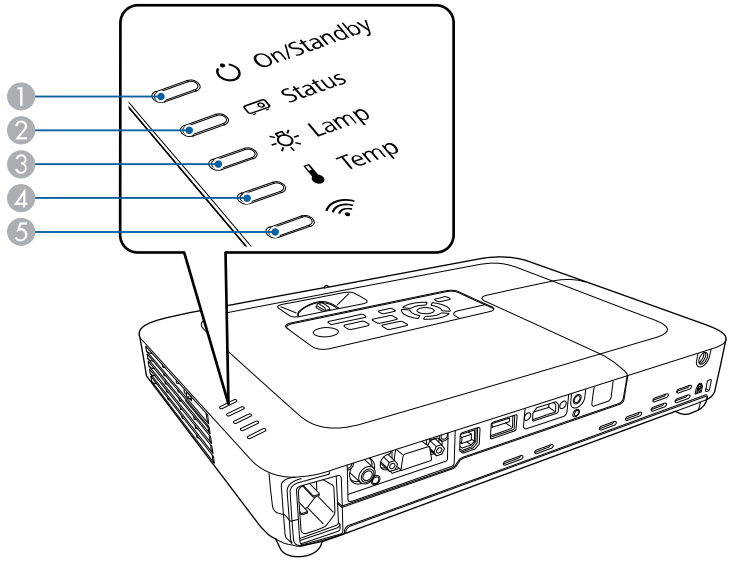
Luzes de estado do projetor
Onde obter ajuda

Tarefas relacionadas

Uso da ajuda do projetor

Luzes de estado do projetor

As luzes do projetor indicam as condições do equipamento e informam a ocorrência de problemas. Verifique o estado e cor das luzes e procure por uma solução na tabela aqui.



1 Luz On/Standby (liga/desliga)
2 Luz Status (estado)
3 Luz Lamp (lâmpada)
4 Luz Temp (temperatura)
5 Luz da rede sem fios

Estado do projetor

Luz On/Standby (liga/desliga)	Luz Status (estado)	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Estado e solução
Azul	Azul	Apagada	Apagada	Operação normal.

Luz On/Standby (liga/desliga)	Luz Status (estado)	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Estado e solução
Azul	Piscando azul	Apagada	Não	Aquecendo ou desligando; ao aquecer, espere uma imagem aparecer
Azul	Apagada	Apagada	Apagada	Em modo de espera ou repouso.
Piscando azul	Varia	Varia	Piscando laranja	O projetor está muito quente. • Certifique-se de que as aberturas de ar e o filtro de ar não estão entupidos com poeira ou obstruídos por objetos próximos. • Limpe ou substitua o filtro de ar. • Certifique-se de que a temperatura ambiental não está muito alta.
Apagada	Piscando azul	Apagada	Laranja	O projetor superaqueceu e desligou; deixe-o desligado durante aproximadamente cinco minutos para que esfrie, depois faça o seguinte: • Certifique-se de que as aberturas de ar e o filtro de ar não estão entupidos com poeira ou obstruídos por objetos próximos. • Limpe ou substitua o filtro de ar. • Se estiver operando um projetor a uma alta altitude, ative a função **Modo Alta Altitude**. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Luz On/Standby (liga/desliga)	Luz Status (estado)	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Estado e solução
Apagada	Piscando azul	Laranja	Apagada	A lâmpada está com problema. • Veja se a lâmpada está queimada, quebrada ou instalada incorretamente; recoloque ou substitua a lâmpada conforme necessário. • Certifique-se de que a tampa da lâmpada esteja instalada firmemente senão a lâmpada não acenderá. • Limpe ou substitua o filtro de ar. • Se estiver operando um projetor a uma alta altitude, ative a função **Modo Alta Altitude**. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Piscando azul	Varia	Piscando laranja	Varia	Substitua a lâmpada em breve para evitar danos; não continue a usar o projetor.
Apagada	Piscando azul	Apagada	Piscando laranja	Um ventilador ou sensor está com problema; desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Apagada	Piscando azul	Piscando laranja	Apagada	Há um erro interno do projetor; desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Apagada	Piscando azul	Piscando laranja	Piscando laranja	Há um erro com a íris automática; desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Luz On/Standby (liga/desliga)	Luz Status (estado)	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Estado e solução
Apagada	Piscando azul	Laranja	Laranja	Há um erro com a energia; desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Estado da rede sem fios

Estado da luz da rede sem fios	Descrição
Azul	Rede sem fios está conectada
Piscando azul rapidamente	Conectando-se a um dispositivo.
Piscando lentamente na cor azul	Erro de rede sem fios; desligue e ligue o projetor novamente; se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda
Não	Conexão de rede sem fios não está disponível; verifique as configurações de rede sem fios

Observação: Se as luzes exibirem um padrão não indicado aqui, desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: Solução de problemas

Conceitos relacionados

Manutenção da lâmpada do projetor

Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Onde obter ajuda

Tarefas relacionadas

Desligar o projetor

Uso da ajuda do projetor

Você pode exibir informação para ajudá-lo a resolver problemas comuns usando o sistema de ajuda do projetor.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Home** no projetor ou no controle remoto.
3. Pressione os botões de seta para selecionar **Help**.
4. Pressione **Enter**.

   O menu de ajuda é exibido.
5. Pressione os botões de seta para cima e para baixo para selecionar o problema que deseja resolver.
6. Pressione **Enter** para ver as soluções.
7. Quando terminar, siga uma destas sugestões:
   - Para selecionar outro problema que deseja solucionar, aperte **Esc**.
   - Para sair do sistema de ajuda, pressione o botão **Home**.

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para problemas de imagem ou som

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas com imagens projetadas ou com o som.

Soluções para quando a imagem não aparecer
Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB
Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer
Soluções quando a mensagem “Não Suportado” aparecer
Soluções para quando somente parte da imagem aparecer
Soluções para quando a imagem não estiver retangular
Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática
Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada
Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos
Soluções para problemas de som

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para quando a imagem não aparecer

Se nenhuma imagem aparecer, tente o seguinte:

- Certifique-se de que a tampa da lente esteja completamente aberta.
- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para ver se a imagem não foi temporariamente desativada.
- Certifique-se de que todos os cabos necessários estejam conectados firmemente e de que o projetor e as fontes de vídeo conectadas estejam ligados.
- Aperte o botão de energia do projetor para sair do modo de repouso ou espera. Além disso, veja se o computador conectado está no modo de repouso ou exibindo um protetor de tela.
- Pressione o botão **Menu**. Se o menu do projetor não for exibido, pode haver um problema com a fonte de vídeo conectada, com a conexão do cabo ou com a porta.
- Verifique as configurações no menu Sinal para certificar-se de que elas estejam corretas para a fonte de vídeo sendo usada.
- Ajuste a configuração de **Brilho** ou selecione **Normal** como a configuração de consumo de energia.
- Verifique a configuração **Visor** para certificar-se de que a opção **Mensagem** esteja configurada como **Activado**.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões de painel de controle, os botões podem estar travados. Destrave os botões.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões no controle remoto, certifique-se de que os receptores do controle remoto estejam ativados.
- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desative as funções DirectX.
- Se outras soluções não resolverem o problema, reinicie todas as configurações do projetor usando as opções no menu **Reiniciar**.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Tarefas relacionadas

Desbloqueio dos botões do projetor

Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB

Se nenhuma imagem aparecer ou se a imagem aparecer incorreta ao usar a função de exibição USB, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão **USB** do controle remoto.
- Verifique se o software de exibição USB foi instalado corretamente. Instale-o manualmente, se necessário.
- Certifique-se de que a opção **USB Type B** no menu Avançado está configurada como **USB Display**, se disponível.
- Em um Mac, selecione o ícone **USB Display** no Dock ou na pasta **Aplicativos**.
- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desligue funções DirectX.
- Se o cursor do mouse piscar, selecione **Torne mais suave o movimento do ponteiro do mouse** no programa de definições do Epson USB Display em seu computador.
- Desative a opção **Transferir janela de camada** no programa Epson USB Display no seu computador.
- Se você estiver projetando usando o formato de vídeo 1080p e mudar a resolução do computador durante a projeção, a qualidade do vídeo e o desempenho podem diminuir.
- Certifique-se de que está usando a versão mais recente do software de USB Display. É possível baixar a versão mais atualizada no website da Epson. Visite epson.com.br/suporte e selecione o seu projetor.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Tarefas relacionadas

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB

Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Se a mensagem “Sem Sinal” aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão **Source Search** e aguarde alguns segundos até a imagem aparecer.
- Pressione o botão **Home** no controle remoto para selecionar a partir de uma lista de fontes disponíveis (mostradas em texto em preto).

- Ligue o computador ou a fonte de vídeo conectada e aperte Play para iniciar a apresentação, se necessário.
- Verifique a conexão do projetor com as fontes de vídeo.
- Caso tenha conectado um laptop ao projetor, verifique se o equipamento está configurado para exibir imagens em um monitor externo.
- Se necessário, desligue o projetor e o computador ou fonte de vídeo conectada e depois volte a ligá-los.
- Se estiver projetando a partir de uma fonte HDMI, troque o cabo HDMI por um mais curto.
- Se outras soluções não resolverem o problema, reinicie todas as configurações do projetor usando as opções no menu **Reiniciar**.

Exibição a partir de um laptop PC
Exibição a partir de um laptop Mac

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Referências relacionadas
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Tarefas relacionadas
Seleção de uma fonte de imagem

Exibição a partir de um laptop PC

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop PC, você precisa configurar o laptop para exibir em um monitor externo.

1. Aperte e segure a tecla **Fn** do laptop e aperte a tecla marcada com um ícone de monitor ou **CRT/CLD**. (Veja o manual do laptop para detalhes.) Espere alguns segundos até que a imagem apareça. Para exibir tanto no monitor do laptop como no projetor, tente apertar as mesmas teclas mais uma vez.

   Observação: Em Windows 7 ou posterior, aperte e segure a tecla Windows e aperte **P** ao mesmo tempo, depois clique em Duplicar.

2. Se a mesma imagem não for exibida no laptop e no projetor, verifique o utilitário **Monitor** do Windows para certificar-se de que a porta de monitor externa está ativada e que o modo de desktop estendido está desativado. (Consulte o manual do computador ou do Windows para instruções.)
3. Se necessário, verifique as configurações da placa de vídeo e defina a opção de exibição múltipla como **Espelhar** ou **Duplicar**.

Tema principal: Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Exibição a partir de um laptop Mac

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop Mac, você precisa configurar o laptop para exibir imagem espelhada. (Consulte o manual do laptop para mais detalhes.)

1. Abra o utilitário **Preferências do Sistema** e selecione **Monitores**, **Monitor**, ou **LCD Colorido**.
2. Clique na guia **Organização** ou **Organizar**.
3. Selecione a opção **Espelhar Monitores**.

Tema principal: Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Soluções quando a mensagem “Não Suportado” aparecer

Se a mensagem “Não suportado” aparecer, tente o seguinte:

- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal.
- Certifique-se de que a resolução de exibição do computador não exceda a resolução do projetor e o limite de frequência. Se necessário, selecione uma resolução diferente para o seu computador. (Veja o manual do computador para detalhes.)
- Como teste, tente configurar a resolução de exibição de computador na opção mais baixa e depois tente aumentá-la aos poucos conforme necessário.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Soluções para quando somente parte da imagem aparecer

Se somente parte da imagem do computador aparecer, tente o seguinte:

- Pressione o botão **Auto** do controle remoto para otimizar o sinal de imagem.
- Para conexões VGA, pressione o botão **Auto** do controle remoto para otimizar o sinal de imagem.
- Certifique-se de que a configuração de **Resolução** no menu Sinal esteja correta para o sinal de entrada.
- Tente ajustar a posição da imagem usando a configuração de menu **Posição**.
- Pressione o botão **Aspect** no controle remoto para selecionar um parâmetro diferente.

- Se você deu zoom na imagem usando os botões **E-Zoom**, aperte o botão **Esc** até que o projetor retorne ao tamanho inteiro da imagem.
- Verifique os cabos conectando o computador ou fonte de vídeo ao projetor. Tente conectar cabos diferentes.
- Verifique as configurações de exibição do computador para desativar a exibição em dois monitores e configurar a resolução dentro dos limites do projetor. (Veja o manual do computador para detalhes.)
- Verifique a resolução para os seus arquivos de apresentação para ver se eles foram criados com uma resolução diferente daquela sendo usada para a projeção. (Veja a ajuda do software para detalhes.)
- Certifique-se de que fez a configuração **Projecção** corretamente.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Soluções para quando a imagem não estiver retangular

Se a imagem projetada não estiver retangular, tente as seguintes soluções:

- Ative os ajustes automáticos de keystone usando os menus do projetor.
- Coloque o projetor diretamente em frente à tela e centralizado, se possível.
- Se ajustou a altura do projetor usando os pés dele, aperte os botões de keystone no projetor para ajustar o formato da imagem.
- Pressione o botão **Screen Fit** e ajuste a forma da imagem usando o display virtual (PowerLite 1781W/1785W/1795F).
- Ajuste a configuração **Quick Corner** para corrigir o formato da imagem.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Conceitos relacionados

Formato da imagem

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática

Se a imagem projetada tiver uma aparência de interferência eletrônica (ruído) ou estática, tente o seguinte:

- Verifique os cabos conectando o seu computador ou fonte de vídeo ao projetor. Eles devem:
  - Estar separados do cabo de eletricidade para prevenir interferência
  - Estar conectados firmemente nas extremidades
  - Não estar conectados a um cabo de extensão
  - Ter um comprimento não maior do que 3 metros para cabos VGA/computador ou de 7,3 metros para cabos HDMI
- Verifique as configurações no menu de Sinal do projetor para certificar-se de que elas correspondem à fonte de vídeo.Se estiver disponível para a sua fonte de vídeo, ajuste as configurações **Desentrelaçamento** e **Redução ruído**.
- Selecione **Auto** como a configuração de Resolução no menu Sinal.
- Selecione uma configuração de resolução de vídeo e uma taxa de renovação compatíveis com o projetor.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as funções de alinhamento e sincronização. Se o problema continuar, exiba uma imagem uniforme na tela e ajuste manualmente as configurações de **Alinhamento** e **Sinc**.
- Se você ajustou o formato da imagem usando os controles do projetor, tente diminuir a configuração de **Nitidez** para melhorar a qualidade da imagem.
- Se você conectou um cabo de extensão elétrico, tente projetar sem ele para ver se ele causa interferência no sinal.
- Se estiver utilizando a função USB Display, desative a opção **Transferir janela de camada** no programa Epson USB Display no seu computador.
- Tente usar um cabo diferente.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada

Se a imagem projetada estiver embaçada ou borrada, tente as seguintes soluções:

- Ajuste o foco da imagem.
- Limpe a lente do projetor.

  Observação: Para evitar condensação na lente depois de trazer o projetor de um ambiente frio, deixe o projetor aquecer à temperatura ambiente antes de usá-lo.

- Posicione o projetor próximo à tela.
- Posicione o projetor de modo que o ângulo de ajuste do efeito trapézio não seja tão grande que distorça a imagem.
- Quando usar a função **Screen Fit** (PowerLite 1781W/1785W/1795F), posicione o projetor a uma distância compatível da tela ou ajuste o formato da imagem manualmente.
- Ative os ajustes automáticos de keystone usando os menus do projetor.
- Ajuste a configuração da opção **Nitidez** no menu Imagem.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as funções de alinhamento e sincronização. Se a imagem continuar embaçada ou tiver faixas, exiba uma imagem uniforme na tela e ajuste manualmente as configurações de **Alinhamento** e **Sinc**.
- Se for projetar de um computador, tente usar uma resolução menor ou tente corresponder à resolução nativa do projetor.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Conceitos relacionados

Colocação do projetor

Referências relacionadas

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Tarefas relacionadas

Ajustar o foco da imagem com o anel de foco

Ajuste do foco da imagem usando o botão de foco

Correção automática da forma da imagem com Screen Fit

Limpeza da lente

Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos

Se a imagem projetada estiver muito escura ou clara, ou as cores estiverem incorretas, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para experimentar modos de cor diferentes para a imagem e ambiente de projeção.
- Cheque as configurações de fonte de vídeo.
- Ajuste as configurações disponíveis no menu Imagem para a fonte de entrada atual, como **Brilho**, **Contraste**, **Cor**, **Temp. cor** e/ou **Saturação de cor**.
- Certifique-se de que selecionou corretamente o **Sinal entrada** ou **Sinal Vídeo** no menu Sinal, se disponível para a sua fonte de imagem.
- Certifique-se de que selecionou a configuração correta de **Gamma** ou **RGBCMY** no menu Imagem.
- Certifique-se de que todos os cabos estejam conectados firmemente ao projetor e ao dispositivo de vídeo. Se você conectou cabos longos, tente conectar cabos mais curtos.
- Se estiver usando a configuração de consumo de energia **ECO**, tente selecionar **Normal** nos menus do projetor.
- Posicione o projetor próximo à tela.
- Se a imagem estiver escurecendo progressivamente, pode ser necessário substituir a lâmpada do projetor.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Conceitos relacionados

Modo cor

Colocação do projetor

Referências relacionadas

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Configuração de opções do projetor - menu ECO

Soluções para problemas de som

Se não houver som ou o volume estiver muito baixo ou muito alto, tente as seguintes soluções:

- Ajuste as configurações de volume do projetor.
- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para voltar a reproduzir o vídeo e o áudio se eles foram parados temporariamente.

- Aperte o botão **Source Search** para mudar para a fonte de entrada correta, se necessário.
- Verifique a fonte de computador ou vídeo para certificar-se de que o volume esteja alto o suficiente e que a saída de áudio esteja configurada para a fonte correta.
- Verifique a conexão do cabo de áudio entre o projetor e a fonte de vídeo.
- Se não ouvir o som de uma fonte HDMI, configure o dispositivo conectado para saída PCM.
- Certifique-se de que qualquer cabo de áudio conectado esteja marcado como “Sem resistência”.
- Se estiver usando a função USB Display, ative a configuração de **Envio de áudio para o projector** no programa Epson USB Display no seu computador.
- Se você estiver usando um Mac e não ouvir o som de uma fonte HDMI, certifique-se o seu Mac suporta áudio através da porta HDMI. Se não, você precisa conectar um cabo de áudio.
- Se você quiser usar uma entrada de áudio conectada quando o projetor estiver desligado, configure a opção **Modo de espera** como **Comunic. Activada** e certifique-se de que as opções de **Configurações A/V** estão corretas.
- Se o volume do computador estiver configurado para o mínimo enquanto o volume do projetor estiver configurado para o máximo, o ruído pode ficar misturado. Aumente o volume do computador e diminua o volume do projetor.
- Se você ligar o projetor imediatamente após o desligar, os ventiladores podem trabalhar em alta velocidade momentaneamente e causar um som inesperado. Isso é normal.

Tema principal: Soluções para problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu ECO
Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Tarefas relacionadas

Controle do volume com os botões de volume

Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas operando o projetor ou o controle remoto.

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor
Soluções para problemas com o controle remoto
Soluções para problemas de senha
Soluções para quando aparecer uma mensagem da bateria
Soluções para problemas com Apresentador gesto

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor

Se o projetor não ligar quando apertar o botão de energia ou se ele desligar repentinamente, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o cabo de alimentação esteja conectado firmemente ao projetor e a uma tomada elétrica.
- Os botões do projetor podem estar travados para segurança. Destrave os botões ou use o controle remoto para ligar o projetor.
- Se a lâmpada do projetor apagar repentinamente, ele pode ter entrado em modo de espera depois de um período de inatividade. Aperte o botão de energia para despertar o projetor e ajuste o **Temporizador de desligamento** para mudar o intervalo de repouso.
- Se o botão de energia no controle remoto não ligar o projetor, cheque as pilhas e certifique-se de que a configuração **Sensor Ctrl Remoto** está ativada no menu do projetor, se disponível.
- O cabo de alimentação pode estar com defeito. Tente usar outro cabo de alimentação. Se isso não funcionar, desconecte o cabo e entre em contato com a Epson.
- Certifique-se de que a lâmpada e tampa da lâmpada estão instaladas corretamente.

Tema principal: Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Configuração de opções do projetor - menu ECO

Tarefas relacionadas

Desbloqueio dos botões do projetor

Soluções para problemas com o controle remoto

Se o projetor não responder aos comandos do controle remoto, tente o seguinte:

- Verifique se as pilhas do controle remoto estão instaladas corretamente e estão carregadas. Se necessário, substitua as pilhas.
- Certifique-se de que está usando o controle remoto dentro do ângulo de recepção e de alcance do projetor.
- Certifique-se de que o projetor não está aquecendo ou desligando.

- Verifique se um dos botões do controle remoto está preso, fazendo com que ele entre em modo de repouso. Solte o botão para acordar o controle remoto.
- Luzes fortes fluorescentes, luz solar direta ou sinais de dispositivos com infra-vermelho podem interferir com os receptores de controle remoto do projetor. Diminua a intensidade da luz ou mova o projetor para que fique longe da luz solar ou de equipamento que possa estar causando interferência.
- Se disponível, desative um dos receptores do controle remoto no sistema de menu do projetor ou cheque se todos os receptores não estão desligados.
- Se você designou um número de ID ao controle remoto para operar múltiplos projetores, você pode ter que verificar ou modificar a configuração de ID (esta função não está disponível em todos os projetores).
- Caso tenha perdido o controle remoto, você pode adquirir outro através de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Conceitos relacionados

Sistema de identificação de projetor para controle de múltiplos projetores

Referências relacionadas

Operação do controle remoto

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Tarefas relacionadas

Substituição das pilhas do controle remoto

Soluções para problemas de senha

Se não conseguir digitar ou não lembrar a senha, tente o seguinte:

- Você pode ter ativado a proteção por senha sem ter determinado uma senha primeiro. Tente digitar **0000** usando o controle remoto.
- Se você digitar a senha errada muitas vezes e uma mensagem aparecer exibindo um código, anote o código e entre em contato com a Epson. Não tente digitar a senha novamente. Forneça o código apresentado e prova de compra para obter assistência para destravar o projetor.
- Se definiu uma senha para Web Control e esqueceu a ID de usuário ou a senha, tente digitar o seguinte:
  - ID de usuário: **EPSONWEB**
  - Senha padrão: **admin**

- Se definiu uma senha para o Remote (no Epson Web Control) e esqueceu a ID de usuário ou a senha, tente digitar o seguinte:
  - ID de usuário: **EPSONREMOTE**
  - Senha padrão: **guest**
- Se você perder o controle remoto, não poderá digitar a senha. Adquira outro através de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Conceitos relacionados

Tipos de segurança por senha

Soluções para quando aparecer uma mensagem da bateria

Se você vir a mensagem "A bateria que salva suas configurações de relógio está acabando", entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Soluções para problemas com Apresentador gesto

Se o recurso Apresentador gesto não estiver funcionando adequadamente(PowerLite 1785W/1795F), tente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que o cabo USB está conectado firmemente ao computador e ao projetor.
- Selecione **Normal** como configuração de **Consumo de Energia**.
- A superfície de projeção tem que ser branca (ou de cor clara) e estar fora de luz solar direta ou outras fontes de luz intensa.
- Diminua a intensidade da luz ou mova o projetor para que fique longe da luz solar ou de fontes de luz que possam estar causando interferência.

Tema principal: Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Resolução de problemas de rede

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor em uma rede.

Solução para quando a autenticação sem fios falha

Soluções quando não conseguir acessar o projetor através da rede

Soluções quando não consegue conectar usando espelhamento de tela

Soluções quando a imagem ou som contém estática ou usar espelhamento de tela

Soluções quando não consegue ler a etiqueta NFC

Tema principal: Solução de problemas

Solução para quando a autenticação sem fios falha

Se não consegue autenticar uma conexão sem fios, tente as seguintes soluções (PowerLite 1781W/1785W/1795F):

- Se as configurações sem fios estiverem corretas, mas a autenticação falhar, poder ser necessário atualizar as configurações **Data & Hora** no menu Avançado, se disponível.
- Certifique-se de que a opção **Energ LAN Sem Fio** está definida como **Activado**.
- Cheque as configurações de Segurança e a senha no menu de configuração de rede.

Tema principal: Resolução de problemas de rede

Referências relacionadas

Configuração de rede do projetor - menu Rede

Tarefas relacionadas

Seleção manual das configurações de rede sem fios

Soluções quando não conseguir acessar o projetor através da rede

Se não conseguir acessar o projetor através de um navegador da web, certifique-se de que está usando a ID e senha corretas (sensíveis a letras maiúsculas e minúsculas).

Observação: Você não pode mudar a ID de usuário.

- Para exibir a tela Web Control, digite **EPSONWEB** como ID de usuário e digite a senha definida no menu Rede do projetor. A senha padrão é **admin**.
- Para exibir a tela Web Control, digite **EPSONREMOTE** como ID de usuário e digite a senha definida no menu Rede do projetor. A senha padrão é **guest**.
- Certifique-se de que tem acesso à rede e que o projetor está ligado.

Observação: A ID de usuário e senha são sensíveis a letras maiúsculas e minúsculas.

Tema principal: Resolução de problemas de rede

Tarefas relacionadas

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

Soluções quando não consegue conectar usando espelhamento de tela

Se não consegue conectar o projetor usando espelhamento de tela (PowerLite 1785W/1795F), tente as seguintes soluções:

- Selecione **Activado** como configuração de **Screen Mirroring** no menu Rede do projetor.
- Verifique se as configurações de **Modo Operação** e **Canal** estão corretas para o seu ambiente móvel e tente conectar novamente.
- Verifique se nenhum outro dispositivo está conectado ao projetor usando as configurações **Ininterruptível** no menu **Avançado** configurações de **Modo Reunião**.
- Verifique se as configurações do dispositivo móvel estão corretas.
- Você pode não conseguir conectar imediatamente após desconectar do projetor. Espere um pouco e tente conectar novamente.
- Reinicie o dispositivo móvel.
- Se você conectou anteriormente ao projetor usando espelhamento de tela, o dispositivo pode ter salvo a informação de conexão anterior. Delete a informação salva e conecte o projetor a partir da lista de dispositivos disponíveis.

Tema principal: Resolução de problemas de rede

Soluções quando a imagem ou som contém estática ou usar espelhamento de tela

Se a imagem projetada ou som contém, estática ao conectar usando espelhamento de tela, tente as seguintes soluções:

- Evite cobrir a antena de Wi-Fi do dispositivo móvel.
- Se você usa uma conexão de espelhamento de tela e uma conexão de internet ao mesmo tempo, a imagem pode congelar ou conter ruído. Desconecte da internet para melhorar a velocidade de conexão do dispositivo móvel.
- O conteúdo de projeção deve atender os requisitos de espelhamento de tela.
- Dependendo das configurações do dispositivo móvel, a conexão pode ser perdida quando o dispositivo entra em modo de economia de energia. Verifique as configurações de economia de energia no dispositivo móvel.
- Veja se seu dispositivo móvel possui a versão mais recente do seu driver wireless e firmware instalados.

Tema principal: Resolução de problemas de rede

Soluções quando não consegue ler a etiqueta NFC

Se não conseguir ler a etiqueta NFC no seu dispositivo móvel, tente as seguintes soluções (PowerLite 1781W/1785W/1795F):

- Verifique se o dispositivo móvel está destravado e não está em modo de espera nem repouso.
- Verifique se as configurações do dispositivo móvel estão corretas.
- Verifique se o leitor de NFC está ativado no seu dispositivo móvel.
- Ajuste a posição do dispositivo móvel para que o leitor de NFC no dispositivo esteja posicionado sobre o centro da etiqueta NFC no projetor.
- Reinicie o dispositivo móvel.

Tema principal: Resolução de problemas de rede

Onde obter ajuda

Se você precisar entrar em contato com a Epson para obter serviços de suporte técnico, use as seguintes opções:

Suporte pela Internet

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

Converse com um representante de suporte

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

- Nome do produto
- Número de série do produto (localizado na parte inferior ou traseira do projetor, ou no sistema de menus)
- Comprovante de compra (nota da loja) e data da compra
- Configuração do computador ou vídeo
- Descrição do problema

E ligue para:

País	Telefone
Argentina	(54 11) 5167-0300 0800-288-37766
Bolívia*	800-100-116
Brasil	Capitais e áreas metropolitanas: 3004-6627 Outras áreas: 0800-377-6627 / 0800-EPSONBR
Chile	(56 2) 2484-3400
Colômbia	Bogotá: (57 1) 523-5000 Outras cidades: 018000-915235
Costa Rica	800-377-6627
Equador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358
Honduras**	800-0122 Código: 8320
México	Cidade do México: (52 55) 1323-2052 Outras cidades: 01-800-087-1080
Nicarágua*	00-1-800-226-0368
Panamá*	00-800-052-1376
Paraguai	009-800-521-0019
Peru	Lima: (51 1) 418-0210 Outras cidades: 0800-10126
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguai	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

*Entre em contato com a companhia telefônica local para ligar para este número gratuito de um celular.

** Disque os primeiros 7 dígitos, aguarde uma mensagem e, em seguida, digite o código.

Observação: Tarifas de longa distância ou outras taxas podem ser cobradas. Se o seu país não aparecer na lista, entre em contato com o escritório de vendas no país mais próximo.

Compra de suprimentos e acessórios

É possível adquirir telas, maletas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado da Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site epson.com.br. Você também pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Tema principal: Solução de problemas

Especificações técnicas

Estas seções listam as especificações técnicas do seu projetor.

Especificações gerais do projetor
Especificações da lâmpada do projetor
Especificações do controle remoto
Especificações da dimensão do projetor
Especificações elétricas do projetor
Especificações ambientais do projetor
Especificações de aprovações e de segurança do projetor
Formatos de vídeo compatíveis
Requisitos do sistema de USB Display

Especificações gerais do projetor

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício
Resolução	**PowerLite 1780W/1781W/1785W**: 1280 × 800 pixels (WXGA) **PowerLite 1795F**: 1920 × 1080 pixels (1080P)
Lente	F = 1.58 a 1.7 **PowerLite 1780W/1781W/1785W**: Distância focal: 13,52 a 16,22 mm **PowerLite 1795F**: Distância focal: 14,06 a 16,82 mm
Reprodução de cores	Full color, até 1 bilhão de cores

Brilho	**PowerLite 1780W**: Modo de consumo de energia normal: Emissão de luz branca 3000 lúmens (padrão ISO 21118) Emissão de luz colorida 3000 lúmens Modo de consumo de energia ECO: Emissão de luz branca 1900 lúmens (padrão ISO 21118) **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: Modo de consumo de energia normal: Emissão de luz branca 3200 lúmens (padrão ISO 21118) Emissão de luz colorida 3200 lúmens Modo de consumo de energia ECO: Emissão de luz branca 1900 lúmens (padrão ISO 21118) **Observação:** O brilho de cor (emissão de luz colorida) e o brilho de branco (emissão de luz branca) irão variar dependendo das condições de uso. A emissão de luz colorida é medida de acordo com IDMS 15.4; a emissão de luz branca é medida de acordo com ISO 21118.
Relação de contraste	10000:1 com modo de cor dinâmico, modo de consumo de energia normal, zoom largo e Íris Automática ativada.
Tamanho de imagem (em relação de aspecto nativa)	0,76 a 7,62 metros
Distância de projeção (em relação de aspecto nativa)	**PowerLite 1780W/1781W/1785W**: 0,67 m a 8,18 m **PowerLite 1795F**: 0,67 m a 8,28 m
Métodos de projeção	Frontal, traseira, montada no teto

Relação de aspecto ótico (largura-altura)	**PowerLite 1780W/1781W/1785W**: 16:10 **PowerLite 1795F**: 16:9
Ajuste de foco	**PowerLite 1780W**: Manual **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: Motorizado
Ajuste de zoom	Manual
Relação de zoom (Tele-a-Wide)	1:1.2
Sistema de som interno	1 W monaural
Nível de ruído	39 dB (Modo de consumo de energia normal) 30 dB (Modo de consumo de energia ECO)
Ângulo de correção de efeito trapézio	Vertical: ± 45° Horizontal: ± 30°
Compatibilidade da porta USB Tipo B	Compatível com USB 1.1 e 2.0 para USB display, mouse ou teclado externo ou atualização de firmware
Compatibilidade da porta USB Type A	Uma porta compatível com USB 1.1 e 2.0 para dispositivo USB, exibição de câmera de documento Epson ou módulo de LAN sem fios ou atualização de firmware

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações da lâmpada do projetor

Tipo	UHE (Eficiência Ultra-Alta)

Consumo de energia	**PowerLite 1780W**: 206 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: 214 W
Vida útil da lâmpada	Modo de consumo de energia normal: Até cerca de 4000 horas Modo de consumo de energia ECO: Até cerca de 7.000 horas

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo, para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com o tempo.

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações do controle remoto

Faixa de recepção	6 metros
Pilhas	Duas pilhas alcalinas ou duas pilhas de manganês tamanho AA

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações da dimensão do projetor

Altura (excluindo pés)	44 mm
Largura	292 mm
Profundidade	213 mm

Peso	**PowerLite 1780W**: 1,77 kg **PowerLite 1781W/1785W**: 1,81 kg **PowerLite 1795F**: 1,83 kg

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações elétricas do projetor

Frequência nominal	50/60 Hz
Fonte de alimentação	100 a 240 VCA ±10% **PowerLite 1780W**: 3,0 - 1,3 A **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: 3,2 a 1,4 A
Consumo de energia (100 a 120 V)	Em funcionamento: **PowerLite 1780W**: Modo de consumo de energia normal: 290 W Modo de consumo de energia ECO: 208 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: Modo de consumo de energia normal: 309 W Modo de consumo de energia ECO: 217 W Em espera: 0,18 W

Consumo de energia (220 a 240 V)	Em funcionamento: **PowerLite 1780W**: Modo de consumo de energia normal: 277 W Modo de consumo de energia ECO: 200 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F**: Modo de consumo de energia normal: 295 W Modo de consumo de energia ECO: 208 W Em espera: 0,34 W

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações ambientais do projetor

Temperatura	Em funcionamento: Até 2.286 metros: 5 a 40 °C 2.286 a 3.000 metros : 5 a 35 °C Armazenado: -10 a 60 ºC
Umidade (relativa, sem condensação)	Funcionando: 20 a 80% Armazenado: 10 a 90%
Altitude de funcionamento	Até 1.500 metros Até 3.000 metros com Modo Alta Altitude ativado

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações de aprovações e de segurança do projetor

Estados Unidos	FCC Parte 15 Classe B (DoC) UL60950-1 2a edição (cTUVus Mark)
Canadá	ICES-003 Classe B CSA C22.2 No. 60950-1-07 (cTUVus Mark)

Formatos de vídeo compatíveis

Para os melhores resultados, a resolução da porta de monitor do seu computador ou placa de vídeo deve ser configurada para a mesma resolução nativa do projetor. Contudo, seu projetor inclui o chip SizeWise da Epson, que suporta outras resoluções de monitor de computador, fazendo a imagem ser redimensionada automaticamente.

A taxa de atualização (frequência vertical) da porta de monitor do computador ou placa de vídeo deve ser compatível com o projetor. (Consulte o manual do computador ou placa de vídeo para mais detalhes.)

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

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

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
Vídeo 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
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080
Sinais 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

* Apenas resolução **Wide**

** Apenas porta **Computer**

*** Apenas PowerLite 1795F

Tema principal: Especificações técnicas

Requisitos do sistema de USB Display

O seu computador deve atender aos requisitos do sistema aqui listados para utilizar o software USB Display do projetor.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operacional	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium e Home Basic (32 bit)	OS X 10.5.x (32-bit), e 10.6.x, 10.7.x , 10.8.x, 10.9.x, 10.10.x, e 10.11.x (32- e 64-bit), e macOS 10.12.x.
	Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional e Home Premium (32 e 64 bit); Home Basic e Starter (32 bit)	
	Windows 8.x, Pro e Enterprise (32 e 64 bit)	
	Windows 10 Home, Pro e Enterprise (32 e 64 bit)	
Versão USB	USB 2.0	

Requisito	Windows	Mac
CPU	Intel Core2 Duo ou mais rápido (recomenda-se Intel Core i3 ou mais rápido)	Intel Core2 Duo ou mais rápido (recomenda-se Intel Core i5 ou mais rápido)
Memória	2GB ou mais (4GB ou mais recomendado)	
Espaço em disco rígido	20 MB ou mais	
Visor	Resolução entre 640 × 480 e 1920 × 1200, de cor de 16 bits ou superior	

Tema principal: Especificações técnicas

Avisos

Veja estas seções para observações importantes sobre o seu projetor.

Reciclagem
Instruções de descarte do produto
Informações importantes sobre segurança
Instruções importantes de segurança
Lista de símbolos de segurança (correspondente a IEC60950-1 A2)
FCC Compliance Statement
Licença de software Open Source e outras licenças
Marcas comerciais
Avisos sobre direitos autorais

Reciclagem

A Epson preocupa-se com o meio ambiente e sabe que o planejamento para o futuro requer um forte compromisso ambiental. Para isso, nos empenhamos em criar produtos inovadores que são confiáveis, eficientes e recicláveis. Produtos melhores utilizando menos recursos naturais para ajudar a garantir um futuro melhor para todos.

As embalagens deste produto – papelão, plástico, isopor e espuma – são recicláveis e podem ser entregues a cooperativas de reciclagem, postos de recolhimento de resíduos ou empresas recicladoras, para que se promova a destinação ambientalmente adequada das embalagens.

Os materiais que compõem o produto – plásticos, metais, vidro, placa eletrônica, cartucho e lâmpada – também são recicláveis. O produto não deve ser desmontado, mas sim, encaminhado para os Centros de Serviços Autorizados que o darão o destino ambientalmente adequado. Consulte o nosso site, epson.com.br, para uma lista de Centros de Serviço Autorizado.

Cuidado: A Epson alerta os consumidores que o descarte inadequado de embalagens e produtos pode prejudicar o meio ambiente.

Os Centros de Serviços Autorizados podem receber equipamentos da marca Epson para destinação ambientalmente adequada.

Conheça melhor nossas ações ambientais e o Programa de Coleta de Cartuchos (epson.com.br/coleta) em nosso site.

Tema principal: Avisos

Instruções de descarte do produto

Este equipamento não pode ser descartado em lixo comum domiciliar. Quando for descartá-lo, favor encaminhá-lo a um Centro de Serviço Autorizado (CSA) da sua conveniência. Para encontrar seu CSA mais próximo, consulte a garantia do equipamento na documentação do produto na seção dos Centros de Serviços Autorizados, ou na página epson.com.br, clicando no link **Suporte**.

Tema principal: Avisos

Informações importantes sobre segurança

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

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

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

Tema principal: Avisos

Instruções importantes de segurança

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

- Não olhe diretamente para a lente quando o projetor estiver ligado. A luz pode ferir seus olhos. Evite ficar na frente do projetor para que a luz não fique em seus olhos.
- Não coloque o projetor sobre mesas, suportes ou plataformas instáveis.
- Não opere o projetor de lado ou inclinado para um lado. Não incline o projetor mais do que 30° para a frente ou para trás.
- Se for montar o projetor no teto ou em uma parede, a instalação deve ser realizada por técnicos qualificados, usando as peças de montagem criadas especificamente para esse projetor.

- Quando for instalar ou ajustar a armação para montagem no teto ou na parede, não utilize adesivos para evitar que os parafusos se soltem e não use óleos ou lubrificantes. Isso pode fazer com que o projetor rache e caia da sua montagem no teto. Isso poderá causar ferimentos graves a qualquer pessoa que esteja embaixo da armação e poderá danificar o projetor.
- Não use o projetor próximo a água, fontes de calor, fios de alta voltagem ou fontes de campo eletromagnético.
- Use apenas o tipo de fonte de alimentação indicado no projetor. A utilização de uma fonte de alimentação diferente pode resultar em incêndio ou choque elétrico. Em caso de dúvida quanto à voltagem disponível, consulte o revendedor ou a companhia de energia.
- Coloque o projetor perto de uma tomada da qual o plugue possa ser removido facilmente.
- Tome as precauções detalhadas a seguir ao manusear o plugue: Nunca segure o plugue com as mãos molhadas. Não coloque o plugue em tomada empoeirada. Conecte o plugue firmemente na tomada. Não puxe o cabo de alimentação quando for desconectar o plugue. Segure o plugue sempre que for desconectá-lo da tomada. Não sobrecarregue as tomadas, os cabos de extensão ou os filtros de linha. Não seguir estas precauções poderá resultar em incêndio ou choque elétrico.
- Não coloque o projetor onde os fios possam ser pisados. Isso pode causar desgaste ou dano ao plugue.
- Desconecte o projetor da tomada e deixe que ele esfrie antes de limpá-lo. Utilize um pano seco para limpeza (ou para remover sujeira ou manchas difíceis, utilize um pano úmido bem torcido). Não use detergente líquido ou em aerossol, sprays contendo gases inflamáveis ou solventes, como álcool, tíner ou benzina.
- Não bloqueie as aberturas do projetor. Essas aberturas proporcionam ventilação e evitam que o projetor superaqueça. Não utilize o projetor em sofás, tapetes ou outras superfícies macias e nem o coloque sobre pilhas de papéis. Não cubra o projetor com cobertor, cortina ou toalha. Se estiver instalando o projetor perto de alguma parede, deixe um espaço mínimo de 20 centímetros entre a parede e o projetor.
- Não use o projetor em armários fechados, a menos que seja providenciada ventilação adequada.
- Nunca permita que objetos de qualquer tipo entrem nas ranhuras do projetor. Não deixe objetos, especialmente aqueles que sejam inflamáveis, próximos ao projetor. Nunca derrame líquidos de qualquer espécie sobre o projetor.
- Se estiver usando dois ou mais projetores lado a lado, deixe pelo menos 60 centímetros de espaço entre eles para que a ventilação seja adequada.
- Pode ser necessário limpar o filtro de ar e o exaustor. A obstrução do filtro de ar ou da abertura de exaustão pode bloquear a ventilação necessária para o resfriamento do projetor. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

- Não deixe o projetor em ambientes externos por longos períodos.
- Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais devidamente qualificados. A abertura ou remoção das tampas do equipamento pode expor o usuário a níveis de voltagem perigosos e outros riscos.
- Nunca abra as tampas do projetor exceto nos casos especificamente explicados neste manual. Nunca tente desmontar ou modificar o projetor. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.
- Desligue o projetor da tomada e encaminhe-o para manutenção por profissionais qualificados sob as seguintes condições: caso o projetor não esteja funcionando normalmente, mesmo que as instruções de uso estejam sendo seguidas, ou caso apresente alguma mudança no desempenho; caso o equipamento exale fumaça, odores estranhos ou produza ruídos estranhos; caso o cabo de alimentação ou o plugue esteja danificado ou desgastado; caso líquidos ou objetos estranhos tenham entrado no projetor; caso ele seja exposto a chuva ou água; caso tenha caído ou o gabinete tenha sido danificado.
- Não toque no plugue durante tempestades elétricas. Caso contrário, haverá risco de choques elétricos.
- Desconecte o projetor quando não for utilizá-lo por longos períodos.
- Não use o projetor onde ele possa ser exposto a chuva, água ou excesso de umidade.
- Não use ou guarde o projetor onde fique exposto a fumaça, vapor, gases corrosivos, excesso de poeira, vibração ou choque.
- Não use o projetor onde gases inflamáveis ou explosivos possam estar presentes.
- Não use nem guarde o projetor ou o controle remoto em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz solar direta ou em veículos fechados.
- Se utilizar o projetor em um país diferente do país onde o equipamento foi adquirido, utilize o cabo de alimentação adequado à região.
- Não se apoie no projetor nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Não utilize o projetor fora do intervalo de temperatura exigido, indicado abaixo:

  5 a 40 °C a uma altitude de 2.286 metros ou inferior, ou 5 a 35 °C a uma altitude mais alta.

  Isso pode causar instabilidade na exibição e danificar o projetor. Não use ou guarde o projetor onde ele possa ser exposto a mudanças repentinas de temperatura.
- Não guarde o projetor fora do intervalo de temperatura exigido de –10 °C a 60 °C ou exposto a luz solar direta por longos períodos. Isso poderá danificar o gabinete.

- Não coloque nenhum objeto que possa ficar deformado ou danificado pelo calor perto das aberturas de exaustão. Não coloque as mãos e nem o rosto perto das aberturas durante a projeção. Não coloque o seu rosto perto do projetor enquanto ele estiver sendo usado.
- Antes de mover o projetor, assegure-se de que tenha sido desligado, o plugue tenha sido retirado da tomada e todos os cabos tenham sido desconectados.
- Nunca tente retirar a lâmpada imediatamente após usar o equipamento porque estará extremamente quente. Antes de retirar a lâmpada, desligue o equipamento e aguarde pelo menos uma hora para permitir que a lâmpada esfrie completamente.
- Não desmonte a lâmpada ou a sujeite a impactos.
- Não coloque uma fonte de chama viva, como uma vela acesa, por exemplo, sobre ou perto do projetor.
- Não bloqueie a lente durante a projeção usando um livro ou qualquer outro objeto que não seja a tampa da lente. Use a tampa da lente para interromper temporariamente a projeção, mas evite projetar com a tampa da lente fechada por um longo período. Isso pode danificar o projetor ou provocar um incêndio.
- Não modifique o cabo de alimentação. Não coloque objetos pesados sobre o cabo de alimentação. Não dobre, torça ou puxe excessivamente o cabo. Mantenha o cabo de alimentação longe de equipamentos elétricos que gerem calor.
- Caso a lâmpada se quebre, ventile a sala para prevenir que os gases contidos na lâmpada sejam inalados ou entrem em contato com seus olhos ou boca. Se você inalar os gases ou se os gases entrarem em contato com seus olhos ou boca, consulte um médico imediatamente.
- Se o projetor estiver suspenso e a lâmpada se quebrar, tome cuidado para evitar que pedaços de vidro caiam nos seus olhos ou boca ao abrir a tampa da lâmpada. Se pedaços de vidro caírem nos seus olhos ou boca, consulte um médico imediatamente.
- Sempre diminua o volume antes de desligar o projetor. Se ligar o projetor com o volume muito alto, pode danificar sua audição.

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

AVISO: Os cabos fornecidos com este produto contêm produtos químicos tais como chumbo, reconhecido pelo estado da Califórnia como agente causador de defeitos congênitos e outros danos reprodutivos. ***Lave as mãos depois de manipulá-los.*** (Este aviso é fornecido de acordo com a Proposition 65 no Cal. Health & Safety Code § 25249.5).

Restrição de uso

Tema principal: Avisos

Restrição de uso

Quando este produto é utilizado para aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como dispositivos de transporte relacionados com a área de aviação, ferroviária, naval, automotiva; dispositivos de prevenção de desastres; vários dispositivos de segurança; ou dispositivos funcionais/de precisão, você deve utilizar este produto somente após levar em consideração a inclusão de proteções contra erros e redundâncias em seu design para manter a segurança e a confiabilidade do sistema total.

Porque este produto não se destina a uso em aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como equipamento aeroespacial, equipamento de comunicação principal, equipamento de controle de energia nuclear, ou equipamentos médicos relacionados com a direta assistência médica, por favor, faça seu próprio julgamento sobre a adequação deste produto após uma avaliação completa.

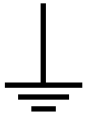
Tema principal: Instruções importantes de segurança

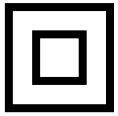
Lista de símbolos de segurança (correspondente a IEC60950-1 A2)

A tabela a seguir lista o significado dos símbolos de segurança marcados no equipamento.

Número	Símbolo	Padrões aprovados	Descrição
1		IEC60417 No.5007	"LIGADO" (energia) Para indicar que está ligado à corrente.
2		IEC60417 No.5008	"DESLIGADO" (energia) Para indicar que está desligado da corrente.
3		IEC60417 No.5009	Em espera Para identificar o interruptor ou a posição do interruptor através da parte do equipamento que está ligada, para assim colocá-lo em espera.

Número	Símbolo	Padrões aprovados	Descrição
4		ISO7000 No.0434B, IEC3864-B3.1	Cuidado Para identificar cuidados em geral quando usar o produto.
5		IEC60417 No.5041	Cuidado, superfície quente Para indicar que o item marcado pode esta quente e não deve ser tocado sem tomar cuidado.
6		IEC60417 No.6042 ISO3864-B3.6	Cuidado, risco de choque elétrico Para identificar equipamento que trás risco de choque elétrico.
7		IEC60417 No.5957	Somente para uso interno Para identificar equipamento elétrico criado principalmente para uso em lugares fechados.
8		IEC60417 No.5926	Polaridade do conector de energia DC Para identificar as conexões positiva e negativa (polaridade) em um equipamento ao qual uma fonte de energia DC pode ser conectado.
9		—	Polaridade do conector de energia DC Para identificar as conexões positiva e negativa (polaridade) em um equipamento ao qual uma fonte de energia DC pode ser conectado.
10		IEC60417 No.5001B	Bateria, geral Em equipamento alimentado por bateria. Para identificar um dispositivo, como a tampa de um compartimento de baterias ou terminais de um conector.

Número	Símbolo	Padrões aprovados	Descrição
11		IEC60417 No.5002	Posicionamento da célula Para identificar o encaixe da bateria e o posicionamento da(s) célula(s) dentro do encaixe.
12		—	Posicionamento da célula Para identificar o encaixe da bateria e o posicionamento da(s) célula(s) dentro do encaixe.
13		IEC60417 No.5019	Aterramento para proteção Para identificar qualquer terminal designado para conexão a um condutor externo para proteção contra choque elétrico, caso ocorra uma falha, ou o terminal de um eletrodo de fio terra para proteção.
14		IEC60417 No.5017	Aterramento Para identificar o terminal de aterramento em casos onde o símbolo número 13 é explicitamente requerido.
15		IEC60417 No.5032	Corrente alternada Para indicar na placa de classificação que o equipamento é adequado somente para corrente alternada; para identificar terminais relevantes.
16		IEC60417 No.5031	Corrente direta Para indicar na placa de classificação que o equipamento é adequado somente para corrente direta; para identificar terminais relevantes.

Número	Símbolo	Padrões aprovados	Descrição
17		IEC60417 No.5172	Equipamento Classe II Para identificar equipamento de acordo com os requisitos de segurança especificados para equipamento Classe II, de acordo com IEC 61140.
18		ISO 3864	Proibição geral Para identificar ações ou operações proibidas.
19		ISO 3864	Proibido contato Para indicar ferimentos que podem ocorrer se tocar uma parte específica do equipamento.
20		—	Nunca olhe diretamente para a lente óptica enquanto o laser estiver aceso.
21		—	Para indicar que não se deve colocar objetos no item marcado no projetor.
22		ISO3864 IEC60825-1	Cuidado, radiação laser Para indicar que o equipamento tem uma peça de radiação laser.
23		ISO 3864	Desmontagem proibida Para indicar risco de ferimentos, como choque elétrico, se o equipamento for desmontado.
24		IEC60417 No. 5266	Em modo de espera, modo parcial de espera Para indicar que parte do equipamento está em estado pronto.

Número	Símbolo	Padrões aprovados	Descrição
25		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Cuidado, peças móveis Para indicar que você precisa manter distância de peças móveis, de acordo com os padrões de segurança.

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

Licença de software Open Source e outras licenças

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 interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

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

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

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

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

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on

the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

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

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

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

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

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

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

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials

to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

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

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

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

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

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

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

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

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND

PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

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

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

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

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

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

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

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

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

- 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. Todos os direitos reservados.

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 comerciais

EPSON®, EasyMP®, Instant Off®, PowerLite® e Quick Corner® são marcas registradas; Epson iProjection™ é uma marca comercial e EPSON Exceed Your Vision é uma logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

SizeWise™ é uma marca comercial da Epson America, Inc.

Mac e OS X são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos EUA e em outros países.

Google® é uma marca registrada e Android™ é uma marca comercial da Google Inc.

HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas registradas da HDMI Licensing LLC.

Miracast® e Wi-Fi Direct® são marcas registradas da Wi-Fi Alliance®.

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

EXCEED YOUR VISION

Tema principal: Avisos

Avisos sobre direitos autorais

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

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

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

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais
Atribuição de direitos autorais

Tema principal: Avisos

Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais

A Epson encoraja cada usuário a ser responsável e respeitar as leis de direitos autorais ao usar qualquer produto Epson. Embora as leis de alguns países permitam a cópia limitada ou reutilização de material protegido por direitos autorais em determinadas circunstâncias, essas circunstâncias podem não ser tão abrangentes como algumas pessoas supõe. Entre em contato com um advogado para esclarecer qualquer dúvida sobre a lei de direitos autorais.

Tema principal: Avisos sobre direitos autorais

Atribuição de direitos autorais

© 2017 Epson America, Inc.

5/17

CPD-52796

Tema principal: Avisos sobre direitos autorais