



Manual do Utilizador

Multimedia Projector

EB-696Ui

Simbologia Utilizada Neste Manual 8

Apresentação do projector 9

Características do projector..... 10

Funções Interactivas Exclusivas	10
Configuração rápida e simples.....	10
Conectividade flexível	10
Ligação a computadores	11
Ligação a dispositivos móveis	11
Amplie e projecte os seus ficheiros com a câmara para documentos.....	12

Componentes e funções do projector..... 13

Componentes do projector - Parte Frontal/Lateral.....	13
Componentes do projector - Parte Superior/Lateral	14
Componentes do projector - Interface	15
Componentes do projector - Base.....	17
Componentes do projector - Painel de controlo	17
Componentes do projector - Controlo remoto	18
Componentes do projector - Canetas Interactivas.....	20
Componentes do projector - Tabuleiro da Caneta	21
Componentes do projector - Unidade Táctil	21

Configurar o projector 23

Colocação do projector 24

Opções de configuração e instalação do projector	25
Definições quando utilizar as funcionalidades interactivas.....	25
Definições quando utilizar a Unidade Táctil	26

Ligações do projector 27

Ligação a um computador.....	27
Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por VGA	27
Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por USB.....	28

Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por HDMI	29
Ligação a smartphones ou tablets.....	30
Ligação a fontes de vídeo	31
Ligação a um equipamento de vídeo HDMI	31
Ligação a um equipamento de vídeo Componente para VGA.....	31
Ligação a um equipamento de vídeo composto	32
Ligação a dispositivos USB externos.....	33
Projectção de dispositivo USB.....	33
Ligar a um dispositivo USB	34
Desligar um dispositivo USB	34
Ligação a uma câmara para documentos.....	34
Ligação a dispositivos de saída externos	34
Ligar a um monitor VGA	35
Ligar Altifalantes Externos.....	35
Ligar um microfone	36
Ligar Vários Projectores do Mesmo Modelo	36

Instalar pilhas no controlo remoto..... 39

Instalar Pilhas nas Canetas..... 40

Utilização do controlo remoto 41

Utilizar as funções básicas do projector 42

Ligar o projector 43

Tela Inicial.....	44
-------------------	----

Desligar o projector 46

Configurar a Data e Hora..... 47

Seleccionar o idioma dos menus do projector..... 49

Modos de projecção..... 50

Mudar o modo de projecção utilizando o controlo remoto.....	50
Mudar o modo de projecção utilizando os menus	50

Focagem da imagem..... 52

Ajustar a altura da imagem.....	55	Efectuar operações tácteis interactivas com os dedos	82
Forma da imagem	56	Calibrar para operações tácteis interactivas com os dedos	84
Corrigir a forma da imagem com os botões Keystone	56	Instruções de segurança para as operações tácteis interactivas.....	87
Corrigir a forma da imagem com a função Quick Corner.....	57	Etiquetas de aviso do laser	87
Corrigir a forma da imagem numa superfície curva	59		
Carregar uma definição de forma de imagem a partir da memória.....	61	Desenhar numa Imagem Projectada (Modo de anotação)	89
Redimensionar a imagem com os botões.....	63	Utilizar o ecrã projectado como quadro branco (Modo de Quadro Branco)	91
Ajustar a Posição da Imagem.....	64	Controlar funcionalidades do computador a partir de um ecrã projectado (Modo de computador interactivo)	93
Seleccionar uma fonte de imagem	65	Requisitos do sistema para o modo interactivo de computador	93
Relação de aspecto da imagem	67	Usar o modo interactivo de computador	94
Alterar a relação de aspecto da imagem.....	67	Ajustar a área de operação da caneta	96
Relações de aspecto da imagem disponíveis.....	67	Instalar o Easy Interactive Driver no OS X.....	98
Aspecto da imagem projectada com cada relação de aspecto	68		
Modo cor	69	Interagir com o ecrã.....	99
Mudar o modo de cor.....	69	Alterar o Modo Interactivo.....	99
Modos de cor disponíveis	69	Barras de ferramentas do modo de anotação e do modo de quadro branco.....	99
Configurar a Íris Automática	69	Seleccionar a espessura e cor da linha	101
Ajustar a cor da imagem	71	Seleccionar modelos de quadro branco	102
Ajustar a tonalidade, a saturação e o brilho	71	Barra de Ferramentas Inferior para Controlo do Projector	102
Ajustar a gama.....	72	Guardar Conteúdo de Desenho	104
Controlar o volume com os botões de volume	74	Imprimir Conteúdo de Desenho	104
		Seleccionar Exibição de Dispositivo de Rede.....	104
Utilizar as funcionalidades interactivas	75	Utilizar as funcionalidades interactivas através de uma rede ..	106
Modos das Funcionalidades Interactivas.....	76	Precauções quando ligar a um projector numa sub-rede diferente.....	106
Preparação antes de utilizar as funcionalidades interactivas.....	77	Introdução de caneta e ferramentas de tinta no Windows	107
Instruções de Segurança para as funcionalidades interactivas	77	Activar as funcionalidade de introdução de caneta e tinta no Windows	107
Usar as canetas interactivas.....	77	Usar as funcionalidade de introdução de caneta e tinta no Windows	108
Calibração da caneta	79	Utilização das funcionalidades interactivas ao projetar duas imagens em simultâneo	109
Calibrar automaticamente	79	Utilizar a projecção em ecrã dividido.....	109
Calibrar manualmente	80	Seleccionar as Definições de Ecrã Dividido para a Função Interactiva	110
		Funcionalidades Interactivas ao projetar com dois projetores ..	112

Utilizar as funcionalidades interactivas com apenas um dos projectores 112

Ajustar as funções do projector 114

Projectar duas imagens em simultâneo 115

Combinações de fontes de entrada não suportadas para projecção em ecrã dividido 116

Restrições da projecção em ecrã dividido 117

Projectar uma apresentação PC Free 118

Tipos de ficheiros suportados pela função PC Free 118

Precauções sobre a projecção com a função PC Free 118

Iniciar uma apresentação de diapositivos PC Free 119

Iniciar uma apresentação PC Free de um filme 120

Opções de exibição da função PC Free 122

Interromper temporariamente a imagem e o som 123

Parar temporariamente a acção do vídeo 124

Ampliar imagens 125

Utilizar o controlo remoto como rato sem fios 126

Utilizar o controlo remoto como ponteiro 128

Guardar uma imagem de logótipo do utilizador 129

Guardar um modelo de utilizador 132

Utilizar vários projectores 134

Sistema de identificação de projectores para controlo de vários projectores 134

Definir a ID do projector 134

Seleccionar o projector que deseja controlar 135

Ajustar a uniformidade da cor 136

Ajustar o brilho da lâmpada 138

Equilibrar as cores da imagem 139

Ajustar RGBCMY 141

Projectar imagens a partir da porta HDMI3 com a caixa de interface opcional 143

Funções de segurança do projector 145

Tipos de segurança por palavra-passe 145

Definir uma palavra-passe 145

Seleccionar tipos de segurança por palavra-passe 146

Introduzir uma palavra-passe para utilizar o projector 147

Bloquear os botões do projector 147

Desbloquear os botões do projector 149

Instalar um cabo de segurança 149

Utilizar o projector numa rede 150

Projecção através de rede com fios 151

Ligar a uma Rede Com Fios 151

Seleccionar as definições de rede com fios 151

Projecção através de rede sem fios 154

Instalar o Módulo LAN sem fios 154

Seleccionar manualmente as definições da rede sem fios 155

Seleccionar as definições da rede sem fios no Windows 157

Seleccionar as definições da rede sem fios no OS X 158

Configurar a segurança da rede sem fios 158

Utilizar um Código de QR para ligar um dispositivo móvel 159

Utilizar uma chave USB para ligar um computador com o Windows 159

Monitorizar e controlar o projector 161

EasyMP Monitor 162

Controlar um projector numa rede utilizando um navegador Web 163

Configurar alertas de e-mail do projector na rede 165

Mensagens de alerta de e-mail de um projector de rede 165

Configurar a monitorização com SNMP 166

Utilizar comandos ESC/VP21 167

Lista de comandos ESC/VP21	167
Esquema dos Cabos	167
Suporte PLink	169
Suporte Crestron RoomView	170
Configurar o suporte Crestron RoomView	170
Controlar um projector de rede com o Crestron RoomView	170
Janela de operação do Crestron RoomView	171
Janela de ferramentas do Crestron RoomView	172
 Ajustar as definições do menu	 174
Utilizar os menus do projector	175
Utilizar o teclado virtual	176
Texto disponível utilizando o teclado virtual	176
Definições de qualidade da imagem - Menu Imagem	177
Definições do sinal de entrada - Menu Sinal	179
Definições das funções do projector - Menu Definições	181
Definições de configuração do projector - Menu Avançado	184
Menu Avançado - Easy Interactive Function	187
Geral	187
Interativo com PC	188
Definições de rede do projector - Menu Rede	190
Menu Rede - Menu Básicas	191
Menu Rede - Menu Rede s. fios	192
Menu Rede - Menu Rede com fios	193
Menu Rede - Menu de Notificação	194
Menu Rede - Menu Outros	195
Menu Rede - Menu Reiniciar	196
Definições de configuração do projector - Menu ECO	197
Exibição de informações do projector - Menu Informação	199
Menu Informação - Menu Info de projetor	199

Lista de códigos de ID de Evento	200
Opções de reposição do projector - Menu Reiniciar	201
Copiar as definições do menu entre projectores (Configuração em lote)	202
Transferir definições de uma unidade flash USB	202
Transferir definições de um computador	203
Notificação de erro de notificação de configuração em lote	204

Manutenção do projector 205

Limpar a janela de projecção	206
Limpeza do Sensor de Obstáculos	207
Limpar a caixa do projector	208
Manutenção do filtro de ar e dos orifícios de ventilação	209
Limpar o filtro do ar	209
Substituir o filtro do ar	211
Manutenção da lâmpada do projector	213
Substituir a Lâmpada	214
Reiniciar o temporizador da lâmpada	216
Substituir as pilhas do controlo remoto	218
Substituir a Pilhas da Caneta Interactiva	219
Substituir a Pontas da Caneta Interactiva	220
Substituir a Pontas Macia da Caneta	220
Substituir a Ponta Macia da Caneta pela Ponta Rígida da Caneta	221

Resolver Problemas 222

Problemas de projecção	223
Estado dos indicadores do projector	224
Utilizar as informações de ajuda do projector	227

Resolver problemas de imagem ou som 228

Soluções quando nenhuma imagem é apresentada.....	228
Soluções quando a imagem é apresentada de forma incorrecta com a função USB Display	228
Soluções quando é apresentada a mensagem "Sem Sinal"	229
Exibição a partir de um computador portátil.....	229
Exibição a partir de um computador portátil Mac	230
Soluções quando é apresentada a mensagem "Não Suportado"	230
Soluções quando é apresentada apenas uma imagem parcial	230
Soluções quando a imagem não é rectangular	231
Soluções quando a imagem apresenta ruído ou interferências estáticas	231
Soluções quando a imagem está desfocada ou esbatida.....	231
Soluções quando o brilho da imagem ou as cores estão incorrectas.....	232
Soluções para problemas de som	232
Soluções para problemas do microfone	233
Soluções quando os nomes dos ficheiros de imagem não são exibidos correctamente no PC Free.....	233

Resolver problemas de utilização do projector ou do controlo remoto..... 234

Soluções para problemas ao ligar ou desligar o projector	234
Soluções para problemas do controlo remoto	234
Soluções para problemas da palavra-passe	235
Solução quando é apresentada a mensagem "A bateria que mantém o relógio está fraca"	235

Resolver problemas das funcionalidades interactivas..... 236

Soluções quando é apresentada a mensagem "Erro na Easy Interactive Function"	236
Soluções quando as canetas interactivas não funcionam	236
Soluções quando a calibragem manual não funciona.....	237
Soluções quando não é possível utilizar um computador a partir do ecrã projectado	237
Soluções quando a posição da caneta interactiva não é precisa.....	237
Soluções quando as canetas interactivas são lentas ou difíceis de utilizar	238
Soluções quando a operação tátil interactiva não funciona	238

Resolver problemas de rede 239

Soluções quando não é possível aceder ao projector através da Web	239
Soluções quando não são recebidos e-mails de alerta de rede	239
Soluções para quando a imagem contém interferência estática durante a projecção de rede.....	239

Apêndice 241**Acessórios opcionais e peças de substituição 242**

Cabos	242
Montagens.....	242
Para Função Interactiva	242
Para ligação sem fios.....	242
Dispositivos externos	243
Peças de substituição	243

Tamanho do ecrã e distância de projecção 244**Resoluções de ecrã suportadas 245****Especificações do projector 247**

Especificações dos conectores.....	248
------------------------------------	-----

Dimensões externas..... 249**Requisitos do sistema para USB Display 251****Requisitos do sistema para o Easy Interactive Driver 252****Lista de símbolos de segurança (correspondente à norma IEC60950-1 A2) 253****Glossário 255****Avisos 257**



Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive.....	257
Limitações de utilização	257
Referência a sistemas operativos	257
Marcas Comerciais	258
Aviso de direitos de autor	258

Atribuição de direitos de autor	258
---------------------------------------	-----




Simbologia Utilizada Neste Manual

Símbolos de segurança

O projector e os respectivos manuais utilizam símbolos gráficos e etiquetas para assinalar conteúdos que indicam como utilizar o projector de forma segura. Leia e cumpra cuidadosamente as instruções assinaladas com esses símbolos e etiquetas para evitar ferimentos ou danos materiais.

 Aviso	Este símbolo representa informações que, se ignoradas, podem resultar em ferimentos pessoais ou mesmo morte.
 Atenção	Este símbolo indica informações que, se ignoradas, poderão ter como consequência ferimentos pessoais ou danos físicos em virtude do manuseamento incorreto.

Notas de informação geral

Importante	Esta etiqueta indica operações que podem provocar danos ou ferimentos se não se tiver os cuidados devidos.
	Esta etiqueta indica informações adicionais que podem ser úteis.
[Nome do botão]	Indica o nome dos botões do controlo remoto ou do painel de controlo. Exemplo: botão [Esc]
Nome do Menu/Definição	Indica os nomes do menu e das definições do projector. Exemplo: Selecione o menu Imagem  Imagem > Avançado
»	Esta etiqueta indica links para páginas relacionadas.
	Esta etiqueta indica uma página na qual podem ser encontradas informações pormenorizadas relativas a um tópico.

Apresentação do projector

Consulte estas secções para saber mais sobre as funcionalidades e nomes dos componentes do seu projector.

» **Links relacionados**

- "Características do projector" [Pág.10](#)
- "Componentes e funções do projector" [Pág.13](#)

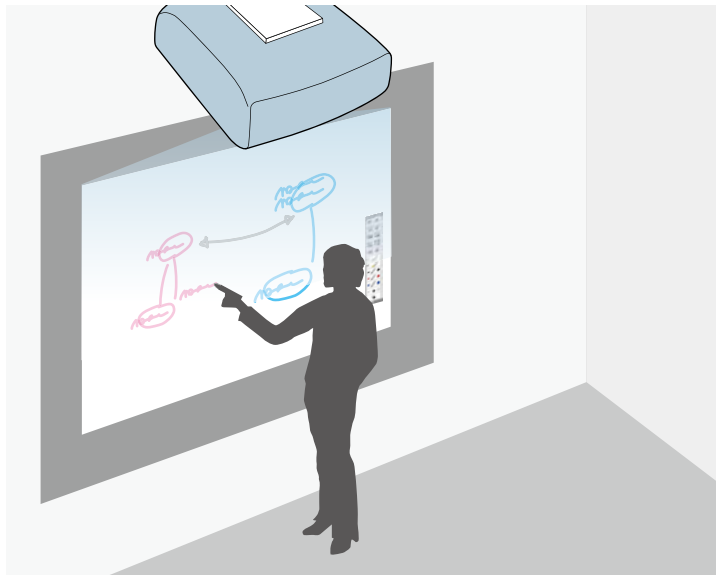
Este projector possui as seguintes características especiais. Consulte estas secções para obter mais detalhes.

» Links relacionados

- "Funções Interactivas Exclusivas" [Pág.10](#)
- "Configuração rápida e simples" [Pág.10](#)
- "Conectividade flexível" [Pág.10](#)

Funções Interactivas Exclusivas

Anotação fácil no ecrã projetado utilizando a caneta interactiva ou o seu dedo .



- Anotação com ou sem computador.
- Anotação com duas canetas em simultâneo.
- Barra de ferramentas rápida e fácil para ajudar a anotar no ecrã.
- Operações do projector a partir do ecrã projectado.
- Imprima, guarde e realize facilmente as suas apresentações.

- Operações no computador a partir do ecrã projectado.
- Interatividade baseada no toque com o seu dedo.

Configuração rápida e simples

- Função Direct Power On para ligar o projector assim que for ligado à alimentação.
- Função Ligação automática para ligar o projector quando o mesmo detectar o sinal de imagem a partir da porta especificada como fonte de **Ligação automática**.
- A função Tela Inicial permite seleccionar facilmente uma fonte de entrada e aceder a funções úteis.

» Links relacionados

- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Ligar o projector" [Pág.43](#)
- "Corrigir a forma da imagem com a função Quick Corner" [Pág.57](#)

Conectividade flexível

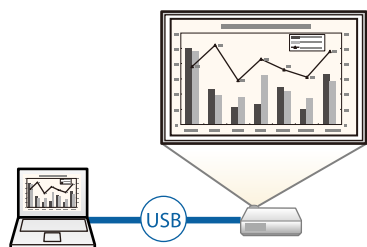
Este projector suporta uma vasta gama de opções de conectividade, tal como indicado abaixo.

» Links relacionados

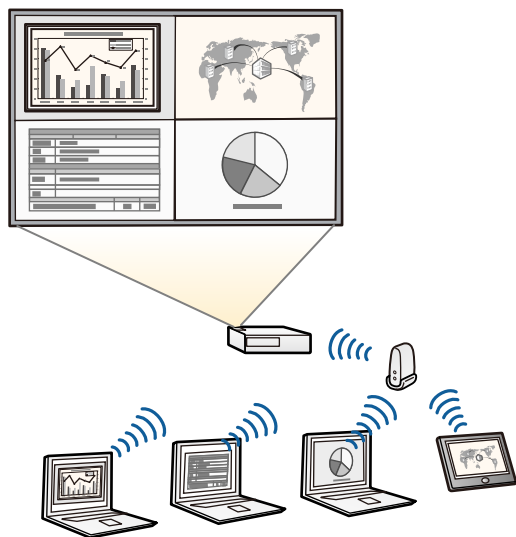
- "Ligação a computadores" [Pág.11](#)
- "Ligação a dispositivos móveis" [Pág.11](#)
- "Amplie e projecte os seus ficheiros com a câmara para documentos" [Pág.12](#)

Ligação a computadores

- Ligue um cabo USB para projectar imagens e reproduzir áudio (USB Display).



- EasyMP Multi PC Projection para projectar até quatro imagens em simultâneo dividindo o ecrã de projecção. Pode projectar imagens de computadores da rede ou de smartphones ou tablets que tenham a aplicação Epson iProjection instalada. Para mais detalhes, consulte o *Manual de funcionamento de EasyMP Multi PC Projection*.



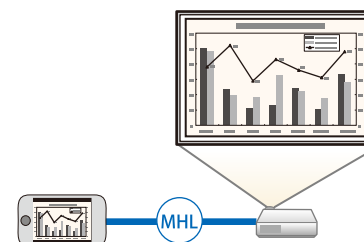
- Quando projectar imagens utilizando uma rede sem fios, deve instalar o módulo de Rede sem fios 802.11b/g/n da Epson e, em seguida, configurar o projector e o computador para projecção sem fios. O módulo de Rede sem fios 802.11b/g/n da Epson pode não ser fornecido com o seu projector.
- Pode transferir o software necessário e os manuais a partir do seguinte Web site:
<http://www.epson.com/>

» Links relacionados

- "Acessórios opcionais e peças de substituição" Pág.242
- "Ligação a um computador" Pág.27
- "Utilizar o projector numa rede" Pág.150

Ligação a dispositivos móveis

- Porta HDMI1/MHL para ligar um cabo MHL ao dispositivo móvel e ao projector.



- Epson iProjection para ligar o projector e o dispositivo móvel sem fios utilizando a aplicação disponível na App Store ou Google play.



Quaisquer taxas decorrentes da comunicação com as lojas App Store ou Google play são da responsabilidade do cliente.

» Links relacionados

- "Ligação a smartphones ou tablets" Pág.30

Amplie e projecte os seus ficheiros com a câmara para documentos

Câmara para documentos opcional para projectar documentos em papel e objectos.

Pode controlar a câmara para documentos opcional a partir do ecrã projetado.

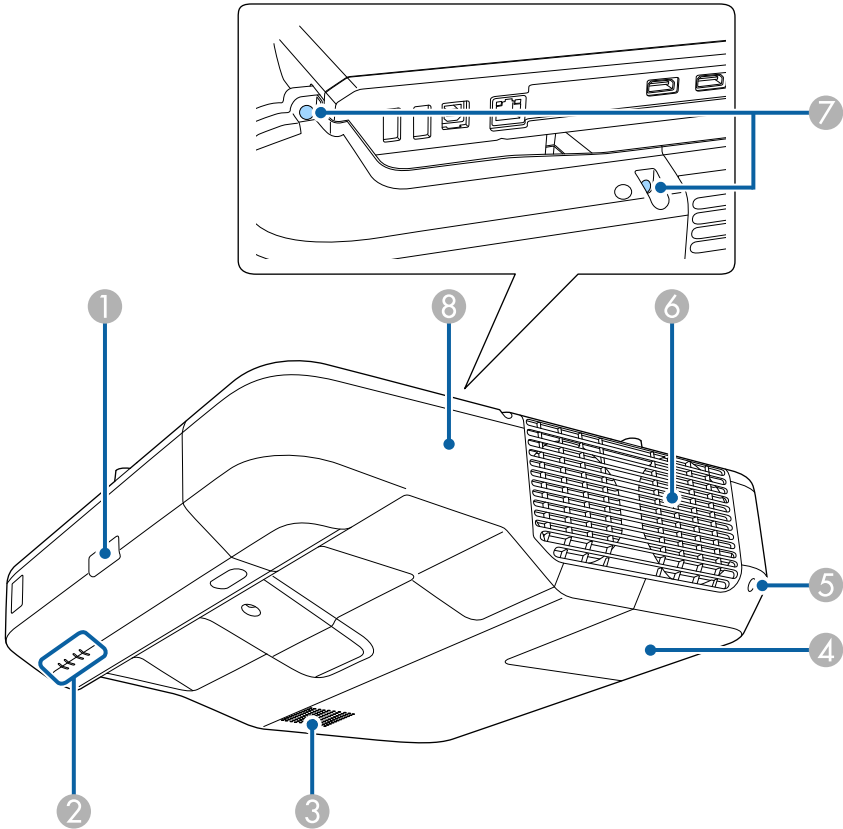
Não é possível controlar os modelos
ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20 a partir do ecrã projectado .

As secções que se seguem explicam os componentes do projector e as suas funções.



» **Links relacionados**

- "Componentes do projector - Parte Frontal/Lateral" [Pág.13](#)
- "Componentes do projector - Parte Superior/Lateral" [Pág.14](#)
- "Componentes do projector - Interface" [Pág.15](#)
- "Componentes do projector - Base" [Pág.17](#)
- "Componentes do projector - Painel de controlo" [Pág.17](#)
- "Componentes do projector - Controlo remoto" [Pág.18](#)
- "Componentes do projector - Canetas Interactivas" [Pág.20](#)
- "Componentes do projector - Tabuleiro da Caneta" [Pág.21](#)
- "Componentes do projector - Unidade Táctil" [Pág.21](#)

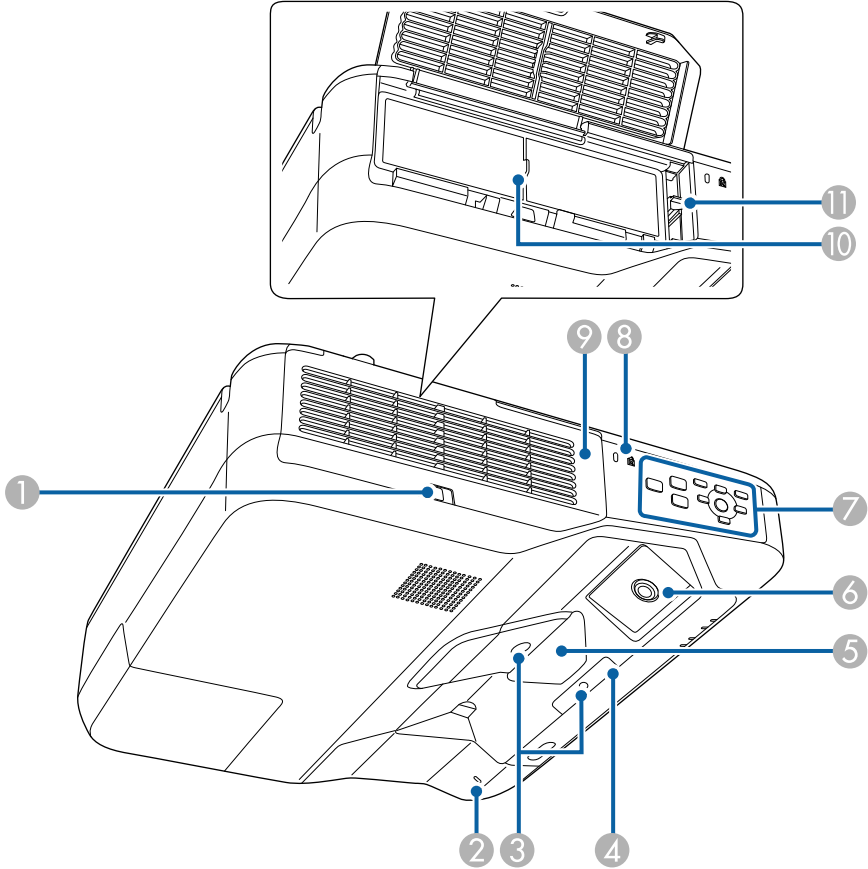
Componentes do projector - Parte Frontal/Lateral



Nome		Função
1	Sensor do controlo remoto	Recebe sinais do controlo remoto.
2	Indicadores	Indica o estado do projector.
3	Altifalantes externos	Transmite áudio.
4	Tampa da lâmpada	Abra para aceder à lâmpada do projector.

Nome	Função
5 Parafuso de fixação da tampa da lâmpada	Aparafuse para fixar a tampa da lâmpada no lugar.
6 Abertura para saída de ar	Abertura para saída de ar, utilizada para o arrefecimento interno do projector. <div><div><div><div></div><div>Aviso</div></div><div>Não espereite para as aberturas de ar. Se a lâmpada explodir, poderão ser libertados gases e expelidos pequenos fragmentos de vidro que podem causar ferimentos. Contacte um médico caso fragmentos de vidro sejam inalados ou entrem nos olhos ou boca.</div></div><div><div><div><div></div><div>Atenção</div></div><div>Durante a projecção, não se posicione com a cara ou com as mãos junto da abertura para saída de ar, nem coloque objectos que possam ficar enrolados ou danificados devido ao calor gerado junto à abertura. O ar quente proveniente da abertura para saída de ar pode provocar queimaduras, deformações ou acidentes.</div></div></div></div>
7 Parafusos da tampa do cabo	Aparafuse para fixar a tampa do cabo no lugar.
8 Tampa do cabo	Desaperte os dois parafusos e abra a tampa para a ligação de cabos de dispositivos externos ou instalação do módulo de Rede sem fios.

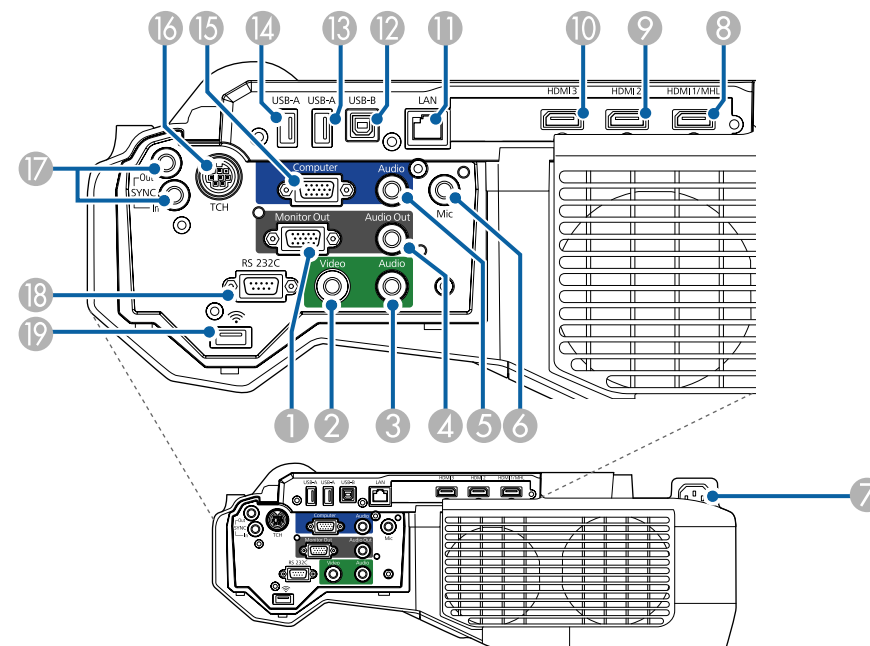
Componentes do projector - Parte Superior/Lateral



Nome	Função
1 Trinco da tampa do filtro	Abre a tampa do filtro do ar.
2 Indicador de Rede sem fios	Indica o estado de acesso ao módulo de Rede sem fios opcional.

Nome	Função
3 Sensor de obstáculos	Detecta obstáculos que estão a interferir com a área de projecção.
4 Sensor do controlo remoto	Recebe sinais do controlo remoto.
5 Janela de Projecção	As imagens são projectadas através desta lente. <div> <p>⚠ Aviso</p> <ul style="list-style-type: none"> Não olhe para a janela de projecção enquanto projecta. Não coloque quaisquer objectos nem a mão junto à janela de projecção. Poderá queimar-se, poderão ocorrer incêndios ou o objecto poderá ficar deformado pois esta área atinge temperaturas altas devido à luz de projecção concentrada. </div>
6 Sensor da caneta interactiva	Recebe sinais da caneta interactiva.
7 Painel de controlo	Controla o projector.
8 Dispositivo de segurança	O dispositivo de segurança é compatível com o sistema de segurança Microsaver Security System fabricado pela Kensington.
9 Tampa do filtro de ar	Abra para aceder ao filtro de ar e à alavanca de focagem.
10 Abertura para entrada de ar (filtro de ar)	Permite a entrada de ar para o arrefecimento interno do projector.
11 Alavanca de focagem	Ajusta a focagem da imagem. Abra a tampa do filtro de ar para operar.

Componentes do projector - Interface

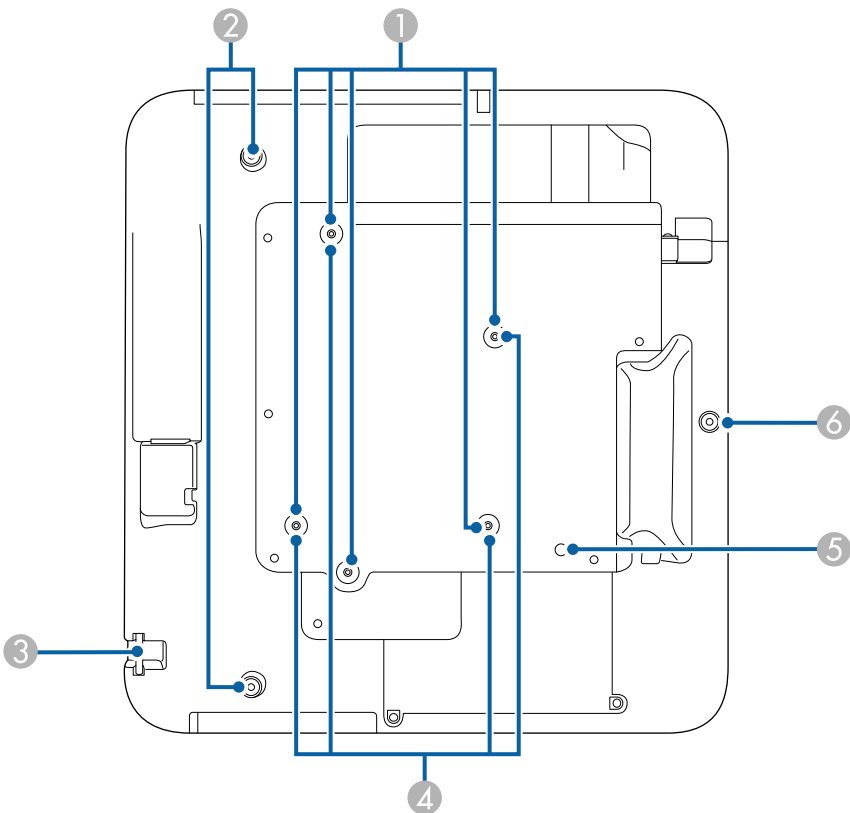


Nome	Função
1 Porta Monitor Out	Transmite sinais RGB analógicos da porta Computer para um monitor externo. Não é possível emitir sinais recebidos através de outras portas nem emitir sinais de vídeo componente.
2 Porta Video	Permite a entrada de sinais de vídeo composto provenientes de fontes de vídeo.
3 Porta Audio	Permite a entrada de áudio proveniente do equipamento ligado à porta Video. Permite a entrada de áudio proveniente de outros dispositivos quando está a projectar imagens do dispositivo ligado à porta USB-A. Daqui em diante referida como porta Audio 2.

Nome	Função
④ Porta Audio Out	Permite a saída de áudio da fonte de entrada actual ou da porta Mic para um altifalante externo.
⑤ Porta Audio	Permite a entrada de áudio proveniente do equipamento ligado à porta Computer. Daqui em diante referida como porta Audio 1.
⑥ Porta Mic	Permite a entrada de áudio proveniente do microfone.
⑦ Tomada de corrente	Permite ligar o cabo de alimentação ao projector.
⑧ Porta HDMI1/MHL	Permite a entrada de sinais de vídeo de equipamento de vídeo e computadores compatíveis com HDMI, ou de dispositivos móveis compatíveis com MHL (Mobile High-Definition). Este projector é compatível com HDCP.
⑨ Porta HDMI2	Permite a entrada de sinais de vídeo de equipamento de vídeo e computadores compatíveis com HDMI. Este projector é compatível com HDCP.
⑩ Porta HDMI3	Permite a entrada de sinais de vídeo de equipamento de vídeo e computadores compatíveis com HDMI. Este projector é compatível com HDCP.
⑪ Porta LAN	Permite ligar um cabo LAN para fazer a ligação a uma rede.
⑫ Porta USB-B	Permite ligar um cabo USB ao computador para projectar imagens do computador ou para utilizar a função Rato Sem Fios. Liga o projetor a um computador através do cabo USB fornecido, para que possa utilizar a caneta interativa como rato.
⑬ Porta USB-A	Permite ligar um dispositivo de armazenamento USB ou uma câmara digital e projectar filmes ou imagens utilizando a função PC Free. Selecione USB1 como fonte de imagem quando ligar um dispositivo USB a esta porta para utilizar as funcionalidades PC Free do projetor. Permite ligar a câmara para documentos opcional. Selecione USB2 como fonte de imagem quando ligar a câmara para documentos a esta porta.

Nome	Função
⑭ Porta USB-A	Permite ligar um dispositivo de armazenamento USB ou uma câmara digital e projectar filmes ou imagens utilizando a função PC Free. Selecione USB1 como fonte de imagem quando ligar um dispositivo USB a esta porta para utilizar as funcionalidades PC Free do projetor. Permite ligar a câmara para documentos opcional. Selecione USB2 como fonte de imagem quando ligar a câmara para documentos a esta porta.
⑮ Porta Computer	Faz a entrada dos sinais de imagem provenientes de um computador e sinais de vídeo componente provenientes de outras fontes de vídeo.
⑯ Porta TCH	Liga o cabo de ligação da Unidade Táctil à Unidade Táctil.
⑰ Porta SYNC IN/OUT	Quando utilizar as funcionalidades interactivas com várias versões do mesmo projector na mesma sala, deverá ligar o conjunto opcional de cabos do controlo remoto aos projectores. Quando o conjunto de cabos estiver ligado, a caneta interativa funciona de forma estável.
⑱ Porta RS-232C	Permite ligar um cabo RS-232C para controlar o projector a partir de um computador. (Esta porta destina-se a controlar a utilização e por norma não deverá ser usada).
⑲ Ranhura do módulo de Rede sem fios	Instale o módulo LAN sem fios opcional.

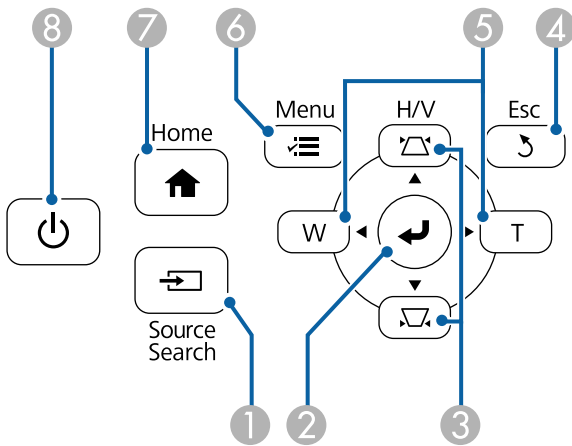
Componentes do projector - Base



Nome		Função
1	Pontos de fixação do suporte para montagem no tecto (cinco pontos)	Instale aqui o suporte para montagem no tecto opcional quando pretender suspender o projector no tecto.
2	Pontos de fixação do pé posterior (dois pontos)	Fixe os pés quando utilizar o projector numa superfície como uma secretária. (Apenas modelos com pés fornecidos)

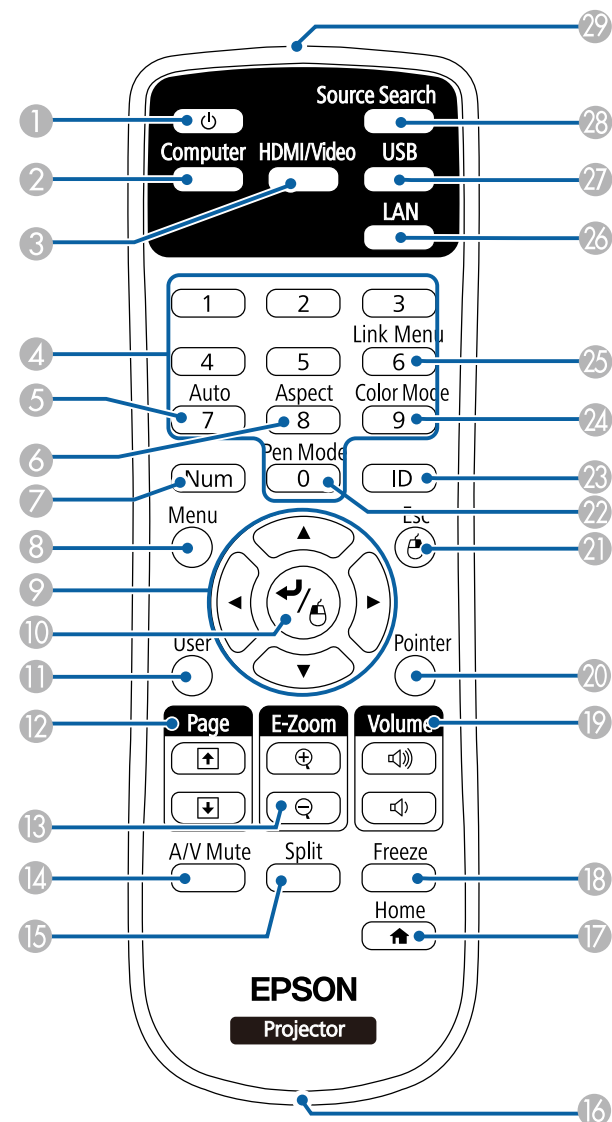
Nome		Função
3	Ponto para fixação do cabo de segurança	Instale aqui um sistema de bloqueio por fio, disponível no mercado, e fixe-o no devido local. Não passe cabos anti-queda por aqui quando montar o projector numa parede ou suspender o mesmo num tecto.
4	Pontos de fixação do suporte para montagem na parede (quatro pontos)	Fixe a placa de montagem fornecida ou opcional quando montar numa parede.
5	Sensor de iluminação	Detecta o brilho ambiente e ajusta automaticamente o brilho do ecrã. Defina o Consumo de Energia para Automático no menu ECO.
6	Ponto de fixação do pé frontal	Fixe o pé com um espaçador quando utilizar o projector numa superfície como uma secretária. (Apenas modelos com pés fornecidos)



Componentes do projector - Painel de controlo



Nome	Função
1 Botão [Source Search]	Muda para a fonte de entrada seguinte.
2 Botão [Enter] [↵]	Confirma a selecção actual e avança para o nível seguinte do menu ou do ecrã de ajuda do projector. Optimiza as funções de Alinhamento , Sinc. e Posição do menu Sinal do projector durante a projecção de sinal RGB a partir da porta Computer. Daqui em diante referido como botão [Enter].
3 Botões de ajuste de distorção e botões direccionais	Apresenta o ecrã Keystone no qual pode corrigir a distorção trapezóide. Selecciona itens do menu enquanto é apresentado o menu ou o ecrã de ajuda do projector.
4 Botão [Esc]	Interrompe a função actual. Volta ao nível anterior do menu enquanto o menu estiver a ser exibido.
5 Botões Wide/Tele e botões direccionais	W : Amplia o tamanho da imagem projectada. T : Diminui o tamanho da imagem projectada. Corrige a distorção Keystone na direcção horizontal quando é apresentado o ecrã Keystone. Selecciona itens do menu enquanto é apresentado o menu ou o ecrã de ajuda do projector.
6 Botão [Menu]	Exibe e fecha o menu do projector.
7 Botão [Home]	Exibe e fecha o ecrã Home.
8 Botão de energia [⏻]	Liga ou desliga o projector. Daqui em diante referido como botão de energia.

Componentes do projector - Controlo remoto

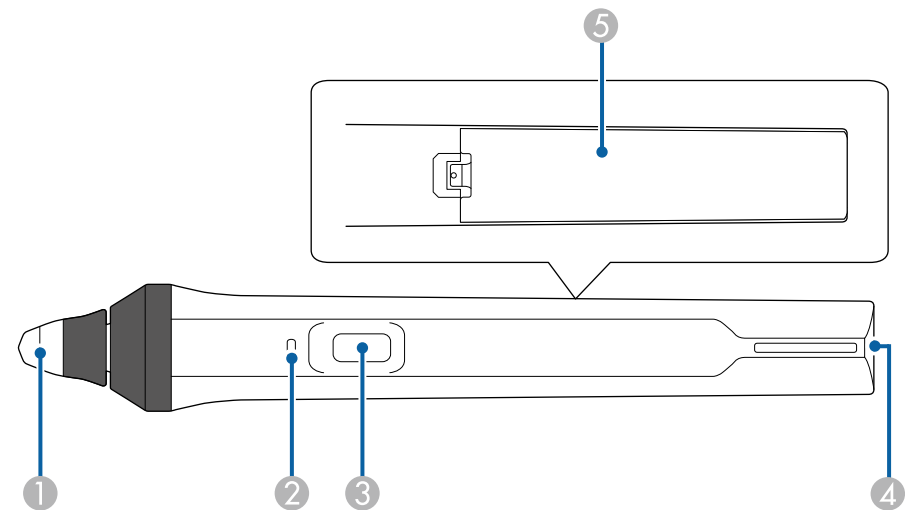


Nome	Função
1 Botão de energia []	Liga ou desliga o projector. Daqui em diante referido como botão de energia.
2 Botão [Computer]	Selecciona a porta Computer como fonte de imagem.
3 Botão [HDMI/Video]	Muda a fonte de imagem entre as portas HDMI e Video.
4 Botões numéricos	Introduzem números no menu do projector enquanto mantém premido o botão [Num].
5 Botão [Auto]	Optimiza as funções de Alinhamento , Sinc. e Posição do menu Sinal do projector durante a projecção de sinal RGB a partir da porta Computer.
6 Botão [Aspect]	Muda o modo de aspecto da imagem.
7 Botão [Num]	Mantenha este botão premido para introduzir números utilizando os botões numéricos.
8 Botão [Menu]	Exibe e fecha o menu do projector.
9 Botões direccionais	Selecciona itens do menu enquanto é apresentado o menu ou o ecrã de ajuda do projector.
10 Botão [Enter] []	Confirma a selecção actual e avança para o nível seguinte do menu ou do ecrã de ajuda do projector. Funciona como o botão esquerdo do rato quando estiver a utilizar a função Rato Sem Fios. Daqui em diante referido como botão [Enter].
11 Botão [User]	Executa definições atribuídas na opção Botão Usuário do menu Definição do projector.
12 Botões [Page] cima/baixo	Controla a função de página acima e abaixo no seu computador quando o projector está ligado a um computador através de um cabo USB ou através de uma rede. Exibe o ecrã anterior ou seguinte ao utilizar a função PC Free.
13 Botões [E-Zoom] +/-	Aplicam mais ou menos zoom na imagem.
14 Botão [A/V Mute]	Liga ou desliga temporariamente o vídeo e o áudio.
15 Botão [Split]	Projecta duas imagens de diferentes fontes em simultâneo, dividindo o ecrã projectado.

Nome	Função
16 Ponto para fixação da alça	Permite colocar uma alça disponível no mercado no controlo remoto.
17 Botão [Home]	Exibe e fecha o ecrã Home.
18 Botão [Freeze]	Faz uma pausa ou retoma as imagens.
19 Botões para aumentar/diminuir o [Volume]	Regula o volume do altifalante.
20 Botão [Pointer]	Apresenta o ponteiro do ecrã.
21 Botão [Esc]	Interrompe a função actual. Volta ao nível anterior do menu enquanto o menu estiver a ser exibido. Funciona como o botão direito do rato quando estiver a utilizar a função Rato Sem Fios.
22 Botão [Pen Mode]	Altera entre a operação do computador ou o desenho com a caneta interactiva.
23 Botão [ID]	Mantenha este botão premido e prima os botões numéricos para seleccionar a ID do projector que pretende utilizar com o controlo remoto.
24 Botão [Color Mode]	Muda o modo de cor.
25 Botão [Link Menu]	Apresenta o menu de definições do dispositivo ligado à porta HDMI do projector.
26 Botão [LAN]	Alterna a fonte da imagem entre os dispositivos ligados à rede.
27 Botão [USB]	Alterna a fonte de imagem entre USB Display, USB1 e USB2.
28 Botão [Source Search]	Muda para a fonte de entrada seguinte.
29 Área de emissão de luz do controlo remoto	Envia sinais do controlo remoto.

Componentes do projector - Canetas Interactivas

Segure na caneta para a ligar automaticamente. As canetas desligam automaticamente 15 segundos depois de pousadas.



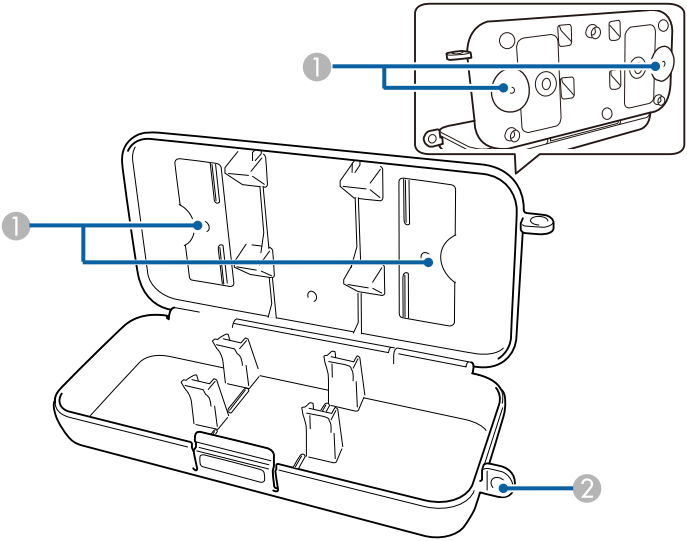
Nome	Função
1 Ponta da caneta	Ponta de caneta macia substituível. Se for difícil utilizar a ponta macia numa superfície com textura, substitua-a por uma ponta rígida.
2 Indicador da bateria	Prima o botão na parte lateral da caneta para indicar a carga restante das pilhas. <ul style="list-style-type: none">Quando a bateria está carregada, o indicador acende-se com a cor azul até soltar o botão.Quando a bateria está fraca, o indicador pisca com a cor azul até soltar o botão.Não se acende quando as pilhas estão gastas. Mude as pilhas.

Nome	Função
3 Botão	Quando a opção Acção do botão Caneta estiver definida para Borracha no menu Avançado do projector, pressionar o botão para alternar a função da ponta entre caneta e borracha. Quando a opção Acção do botão Caneta estiver definida para Abrir Bar.ferr. Des. , prima o botão para exibir a barra de ferramentas próximo da ponta da caneta. Quando a opção Acção do botão Caneta estiver definida para Limpar Tela , prima o botão para apagar todos os conteúdos desenhados no ecrã projectado. ☛ Avançado > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Acção do botão Caneta Prima o botão para efectuar uma operação equivalente ao clique do botão direito do rato.
4 Ponto para fixação da alça	Permite-lhe fixar uma alça disponível no mercado.
5 Tampa do compartimento das pilhas	Abra esta tampa quando substituir as pilhas.


» Links relacionados

- "Substituir a Pontas da Caneta Interactiva" [Pág.220](#)

Componentes do projector - Tabuleiro da Caneta

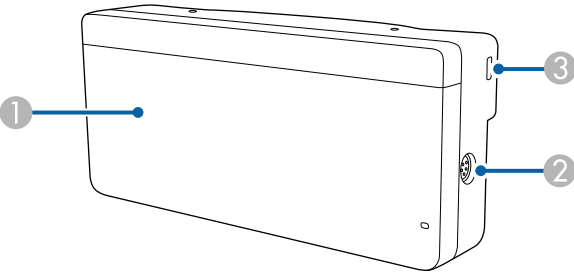


Nome		Função
1	Pontos de fixação	Fixe o tabuleiro da caneta a um quadro branco ou parede.
2	Orifício de bloqueio de segurança	Passe por aqui um fecho disponível no mercado.

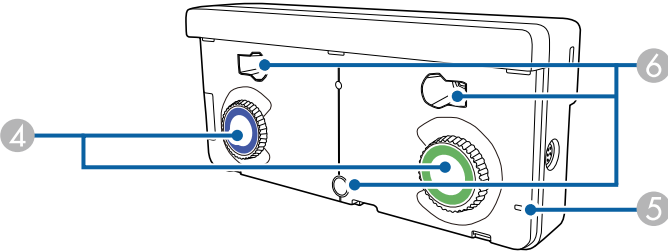
 Recomenda-se que o tabuleiro da caneta seja apertado com dois pernos M5 disponíveis no mercado.

Componentes do projector - Unidade Táctil

Frontal



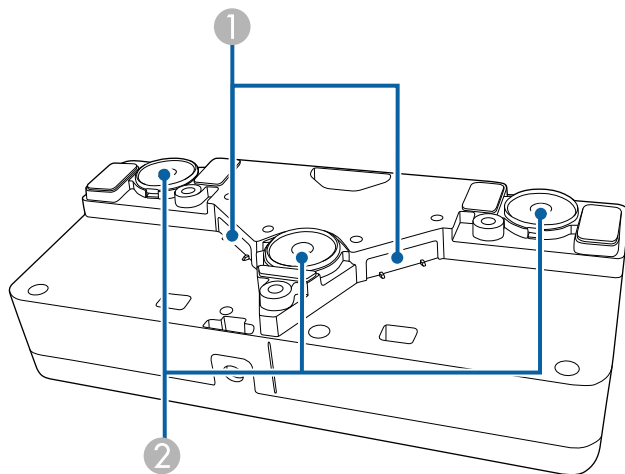
Quando a tampa dos controlos estiver removida



Nome		Função
1	Tampa de controlos	Retire para usar os controlos de ajuste.
2	Porta TCH	Liga o projector à Unidade Táctil através do cabo de ligação da Unidade Táctil.
3	Dispositivo de segurança	O dispositivo de segurança é compatível com o sistema de segurança Microsaver Security System fabricado pela Kensington.
4	Botões de Ajuste	Efectuar ajustes de ângulo.
5	Indicador	Aceso quando a Unidade Táctil estiver activa.

Nome	Função
⑥ Orifícios para parafusos (para instalação)	Os orifícios de parafusos para fixar a Unidade Táctil.

Posterior



Nome	Função
① Portas de difusão do laser	Difundem luz laser para detectar a posição dos dedos.
② Ímanes de instalação	Ímanes utilizados para instalação.

⚠ Aviso

Não utilize a Unidade Táctil na proximidade de equipamento médico como, por exemplo, pacemakers. Além disso, durante a utilização da Unidade Táctil, certifique-se de que não existem equipamentos médicos como, por exemplo, pacemakers, nas proximidades. A interferência electromagnética pode provocar avarias em equipamento médico.

⚠ Atenção

- Não utilize a Unidade Táctil na proximidade de suportes de armazenamento magnético como cartões magnéticos, ou dispositivos electrónicos de precisão como computadores, relógios digitais ou telemóveis. Os dados podem ser corrompidos ou pode ocorrer alguma avaria.
- Quando instalar a Unidade Táctil numa superfície magnética, tenha cuidado para não ficar com os dedos, ou outra parte do corpo, presos entre o íman e a superfície de instalação.

Importante

- Não ligue a Unidade Táctil a outros dispositivos além dos modelos EB-696Ui. O dispositivo poderá não funcionar devidamente, ou a luz laser por propagar-se além do limite.
- Certifique-se de que usa o cabo de ligação da Unidade Táctil fornecido. Não é possível efectuar operações com um cabo comercialmente disponível.
- Quando eliminar a Unidade Táctil, não a desmonte. Elimine-a em conformidade com a legislação e regulamentações nacionais.



Consulte o *Manual de instalação* para os métodos de instalação da Unidade Táctil e os métodos de ajuste do ângulo.

Configurar o projector

Siga as instruções apresentadas nestas secções para configurar o projector.

» Links relacionados

- "Colocação do projector" [Pág.24](#)
- "Ligações do projector" [Pág.27](#)
- "Instalar pilhas no controlo remoto" [Pág.39](#)
- "Instalar Pilhas nas Canetas" [Pág.40](#)
- "Utilização do controlo remoto" [Pág.41](#)

Pode instalar o projector numa parede ou colocá-lo numa mesa projectar imagens.

São necessários suportes opcionais para suspender o projetor no teto, instalá-lo numa parede, ou colocá-lo na vertical numa mesa.

Tenha os seguintes pontos em atenção quando escolher o local de instalação do projector:

- Coloque o projector numa superfície firme e nivelada ou instale-o num suporte compatível.
- Deixe espaço suficiente à volta do projector para facilitar a ventilação, e não o coloque em cima ou próximo de qualquer objecto que possa bloquear os orifícios de ventilação.
- Coloque o projector próximo de uma tomada eléctrica ou extensão com ligação à terra.
- Coloque o projector paralelo ao ecrã.



Se não for possível instalar o projector paralelo ao ecrã, corrija a distorção utilizando os controlos do projector.



Aviso

- Para suspender o projector a partir de uma parede ou tecto, é necessário um método especial de instalação. Se o projector não for correctamente instalado, poderá cair e causar danos ou ferimentos.
- Não utilize adesivos nos pontos de fixação da placa para montagem na parede ou nos pontos de fixação do suporte para montagem no tecto para evitar que os parafusos se soltem, nem utilize lubrificantes, óleos ou substâncias similares no projector. A caixa do projector poderá partir e o projector poderá cair do suporte de montagem. Se isto acontecer, poderá provocar ferimentos graves em quem se encontre por baixo do suporte e danificar o projector.
- Não tape os orifícios de entrada e saída de ar do projector. Se os orifícios de ventilação estiverem tapados, a temperatura interna pode subir e provocar um incêndio.
- Não o instale o projector numa superfície instável nem num lugar fora da amplitude de carga. Caso contrário, pode cair ou tombar, provocando um acidente e lesões.
- Ao instalar o projector numa posição alta, tome medidas de precaução contra a queda utilizando fios para garantir a segurança numa emergência, tal como um terramoto, e para evitar acidentes. Se não o instalar correctamente, o videoprojector poderá cair provocando um acidente e ferimentos.

Importante

- Se utilizar o projector em locais com altitude superior a 1500 m, ajuste a definição **Modo Alta Altitude** para **Activado** no menu **Avançado** do projector para garantir que a temperatura interna do projector é correctamente regulada.
☛ **Avançado > Operação > Modo Alta Altitude**
- Tente não instalar o videoprojector em locais com muito pó e humidade ou em locais expostos a fumo de incêndios ou a fumo de tabaco.

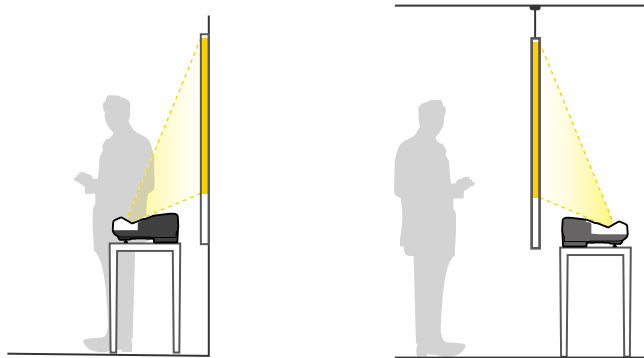
» Links relacionados

- "Opções de configuração e instalação do projector" [Pág.25](#)
- "Definições quando utilizar as funcionalidades interactivas" [Pág.25](#)
- "Forma da imagem" [Pág.56](#)
- "Acessórios opcionais e peças de substituição" [Pág.242](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)

Opções de configuração e instalação do projector

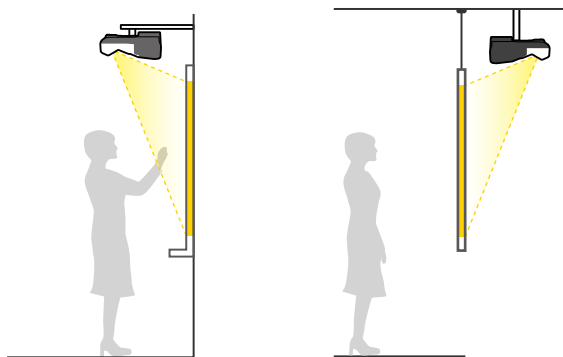
Pode configurar ou instalar o projector das seguintes formas:

Fr./Post.

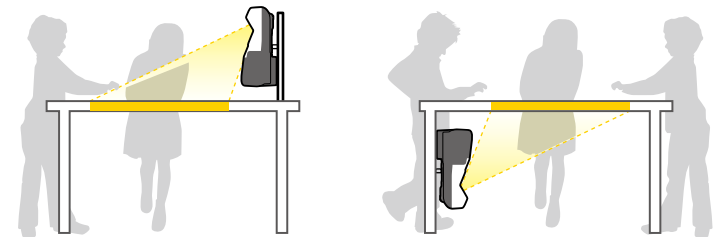


Fixe os pés (se fornecidos) quando utilizar o projector numa superfície como uma secretária.

Frontal/Cabeça p/ Baixo/Posterior/Cabeça p/ Baixo



Frontal/Cabeça p/ Baixo/Posterior/Cabeça p/ Baixo (Vertical)



Selecione a opção de **Projecção** correta no menu **Avançado** do projector, de acordo com o método de instalação utilizado.



- A predefinição de **Projecção** é **Frontal/Cabeça p/ Baixo**.
- É possível alterar a definição de **Projecção** da forma indicada em seguida premindo continuamente o botão [A/V Mute] do controlo remoto durante cerca de cinco segundos.
 - Mudar **Frontal** para/de **Frontal/Cabeça p/ Baixo**
 - Mudar **Posterior** para/de **Posterior/Cabeça p/ Baixo**

» Links relacionados

- "Modos de projecção" [Pág.50](#)

Definições quando utilizar as funcionalidades interactivas

Quando utilizar as funcionalidades interactivas, projete a partir da parte frontal do ecrã .

Defina a opção **Projecção** para **Frontal/Cabeça p/ Baixo** ou **Frontal**.

Importante

As funcionalidades interactivas são executadas através de comunicação por infravermelhos. Tenha os seguintes pontos em atenção quando instalar o projector.

- Certifique-se de que não existe luz forte ou luz solar a incidir sobre o sensor da caneta interactiva, o ecrã de projecção, o projector, ou a parte posterior do projector.
- Não instale o projector num local onde o mesmo esteja sujeito a luz solar directa, por exemplo, através de uma janela. Isso poderá originar o funcionamento indevido da função interactiva.
- Instale o projector de modo a que o sensor da caneta interactiva não fique demasiado próximo de luzes fluorescentes. Se a área circundante for demasiado brilhante, as funcionalidades interactivas podem não funcionar devidamente.
- No caso de presença de pó no sensor da caneta interactiva, tal poderá interferir com a comunicação por infravermelhos e é possível que não possa utilizar as funcionalidades interactivas correctamente. Limpe o sensor se este estiver sujo.
- Não coloque tinta nem autocolantes na cobertura do sensor da caneta interactiva.
- Quando utilizar as funcionalidades interactivas, não use um controlo remoto por infravermelhos ou microfone na mesma sala. A caneta interactiva pode não funcionar correctamente.
- Não utilize dispositivos que gerem ruído excessivo como, por exemplo, dispositivos de rotação ou transformadores, nas proximidades do projector, pois as funcionalidades interactivas poderão não funcionar correctamente.



- Recomendamos a utilização de um ecrã plano e suave, tipo placa. Se o ecrã de projecção não for plano, podem ocorrer distorções na imagem projectada.
- As distorções podem ocorrer na imagem projectada dependendo do material do ecrã e o método de instalação.
- Quando utilizar as funcionalidades interactivas, instale o projector de forma a que o ecrã seja um rectângulo sem qualquer distorção.
- Quando utilizar as funcionalidades interactivas com vários projectores na mesma sala, as operações da caneta interactiva podem tornar-se instáveis. Nesse caso, ligue o conjunto opcional de cabos do controlo remoto aos projectores e altere a opção **Sinc de projectores** para **Com fio** no menu **Avançado**.
☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Sinc de projectores**

» Links relacionados

- "Definições quando utilizar a Unidade Táctil" [Pág.26](#)

Definições quando utilizar a Unidade Táctil

Quando utilizar a Unidade Táctil, instale o projetor utilizando um dos seguintes métodos. A Unidade Táctil não pode ser usada se for utilizado outro método de instalação.

- Instale o projetor numa parede ou suspenda-o no teto e projete as imagens de frente para o ecrã (é necessário o suporte para montagem no teto ou a placa de montagem).
- Instale na vertical sobre uma mesa e projete desde a frente da mesa (é necessário o suporte de mesa interativo).

» Links relacionados

- "Acessórios opcionais e peças de substituição" [Pág.242](#)

Pode ligar o projector a diversas fontes de vídeo, áudio e a computadores para exibir apresentações, filmes ou outras imagens, com ou sem som.

Importante

Verifique a forma e a orientação dos conectores de qualquer cabo que pretende ligar. Não force a ligação do conector à porta se o mesmo não encaixar. Poderá danificar ou avariar o dispositivo ou o projector.



Consulte o *Guia de Referência Rápida* para verificar a lista dos itens fornecidos. Adquira cabos opcionais ou disponíveis comercialmente quando necessário.

- Ligue um computador que esteja equipado com uma porta USB, uma porta comum de saída de vídeo (monitor) ou uma porta HDMI.
- Para projecção de vídeo, ligue dispositivos como, por exemplo, leitores de DVD, consolas de jogos, câmaras digitais e smartphones com portas de saída de vídeo compatíveis.
- Se a apresentação ou o vídeo incluir som, pode ligar cabos de entrada de áudio.
- Para apresentações de diapositivos sem um computador, pode ligar dispositivos USB (como, por exemplo, uma unidade flash ou uma câmara) ou a câmara para documentos opcional da Epson.

» Links relacionados

- "Ligação a um computador" [Pág.27](#)
- "Ligação a smartphones ou tablets" [Pág.30](#)
- "Ligação a fontes de vídeo" [Pág.31](#)
- "Ligação a dispositivos USB externos" [Pág.33](#)
- "Ligação a uma câmara para documentos" [Pág.34](#)
- "Ligação a dispositivos de saída externos" [Pág.34](#)
- "Ligar Vários Projectores do Mesmo Modelo" [Pág.36](#)
- "Acessórios opcionais e peças de substituição" [Pág.242](#)

Ligação a um computador

Siga as instruções apresentadas nestas secções para ligar um computador ao projector.

» Links relacionados

- "Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por VGA" [Pág.27](#)
- "Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por USB" [Pág.28](#)
- "Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por HDMI" [Pág.29](#)

Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por VGA

Pode ligar o projector ao seu computador utilizando um cabo de computador VGA.

Pode reproduzir som através do altifalante do projector ligando um cabo de áudio com ficha mini estéreo de 3,5 mm, disponível comercialmente.

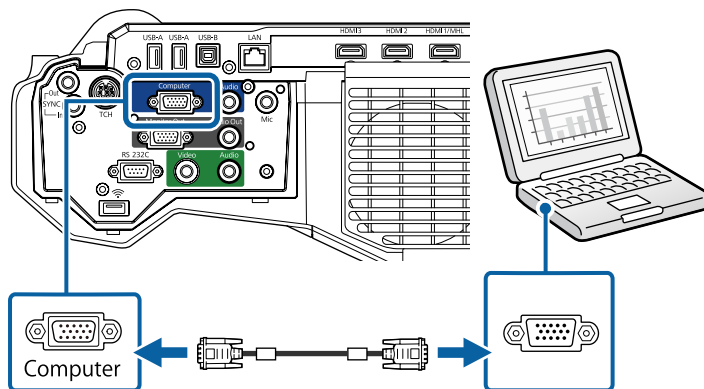


- Para ligar um Mac que não esteja equipado com uma porta VGA, será necessário um adaptador que permita ligar à porta de vídeo VGA do projector.
- Também pode definir a porta usada para a entrada de áudio no menu do projector.
☛ **Avançado > Configurações A/V > Saída de Áudio**
- Certifique-se de que o cabo possui a indicação "Sem resistência".

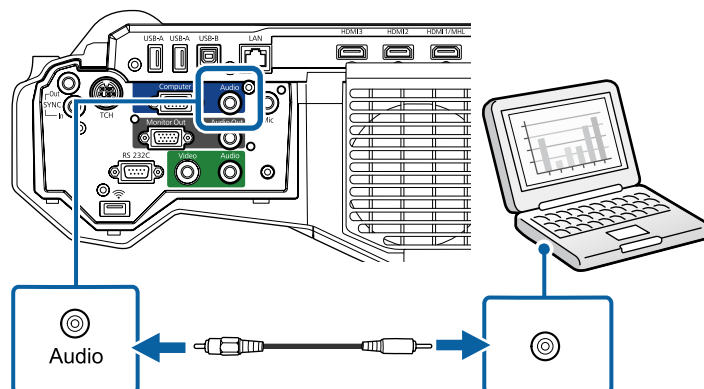
1

Ligue o cabo VGA do computador à porta de monitor do computador.

- 2 Ligue a outra extremidade a uma porta Computer do projector.



- 3 Aperte os parafusos do conector VGA.
- 4 Ligue o cabo de áudio à tomada de auscultadores ou de saída de áudio do seu computador portátil, ou à porta de altifalantes ou porta de saída de áudio do seu computador de secretária.
- 5 Ligue a outra extremidade à porta Audio 1 do projector.



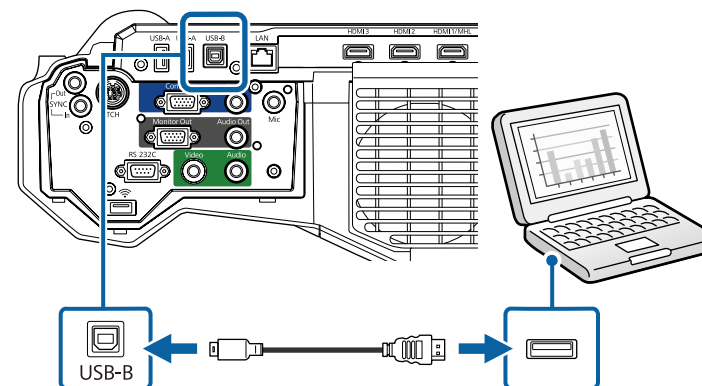
Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por USB

Se o seu computador cumprir os requisitos do sistema, pode transmitir vídeo e áudio para o projector através da porta USB do computador. Esta função tem o nome de USB Display. Ligue o projector ao computador usando o cabo USB.



- Se usar um hub USB, a ligação poderá não funcionar correctamente. Ligue ao cabo USB directamente ao projector.
- Para utilizar a função USB Display, seleccione **USB Display/Easy Interactive Function** ou **Rato Sem Fios/USB Display** como definição **USB Type B** no menu **Avançado** do projector.

- 1 Ligue o cabo à porta USB-B do projector.



- 2 Ligue a outra extremidade a qualquer porta USB do seu computador.
- 3 Ligue o projector e o seu computador.
- 4 Execute uma das seguintes opções para instalar o software Epson USB Display:



Apenas precisará de instalar este software na primeira vez que ligar o projector ao computador.

- Windows: selecione **Executar EMP_UDSE.EXE** na caixa de diálogo exibida para instalar o software Epson USB Display.
- OS X: A pasta de instalação do Epson USB Display será exibida no ecrã. Selecione **USB Display Installer** e siga as instruções apresentadas no ecrã para instalar o software Epson USB Display. Se a pasta USB Display **Configuração** não for apresentada automaticamente, faça duplo clique em **EPSON_PJ_UD > USB Display Installer**.

5 Siga as instruções apresentadas no ecrã.

Não desligue o cabo USB nem desligue a alimentação do projector até que a imagem seja projectada.

O projector exibirá a imagem do ambiente de trabalho do seu computador e reproduzirá o som se a apresentação contiver áudio.



- Se o projector não projectar quaisquer imagens, execute uma das seguintes opções:
 - Windows: Clique em **Todos os programas > EPSON Projector > Epson USB Display > Epson USB Display Ver.x.xx**.
 - OS X: Faça duplo clique no ícone **USB Display** na pasta **Aplicação**.
- Quando terminar a projecção, execute uma das seguintes opções:
 - Windows: Desligue o cabo USB. Não é necessário utilizar a função **Remover o hardware com segurança**.
 - OS X: Selecione **Desligar** no menu do ícone **USB Display** na barra de menu ou na **Dock** e desligue o cabo USB.

» Links relacionados

- "Requisitos do sistema para USB Display" [Pág.251](#)

Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por HDMI

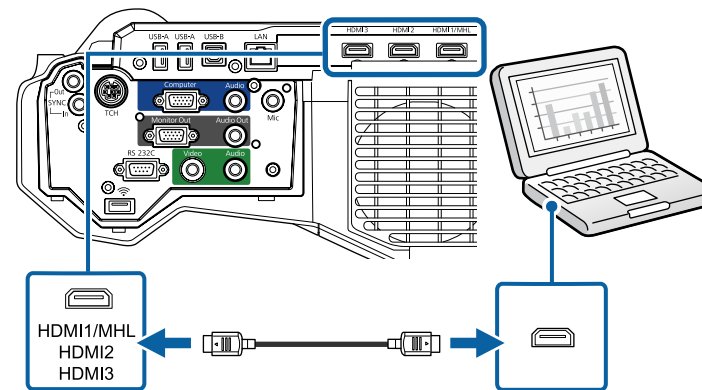
Se o seu computador estiver equipado com uma porta HDMI, pode ligá-lo ao projector utilizando um cabo HDMI e reproduzir o áudio do computador com a imagem projectada.



Para ligar um Mac que não esteja equipado com uma porta HDMI, será necessário um adaptador que permita ligar à porta HDMI do projector. Contacte a Apple para conhecer as opções de adaptadores compatíveis. Os computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) poderão não suportar a transmissão de áudio através da porta HDMI.

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

2 Ligue a outra extremidade à porta HDMI do projector.





Se não conseguir ouvir o áudio através da ligação HDMI, ligue uma extremidade de um cabo de áudio com ficha mini estéreo de 3,5 mm à porta Audio do projector e a outra extremidade à porta de áudio do computador. Selecione a porta de entrada de áudio à qual ligou no menu **Avançado** do projector.

☛ **Avançado** > **Configurações A/V** > **Saída de Áudio HDMI1**

☛ **Avançado** > **Configurações A/V** > **Saída de Áudio HDMI2**

☛ **Avançado** > **Configurações A/V** > **Saída de Áudio HDMI3**

» Links relacionados

- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)

Ligação a smartphones ou tablets

Pode ligar o projector a smartphones e tablets utilizando um cabo MHL para transmitir o áudio com a imagem projetada.



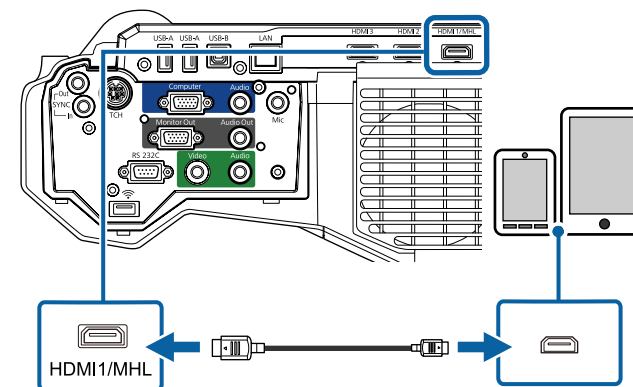
- Pode não conseguir projectar correctamente, dependendo do modelo e das definições do smartphone ou tablet.
- Poderá não ser possível ligar um cabo MHL a todos os dispositivos. Contacte o fabricante do seu smartphone ou tablet para verificar se o seu dispositivo suporta MHL.

1

Ligue o cabo MHL à porta Micro-USB do seu dispositivo.

2

Ligue a outra extremidade à porta HDMI1/MHL do projector.



Importante

Se ligar um cabo MHL que não suporte as normas MHL, o smartphone ou tablet pode aquecer ou provocar fuga de líquidos ou explosão.

O smartphone ou tablet ligado começará a carregar a bateria quando as imagens forem projectadas. Se ligar um adaptador MHL-HDMI, o carregamento do smartphone ou tablet pode não ocorrer ou pode não conseguir realizar operações com o controlo remoto do projector.



- O carregamento poderá não funcionar quando o aparelho está a consumir demasiada energia, como, por exemplo, ao reproduzir um filme.
- O carregamento não funciona quando o projector se encontra em modo de espera ou a bateria do smartphone ou tablet está totalmente descarregada.



Se as imagens não forem projectadas correctamente, desligue e volte a ligar o cabo MHL.

Ligação a fontes de vídeo

Siga as instruções apresentadas nestas secções para ligar dispositivos de vídeo ao projector.



- Se a porta à qual pretende efectuar a ligação tiver uma forma invulgar, utilize o cabo fornecido com o dispositivo ou um cabo opcional para ligar ao projector.
- O cabo difere consoante o sinal de saída do equipamento de vídeo ligado.
- Alguns tipos de equipamento de vídeo conseguem emitir diferentes tipos de sinais. Consulte o manual do utilizador fornecido com o equipamento de vídeo para verificar que tipos de sinais podem ser emitidos.

» Links relacionados

- "Ligação a um equipamento de vídeo HDMI" [Pág.31](#)
- "Ligação a um equipamento de vídeo Componente para VGA" [Pág.31](#)
- "Ligação a um equipamento de vídeo composto" [Pág.32](#)

Ligação a um equipamento de vídeo HDMI

Se o equipamento de vídeo estiver equipado com uma porta HDMI, pode ligá-lo ao projector utilizando um cabo HDMI para reproduzir o áudio do equipamento de vídeo com a imagem projectada.

Importante

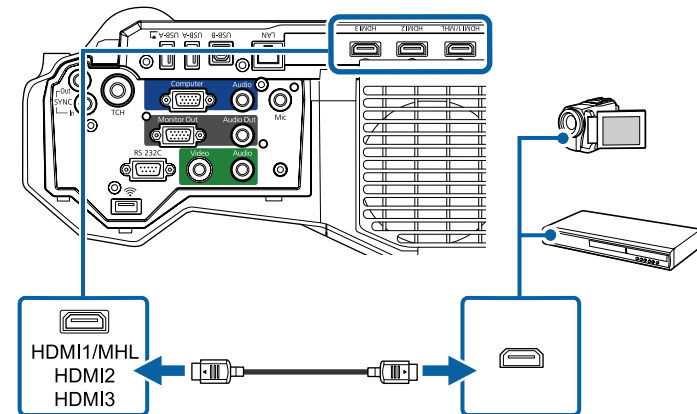
Não ligue o equipamento de vídeo antes de o ligar ao projector. Se o fizer, poderá causar danos no projector.

1

Ligue o cabo HDMI à porta de saída HDMI do equipamento de vídeo.

2

Ligue a outra extremidade à porta HDMI do projector.



Se não conseguir ouvir o áudio através da ligação HDMI, ligue uma extremidade de um cabo de áudio com ficha mini estéreo de 3,5 mm à porta Audio do projector e a outra extremidade à porta de áudio do computador. Selecione a porta de entrada de áudio à qual ligou no menu **Avançado** do projector.

- ☛ **Avançado** > **Configurações A/V** > **Saída de Áudio HDMI1**
- ☛ **Avançado** > **Configurações A/V** > **Saída de Áudio HDMI2**
- ☛ **Avançado** > **Configurações A/V** > **Saída de Áudio HDMI3**

» Links relacionados

- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)

Ligação a um equipamento de vídeo Componente para VGA

Se o equipamento de vídeo estiver equipado com portas de vídeo componente, pode ligá-lo ao projector utilizando um cabo de vídeo componente para VGA. Dependendo das portas componente, poderá ser necessário utilizar um cabo adaptador em conjunto com um cabo de vídeo componente.

Pode reproduzir som através do altifalante do projector ligando um cabo de áudio com ficha mini estéreo.



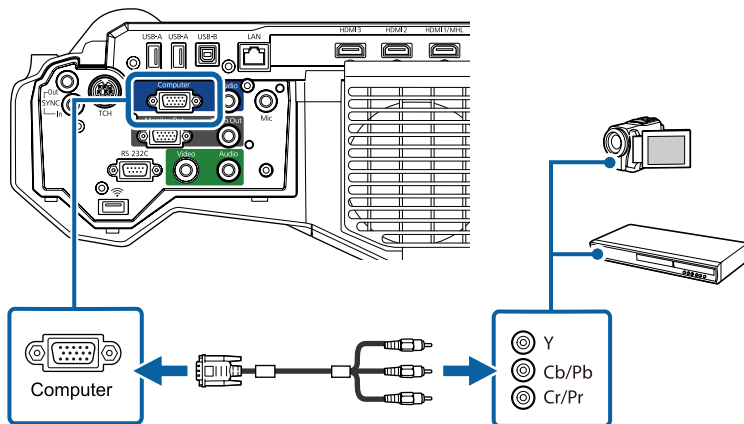
- Também pode definir a porta usada para a entrada de áudio no menu **Avançado** do projetor.
- ➡ **Avançado > Configurações A/V > Saída de Áudio**
- Certifique-se de que o cabo possui a indicação "Sem resistência".

1 Ligue os conectores de vídeo componente às portas de saída coloridas de vídeo componente.



As portas geralmente denominadas de Y, Pb, Pr ou Y, Cb, Cr. Se estiver a utilizar um adaptador, ligue estes conectores ao cabo de vídeo componente.

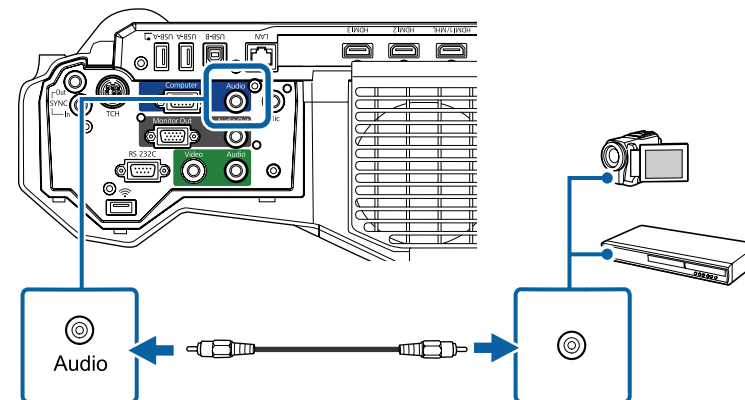
2 Ligue o conector VGA a uma porta Computer do projector.



3 Aperte os parafusos do conector VGA.

4 Ligue o cabo de áudio às portas de saída de áudio do equipamento de vídeo.

5 Ligue a outra extremidade à porta Audio 1 do projector.



Se a imagem apresentar cores incorrectas, poderá ser necessário alterar a definição de **Sinal entrada** no menu **Sinal** do projector.

► Links relacionados

- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)

Ligação a um equipamento de vídeo composto

Se o equipamento de vídeo estiver equipado com uma porta de vídeo composto, pode ligá-lo ao projector utilizando um cabo de vídeo RCA ou A/V.

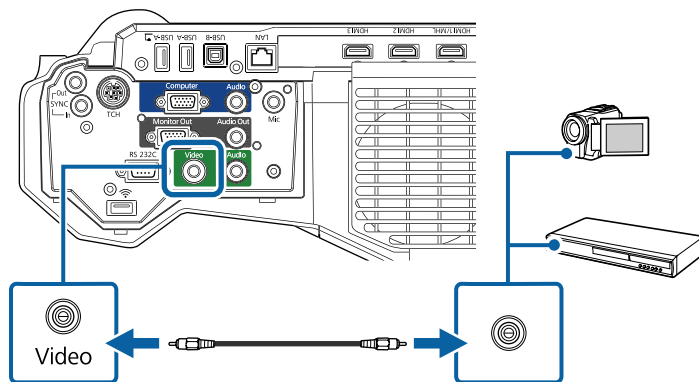
Pode reproduzir som através do altifalante do projector ligando um cabo de áudio com ficha mini estéreo.



Certifique-se de que o cabo possui a indicação "Sem resistência".

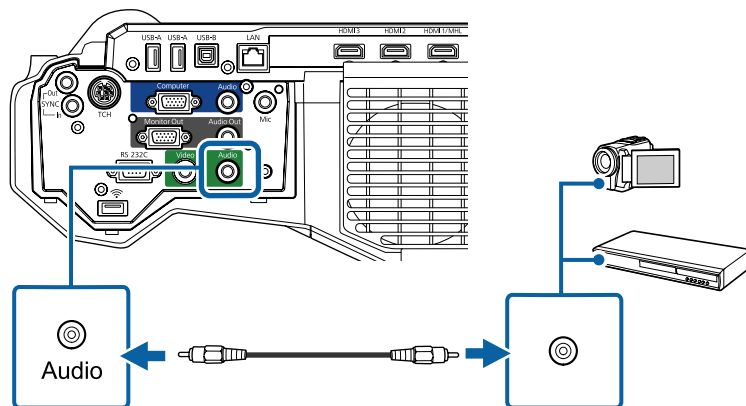
1 Ligue o cabo com conector amarelo à porta amarela de saída de vídeo do equipamento de vídeo.

- 2** Ligue a outra extremidade à porta Video do projector.



- 3** Ligue o cabo de áudio às portas de saída de áudio do equipamento de vídeo.

- 4** Ligue a outra extremidade à porta Audio 2 do projector.



Ligação a dispositivos USB externos

Siga as instruções apresentadas nestas secções para ligar dispositivos USB externos ao projector.

► Links relacionados

- "Projectação de dispositivo USB" [Pág.33](#)
- "Ligar a um dispositivo USB" [Pág.34](#)
- "Desligar um dispositivo USB" [Pág.34](#)

Projectação de dispositivo USB

Pode projectar imagens e outros conteúdos sem utilizar um computador ou dispositivo de vídeo ligando esses dispositivos ao projector:

- Unidade flash USB
- Câmara digital ou smartphone
- Disco rígido USB
- Visualizador de armazenamento multimédia



- Os smartphones ou câmaras digitais devem ser montados como dispositivos USB, não como dispositivos compatíveis com TWAIN, e devem ser compatíveis com Armazenamento em Massa USB.
- Os discos rígidos USB devem cumprir estes requisitos:
 - Compatíveis com Armazenamento em Massa USB (não são suportados todos os dispositivos de Armazenamento em Massa USB)
 - Formatados em FAT ou FAT32
 - Alimentados autonomamente pelas próprias fontes de alimentação CA (não são recomendados discos rígidos alimentados por barramento)
 - Evite utilizar discos rígidos com várias partições

É possível projectar apresentações de diapositivos de ficheiros de imagem armazenados num dispositivo USB ligado ao projector.

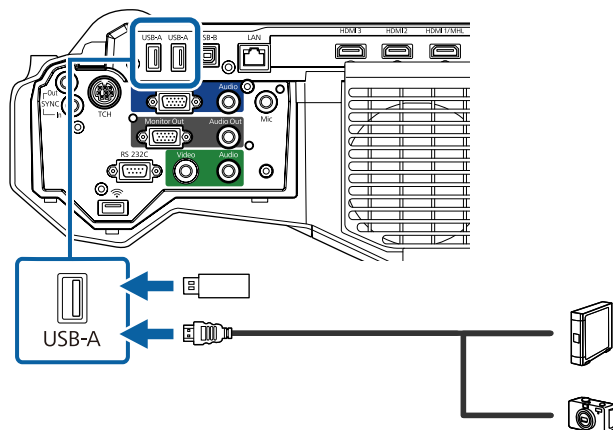
► Links relacionados

- "Projectar uma apresentação PC Free" [Pág.118](#)

Ligar a um dispositivo USB

Pode ligar um dispositivo USB à porta USB-A do projector e utilizá-lo para projectar imagens e outros conteúdos.

- 1** Se o dispositivo USB possuir um transformador, ligue o dispositivo a uma tomada eléctrica.
- 2** Ligue o cabo USB ou a unidade flash USB à porta USB-A do projector, tal como ilustrado.



Importante

- Utilize o cabo USB especificado ou fornecido com o dispositivo.
- Não ligue um concentrador USB ou um cabo USB com comprimento superior a 3 metros, pois o dispositivo poderá não funcionar correctamente.



Selecione **USB1** como fonte de imagem quando ligar um dispositivo USB a uma das portas USB-A.

- 3** Se necessário, ligue a outra extremidade ao seu dispositivo.

Desligar um dispositivo USB

Após a apresentação com um dispositivo USB, desligue o dispositivo do projector.

- 1** Desligue e retire o dispositivo, se necessário.
- 2** Desligue o dispositivo USB do projector.

Ligação a uma câmara para documentos

Pode ligar uma câmara para documentos ao projector para projectar imagens da câmara.

O método de ligação varia de acordo com o modelo da câmara para documentos da Epson. Para mais informações, consulte o manual da câmara para documentos.



- Selecione **USB2** como fonte de imagem quando ligar uma câmara para documentos USB a uma das portas USB-A.
- Não é possível utilizar várias câmaras para documentos USB em simultâneo.

Ligação a dispositivos de saída externos

Siga as instruções apresentadas nestas secções para ligar dispositivos externos ao projector.

» Links relacionados

- "Ligar a um monitor VGA" [Pág.35](#)
- "Ligar Altifalantes Externos" [Pág.35](#)
- "Ligar um microfone" [Pág.36](#)

Ligar a um monitor VGA

Se ligar o projector a um computador utilizando uma porta Computer, pode também ligar um monitor externo ao projector. Isto permite-lhe ver a sua apresentação no monitor externo mesmo quando a imagem projectada não é visível.



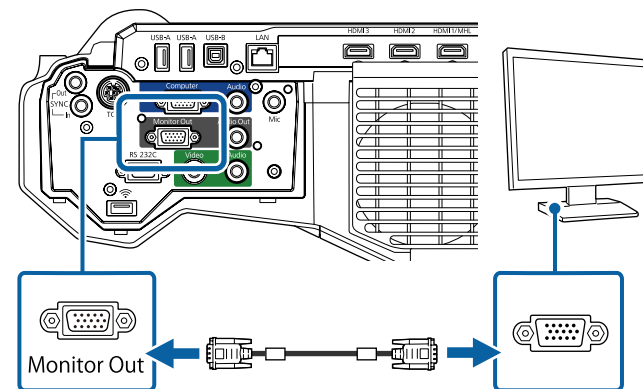
- Se deseja transmitir imagens para um monitor externo quando o projector está desligado, faça o seguinte:
 - Seleccione **Comunic.Activada** como definição de **Modo de espera** no menu **ECO** do projector.
 - Seleccione **Sempre** como definição de **Saída A/V** no menu **Avançado** do projector.
 - ☛ **Avançado > Configurações A/V > Saída A/V**
- O conteúdo desenhado no ecrã com as funcionalidades interativas não será apresentado num monitor externo. Para apresentar o conteúdo desenhado num monitor externo, utilize o Easy Interactive Tools.
- Os monitores que utilizam uma taxa de actualização inferior a 60 Hz, poderão não exibir correctamente as imagens.

- 1 Certifique-se de que o seu computador está ligado à porta Computer do projector.



- A partir da porta Computer é possível emitir apenas sinais RGB analógico para um monitor externo. Não é possível emitir sinais recebidos através de outras portas nem emitir sinais de vídeo componente.

- 2 Ligue o cabo de monitor externo à porta Monitor Out do projector.



Ligar Altifalantes Externos

Para aumentar o som da sua apresentação, pode ligar o projector a altifalantes externos amplificados. Pode controlar o volume utilizando o controlo remoto do projector.

Se deseja transmitir áudio para os altifalantes externos quando o projector está desligado, faça o seguinte:

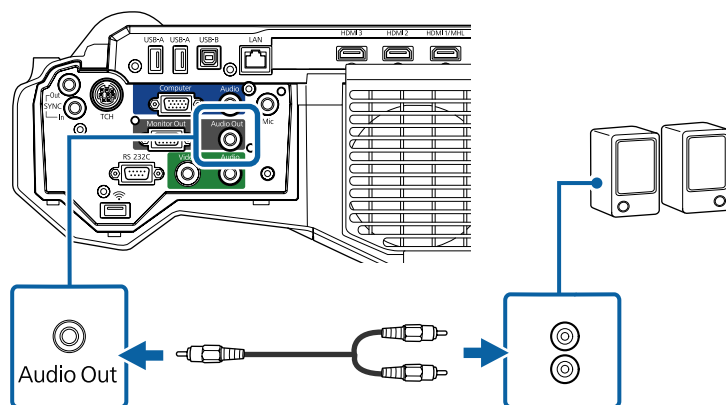
- Seleccione **Comunic.Activada** como definição de **Modo de espera** no menu **ECO** do projector.
- Seleccione **Sempre** como definição de **Saída A/V** no menu **Avançado** do projector.
 - ☛ **Avançado > Configurações A/V > Saída A/V**



- Pode também ligar o projector a um amplificador com altifalantes.
- O altifalante incorporado no projector será desactivado quando forem ligados altifalantes externos.

- 1 Certifique-se de que o computador ou o equipamento de vídeo está ligado ao projector com os cabos de áudio e de vídeo, se necessário.

- 2** Localize o cabo apropriado para ligar os seus altifalantes externos como, por exemplo, um cabo estéreo de ficha mini para ficha de pinos, ou outro tipo de cabo ou adaptador.
- 3** Ligue uma extremidade do cabo aos seus altifalantes externos, se necessário.
- 4** Ligue a extremidade mini estéreo do cabo à porta Audio Out do projector.



Ligar um microfone

Pode ligar um microfone à porta Mic do projector para disponibilizar suporte de áudio durante apresentações.

Se deseja transmitir áudio a partir de um microfone quando o projector está desligado, faça o seguinte:

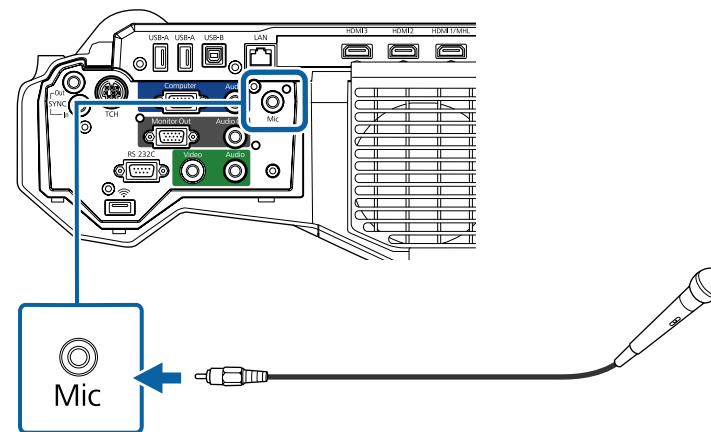
- Selecione **Comunic.Activada** como definição de **Modo de espera** no menu **ECO** do projector.
- Selecione **Sempre** como definição de **Saída A/V** no menu **Avançado** do projector.

☛ **Avançado** > **Configurações A/V** > **Saída A/V**



- A alimentação Plug-in não é suportada.
 - Ajuste o **Volume Entrada Mic** se não conseguir ouvir o áudio do microfone ou se estiver demasiado alto e provocar um som irritante.
- ☛ **Definição** > **Volume Entrada Mic**

- 1** Ligue o cabo do microfone à porta Mic do projector.

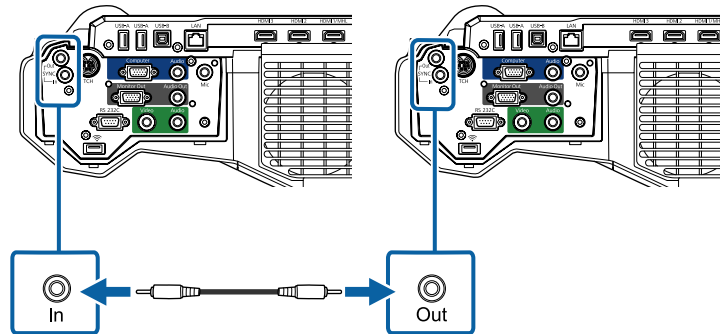


- 2** Ligue o microfone, se necessário.

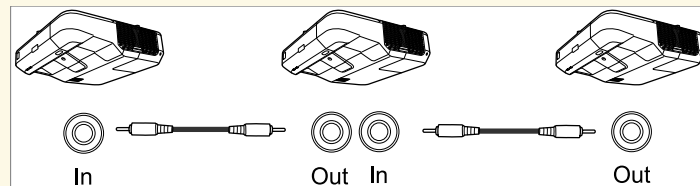
Ligar Vários Projectores do Mesmo Modelo

Se utilizar funcionalidades interativas de vários projectores do mesmo modelo na mesma sala, deverá sincronizar os projectores. Para fazer isso, ligue o conjunto opcional de cabos do controlo remoto à porta SYNC de cada projector.

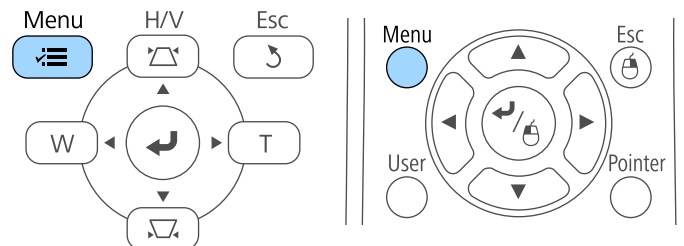
- 1 Ligue uma extremidade do cabo à porta SYNC IN de um projector e ligue a outra extremidade à porta SYNC OUT do outro projector.



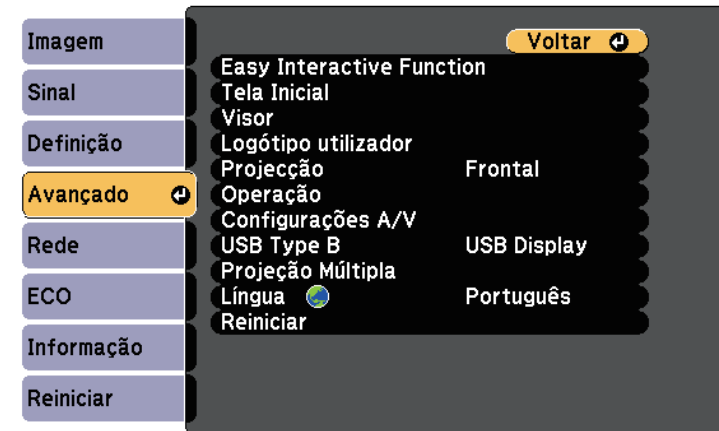
Se ligar três ou mais projectores, ligue-os em cadeia, tal como ilustrado.



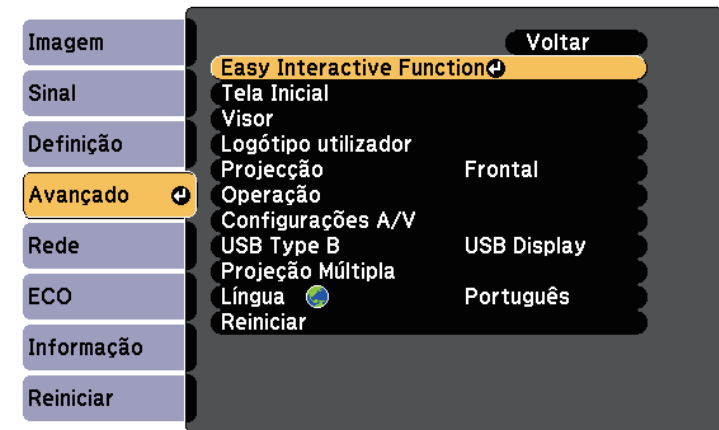
- 2 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



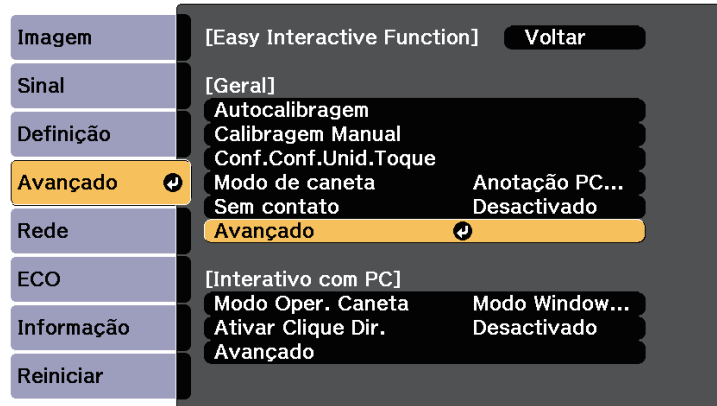
- 3 Seleccione o menu **Avançado** e prima [Enter].



- 4 Seleccione a definição **Easy Interactive Function** e prima [Enter].

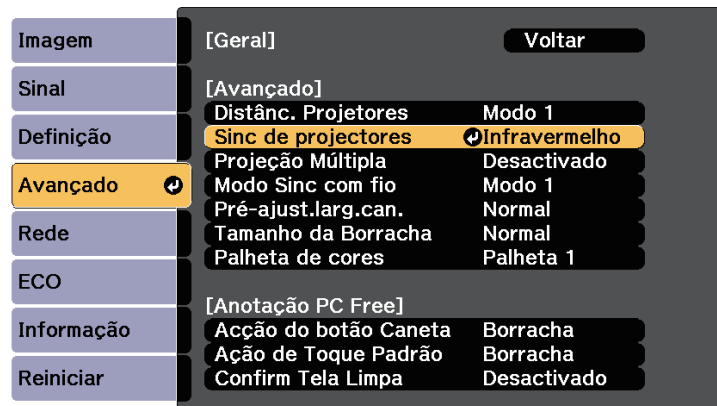


- 5** Na secção **Geral**, seleccione **Avançado** e prima [Enter].



- Se utilizar o projector na mesma sala que outro projector que não suporte ligação de cabo, defina a opção **Modo Sinc com fio** para **Modo 2** no menu **Avançado**.
 ➡ **Avançado > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Modo Sinc com fio**
- Se não possuir o conjunto opcional de cabos do controlo remoto, altere a definição de **Distânc. Projectores** no menu **Avançado**.
 ➡ **Avançado > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Distânc. Projectores**

- 6** Seleccione **Sinc de projectores** e prima [Enter].



- 7** Seleccione **Com fio** e prima [Enter].

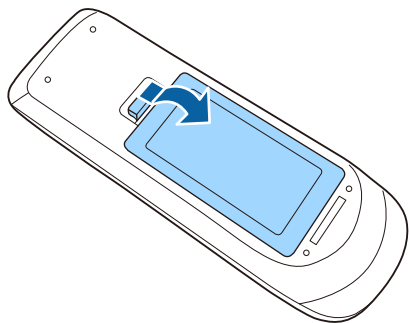
- 8** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

O controlo remoto utiliza duas pilhas AA fornecidas com o projector.

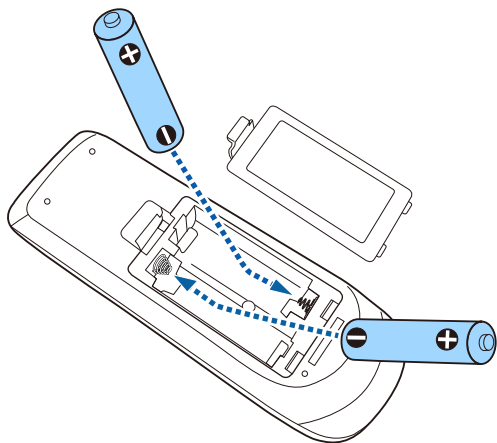
Importante

Antes de utilizar as pilhas, leia as *Instruções de Segurança*.

- 1 Remova a tampa do compartimento das pilhas, tal como ilustrado.



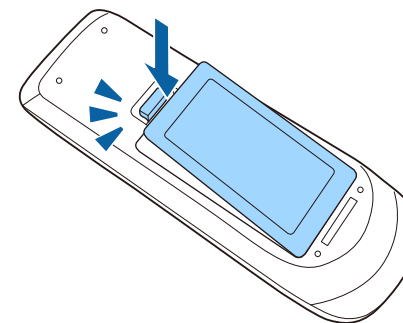
- 2 Insira as pilhas com os polos + e - na direcção indicada na ilustração.



⚠ Aviso

Verifique a posição dos sinais (+) e (-) situados no interior do suporte das pilhas para se certificar de que as pilhas estão correctamente inseridas. Se as pilhas não forem utilizadas correctamente, podem explodir ou verter provocando um incêndio, ferimentos ou danos no produto.

- 3 Volte a colocar a tampa do compartimento das pilhas e exerça pressão até a encaixar totalmente.

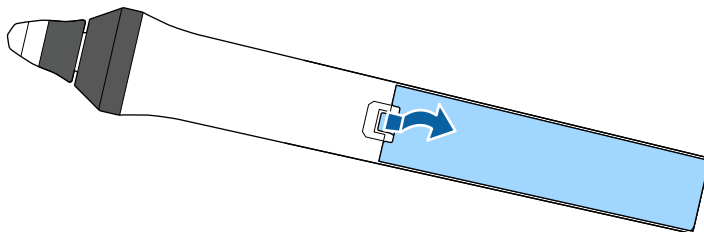


Cada caneta utiliza uma pilha AA.

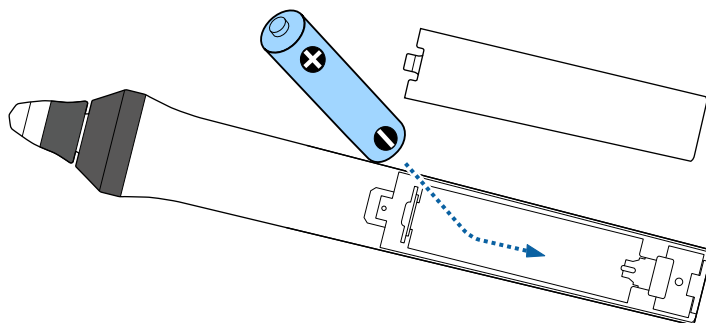
Importante

Antes de utilizar a pilha, leia as *Instruções de Segurança*.

- 1 Abra a tampa do compartimento das pilhas, tal como ilustrado.



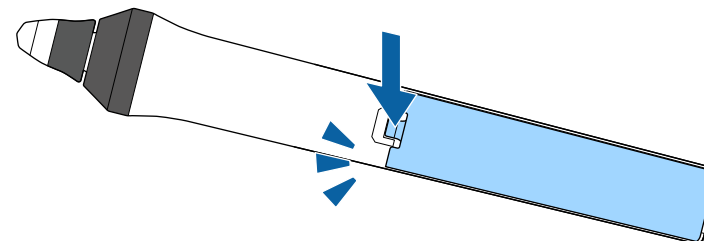
- 2 Insira as pilhas com os polos + e - na direcção indicada na ilustração.



⚠ Aviso

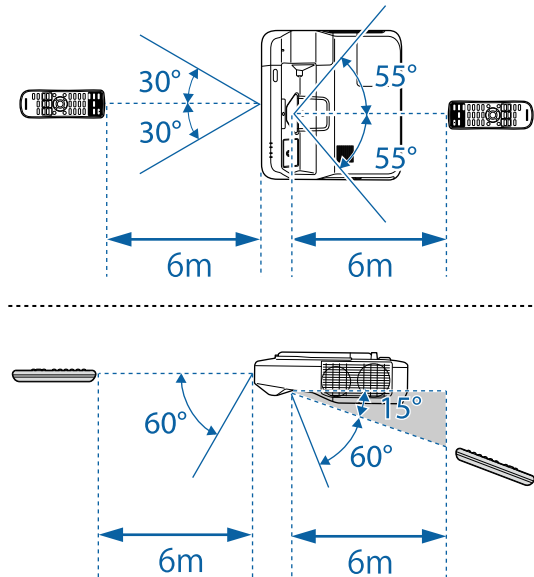
Verifique a posição dos sinais (+) e (-) situados no interior do suporte das pilhas para se certificar de que as pilhas estão correctamente inseridas. Se a pilha não for utilizada correctamente, pode explodir ou verter provocando um incêndio, ferimentos ou danos no produto.

- 3 Volte a colocar a tampa do compartimento das pilhas e exerça pressão até a encaixar totalmente.



O controlo remoto permite-lhe controlar o projector a partir de qualquer ponto da sala.

Aponte o controlo remoto para os sensores do projector dentro dos limites de distância e de ângulos indicados abaixo.



Evite utilizar o controlo remoto em locais com luzes fluorescente ou exposição directa à luz solar, caso contrário o projector poderá não responder aos comandos. Se não pretende utilizar o projector durante um longo período, remova as pilhas.

Utilizar as funções básicas do projector

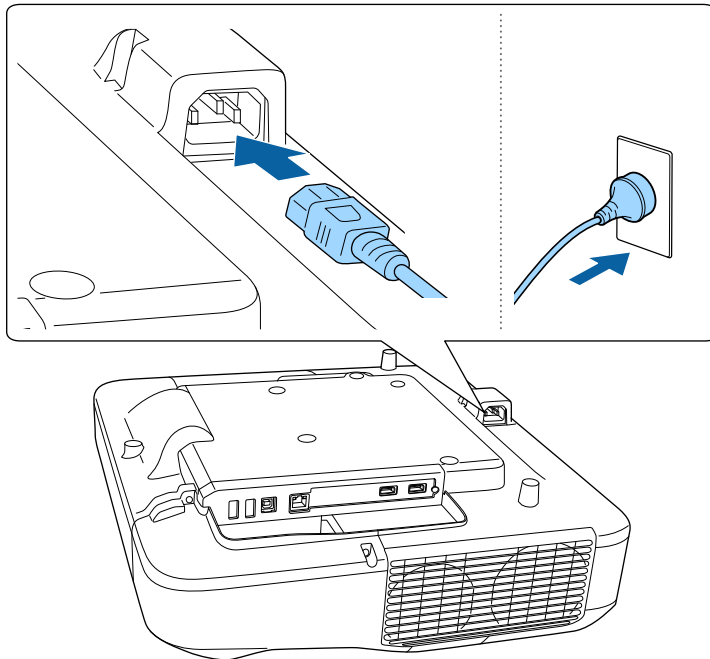
Siga as instruções apresentadas nestas secções para utilizar as funções básicas do projector.

► Links relacionados

- "Ligar o projector" [Pág.43](#)
- "Desligar o projector" [Pág.46](#)
- "Configurar a Data e Hora" [Pág.47](#)
- "Seleccionar o idioma dos menus do projector" [Pág.49](#)
- "Modos de projecção" [Pág.50](#)
- "Focagem da imagem" [Pág.52](#)
- "Ajustar a altura da imagem" [Pág.55](#)
- "Forma da imagem" [Pág.56](#)
- "Redimensionar a imagem com os botões" [Pág.63](#)
- "Ajustar a Posição da Imagem" [Pág.64](#)
- "Seleccionar uma fonte de imagem" [Pág.65](#)
- "Relação de aspecto da imagem" [Pág.67](#)
- "Modo cor" [Pág.69](#)
- "Ajustar a cor da imagem" [Pág.71](#)
- "Controlar o volume com os botões de volume" [Pág.74](#)

Ligue o computador ou o equipamento de vídeo que deseja utilizar depois de ligar o projector.

- 1** Ligue o cabo de alimentação ao conector de alimentação do projector e a uma tomada eléctrica.



O indicador de energia do projector acende em azul. Isso indica que o projector está a receber energia mas ainda não está ligado (está em modo de espera).

- 2** Prima o botão de energia no painel de controlo ou no controlo remoto para ligar o projector.

O projector irá emitir um aviso sonoro e o indicador de estado irá piscar em azul enquanto o projector estiver a aquecer. Após o aquecimento do projector, o indicador de estado irá parar de piscar e acenderá em azul.

Experimente o seguinte se a imagem projectada não for exibida.

- Ligue o computador ou o dispositivo de vídeo.
- Altere o monitor de saída do computador se estiver a utilizar um computador portátil.
- Insira um DVD ou outro suporte de vídeo e prima o botão de reprodução (se necessário).
- Prima o botão [Source Search] no painel de controlo ou no controlo remoto para detectar a fonte de entrada.
- Prima o botão para a fonte de vídeo desejada no controlo remoto.
- Se a Tela Inicial for exibida, seleccione a fonte que deseja projectar.

Aviso

- Nunca olhe directamente para a lente do projector quando a lâmpada estiver acesa. Isso poderá causar lesões oculares e é especialmente perigoso para crianças.
 - Quando ligar o projector à distância utilizando o controlo remoto, certifique-se de que não está ninguém a olhar para a lente.
 - Durante a projecção, não bloqueie a luz emitida pelo projetor com um livro ou outros objectos. Se a luz do projector estiver bloqueada, a área na qual a luz incide irá aquecer, podendo derreter ou queimar os objectos ou provocar um incêndio. A lente poderá também aquecer devido à luz reflectida, que pode causar a avaria do projector. Para parar a projecção, utilize a função A/V Mute ou desligue o projector.
 - Este projector utiliza uma lâmpada de mercúrio com alta pressão interna como fonte de luz. Se a lâmpada for sujeita a vibrações ou impactos, ou for utilizada durante um período demasiado prolongado, a lâmpada poderá quebrar ou não acender. Se a lâmpada explodir, poderão ser libertados gases e expelidos pequenos fragmentos de vidro que podem causar ferimentos. Siga atentamente as instruções indicadas abaixo.
 - Não desmonte nem danifique a lâmpada nem a sujeite a quaisquer impactos.
 - Não aproxime o seu rosto ao projector enquanto o mesmo estiver a ser utilizado.
 - Um cuidado especial deve ser tomado quando o projector for instalado na parede ou no tecto, pois pequenos pedaços de vidro poderão cair quando a tampa da lâmpada for removida. Quando limpar o projector ou substituir a lâmpada, tenha muito cuidado para não permitir que esses pedaços de vidro entrem nos olhos ou na boca.
- Se a lâmpada quebrar, ventile a área imediatamente e contacte um médico se quaisquer fragmentos de vidro forem inalados ou entrarem nos olhos ou na boca.



- Quando a definição **Direct Power On** estiver definida para **Activado** no menu **Avançado** do projector, o projector irá ligar logo que o cabo seja ligado. Tenha em atenção que o projector também irá ligar automaticamente noutras situações como, por exemplo, no caso de recuperação de uma falha de energia.
 - ☛ **Avançado > Operação > Direct Power On**
- Se seleccionar uma porta específica como definição de **Ligação automática** no menu **Avançado** do projector, o projector irá ligar logo que detecte um sinal ou a ligação de um cabo nessa porta.
 - ☛ **Avançado > Operação > Ligação automática**

» Links relacionados

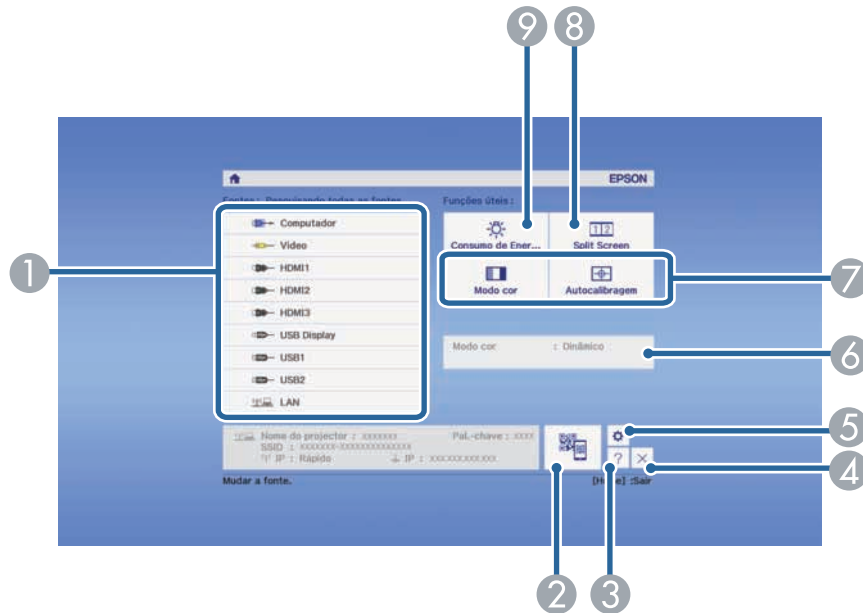
- "Tela Inicial" [Pág.44](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)

Tela Inicial

A função Tela Inicial permite seleccionar facilmente uma fonte de imagem e aceder a funções úteis. É possível exibir a Tela Inicial premindo o botão [Home] no painel de controlo ou no controlo remoto. A Tela Inicial é também exibida quando o projector for ligado e nenhum sinal estiver a ser transmitido a partir da fonte de entrada seleccionada.

Prima os botões direccionais no painel de controlo ou no controlo remoto para seleccionar um item do menu e, em seguida, prima [Enter].

Pode também seleccionar itens do menu utilizando a caneta interactiva ou o seu dedo.



- 1 Selecciona a fonte de entrada que deseja projectar.
- 2 Exibe o código QR e projecta dados num smartphone ou tablet.
- 3 Exibe o ecrã de Ajuda.
- 4 Fecha o ecrã inicial.
- 5 Ajusta definições para as funcionalidades interactivas.
- 6 Exibe o estado atual do projetor quando forem alteradas definições, tais como o **Consumo de Energia** no ecrã inicial utilizando a caneta interactiva ou o dedo.
- 7 Executa as opções do menu atribuídas a **Tela Inicial** no menu **Avançado** do projetor.
- 8 Projecta duas imagens de diferentes fontes em simultâneo, dividindo o ecrã projectado.
- 9 Selecciona o modo de brilho da lâmpada do projector.



A Tela Inicial desaparecerá após 10 minutos de inactividade.

» Links relacionados

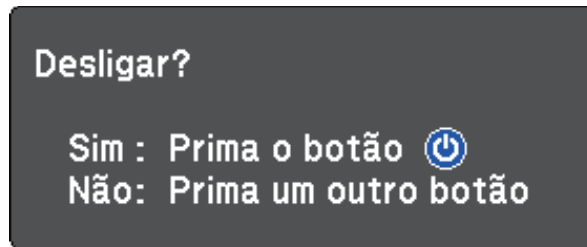
- "Forma da imagem" [Pág.56](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Utilizar um Código de QR para ligar um dispositivo móvel" [Pág.159](#)
- "Utilizar os menus do projector" [Pág.175](#)
- "Utilizar as informações de ajuda do projector" [Pág.227](#)
- "Ligação a um computador" [Pág.27](#)

Desligue o projector após a utilização.



- Desligue este produto quando não estiver a ser utilizado para prolongar a vida útil do projector. O tempo de vida útil da lâmpada varia de acordo com o modo seleccionado, as condições ambientais e a utilização. O brilho diminui ao longo do tempo de utilização da lâmpada.

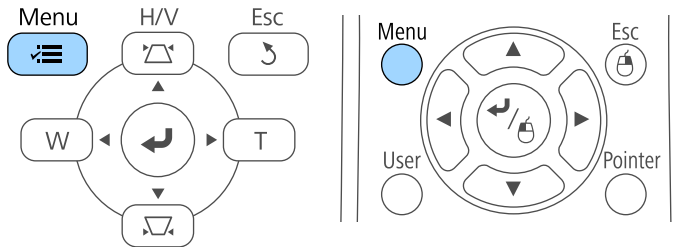
- 1** Prima o botão de energia no painel de controlo ou no controlo remoto. O projector irá exibir um ecrã de confirmação de encerramento.



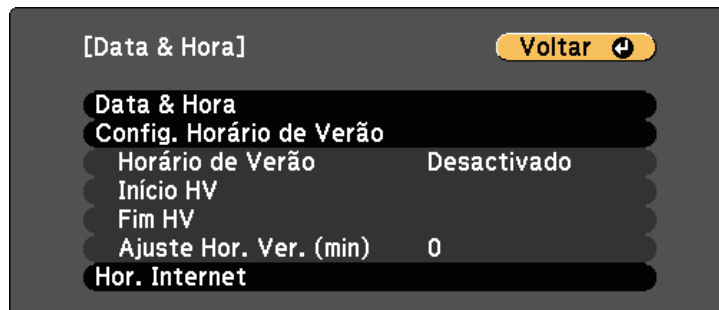
- 2** Prima novamente o botão de energia. (Para manter o projector ligado, prima qualquer outro botão.)
O projector irá emitir dois avisos sonoros, a lâmpada e o indicador de estado irão desligar-se.
- 3** Para transportar ou armazenar o projector, certifique-se de que o indicador de energia está aceso em azul (mas não intermitente) e o indicador de estado está apagado e, em seguida, desligue o cabo de alimentação.

Pode definir a data e a hora do projetor.

- 1** Ligue o projetor.
- 2** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.

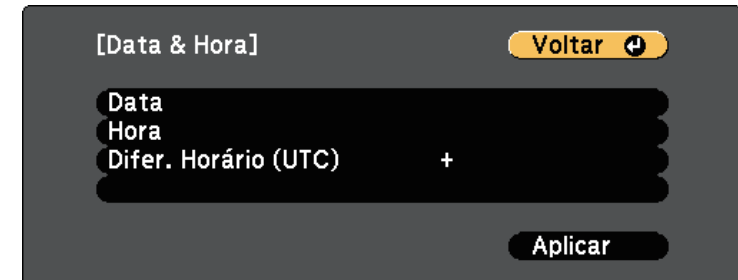


- 3** Seccione o menu **Avançado** e prima [Enter].
- 4** Seccione a definição **Operação** e prima [Enter].
- 5** Seccione a definição **Data & Hora** e prima [Enter].
Será apresentado o seguinte ecrã:



- 6** Seccione a definição **Data & Hora** e prima [Enter].

Será apresentado o seguinte ecrã:



- 7** Seccione **Data**, prima [Enter] e utilize o teclado apresentado para introduzir a data.
- 8** Seccione **Hora**, prima [Enter] e utilize o teclado apresentado para introduzir a hora.
- 9** Seccione **Difer. Horário (UTC)**, prima [Enter] e defina a diferença horária em relação à Hora Universal Coordenada.
- 10** Quando terminar, seccione **Aplicar** e prima [Enter].

- 11** Para activar o horário de Verão, seleccione a definição **Config. Horário de Verão** e prima [Enter]. Em seguida, seleccione as definições.

[Config. Horário de Verão] Voltar

Horário de Verão Desactivado

Ajuste Hor. Ver. (min) 0

[Início HV]

Mês 0

Semana 0

Dia da Semana Seg

Hora

[Fim HV]

Mês 0

Semana 0

Dia da Semana Seg

Hora

Aplicar

- 12** Quando terminar, seleccione **Aplicar** e prima [Enter].

- 13** Para actualizar a hora automaticamente através de um servidor de hora na Internet, seleccione a definição **Hor. Internet** e prima [Enter]. Em seguida, seleccione as definições.

[Hor. Internet] Voltar

Hor. Internet Desactivado

Serv. Hor. Internet 0. 0. 0. 0

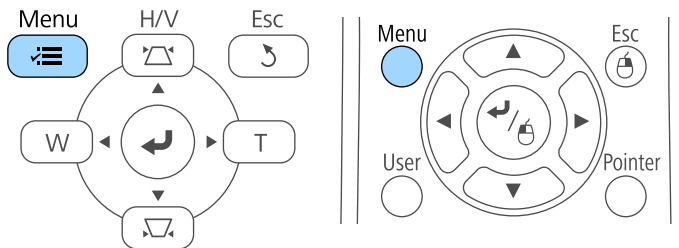
Aplicar

- 14** Quando terminar, seleccione **Aplicar** e prima [Enter].

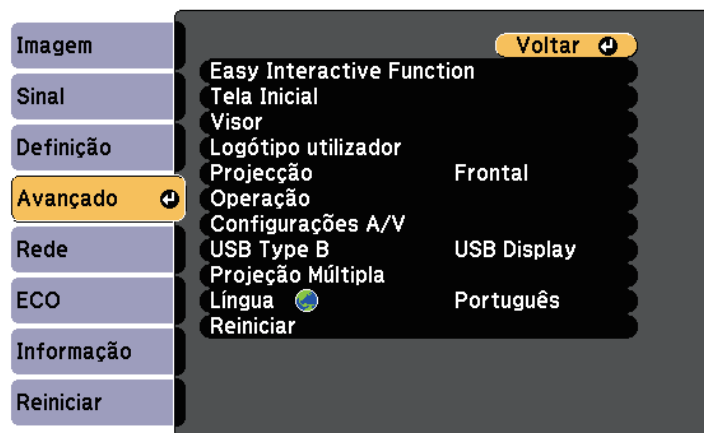
- 15** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Se deseja ver os menus e mensagens do projector noutro idioma, pode alterar a definição de **Língua**.

- 1** Ligue o projector.
- 2** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



- 3** Seleccione o menu **Avançado** e prima [Enter].



- 4** Seleccione a definição **Língua** e prima [Enter].
- 5** Seleccione o idioma que deseja utilizar e prima [Enter].

- 6** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Dependendo da posição do projector, poderá ser necessário alterar o modo de projecção para que as imagens sejam projectadas correctamente.

- **Frontal** permite projectar a partir de uma mesa em frente ao ecrã.
- **Frontal/Cabeça p/ Baixo** (predefinição) inverte a imagem verticalmente para projectar a partir de um suporte no tecto ou na parede.
- **Posterior** inverte a imagem horizontalmente para projectar por detrás de um ecrã translúcido.
- **Posterior/Cabeça p/ Baixo** inverte a imagem vertical e horizontalmente para projectar a partir do tecto ou num suporte de parede e por detrás de um ecrã translúcido.

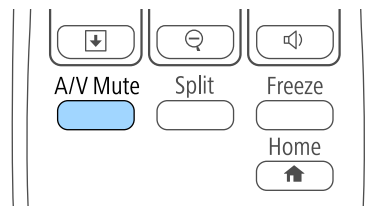
» Links relacionados

- "Mudar o modo de projecção utilizando o controlo remoto" [Pág.50](#)
- "Mudar o modo de projecção utilizando os menus" [Pág.50](#)
- "Opções de configuração e instalação do projector" [Pág.25](#)

Mudar o modo de projecção utilizando o controlo remoto

Pode alterar o modo de projecção para inverter a imagem verticalmente.

- 1** Ligue o projector e exiba uma imagem.
- 2** Mantenha premido o botão [A/V Mute] no controlo remoto durante 5 segundos.



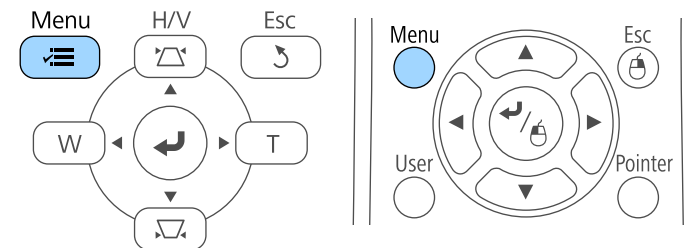
A imagem irá desaparecer e reaparecerá invertida verticalmente.

- 3** Para voltar a projectar no modo original, volte a premir o botão [A/V Mute] durante 5 segundos.

Mudar o modo de projecção utilizando os menus

Pode alterar o modo de projecção para inverter a imagem vertical e horizontalmente utilizando os menus do projector.

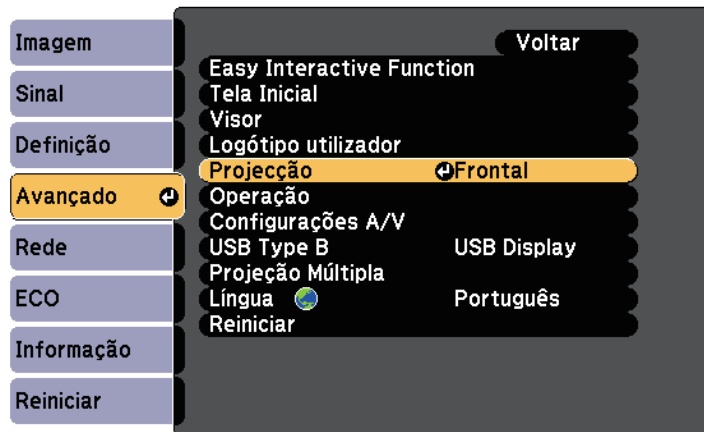
- 1** Ligue o projector e exiba uma imagem.
- 2** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



3 Selecciono o menu **Avançado** e prima [Enter].



4 Selecciono **Projecção** e prima [Enter].

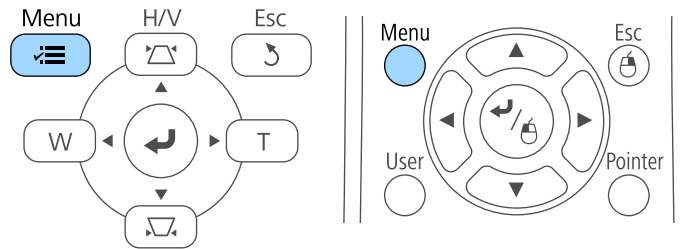


5 Selecciono um modo de projecção e prima [Enter].

6 Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Pode apresentar o padrão de teste e depois ajustar a focagem.

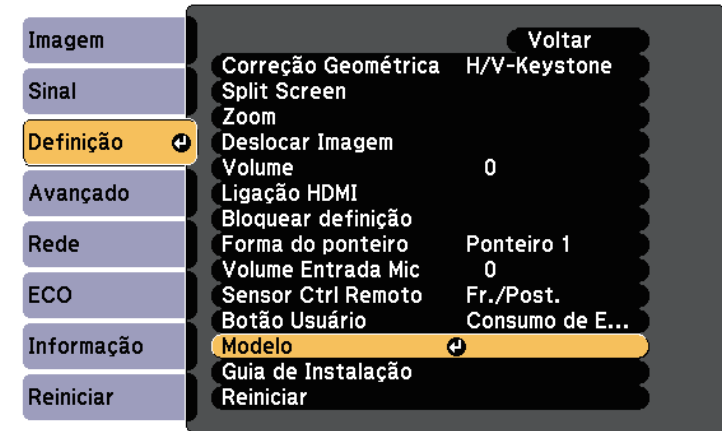
- 1 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



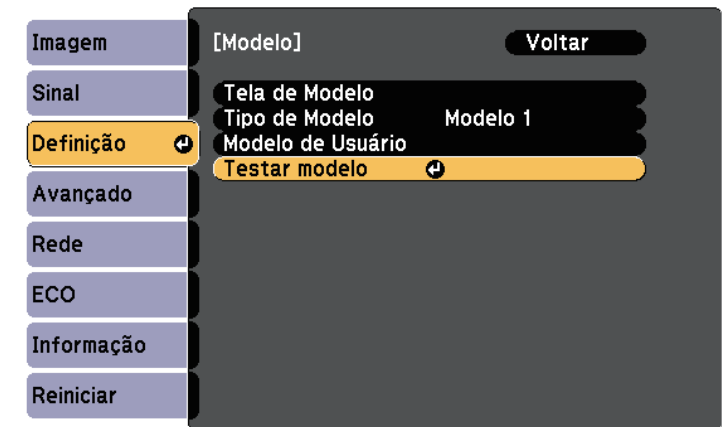
- 2 Seleccione o menu **Definição** e prima [Enter].



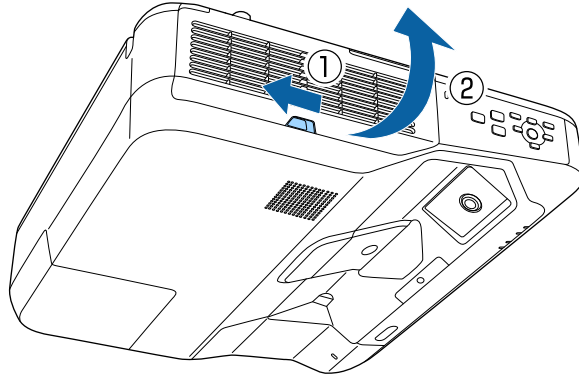
- 3 Seleccione **Modelo** e prima [Enter].



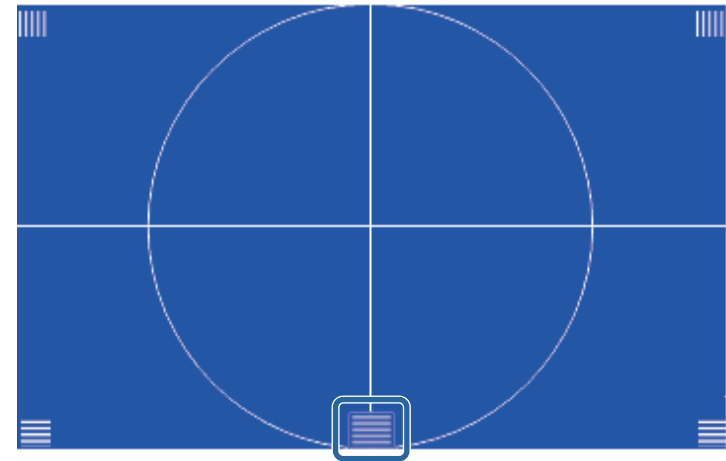
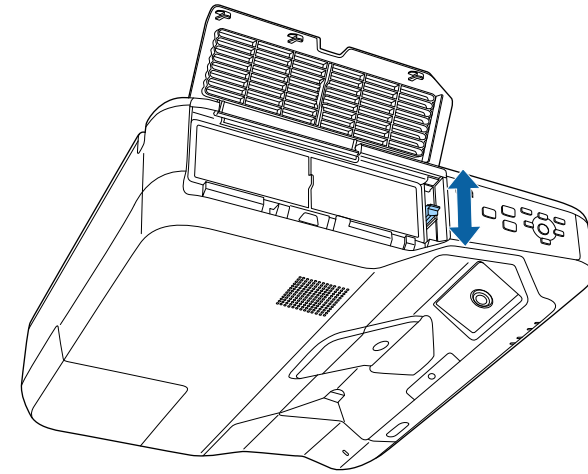
- 4 Seleccione **Testar modelo** e prima [Enter].



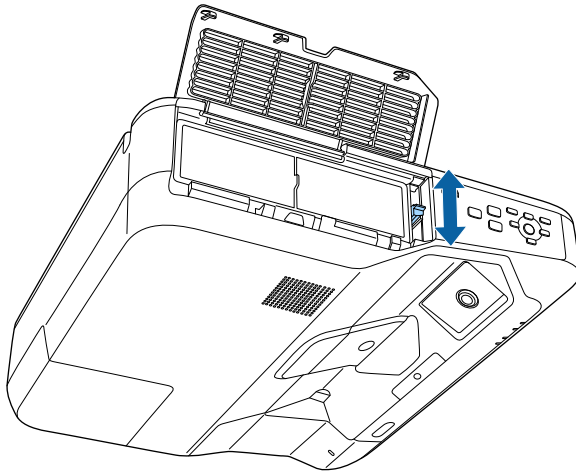
- 5** Abra a tampa do filtro de ar.



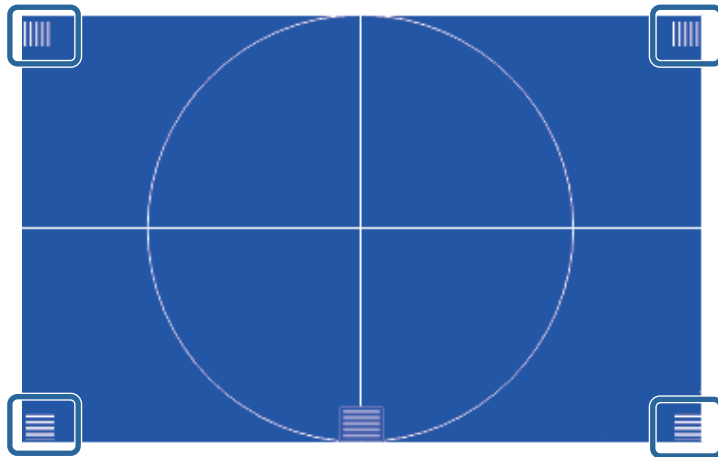
- 6** Desloque a alavanca de focagem e foque na parte inferior central do ecrã do projector.



- 7** Verifique se a focagem corresponde aos cantos do ecrã projectado.



- 8** Para cancelar o Teste modelo, prima o botão [Esc] no controlo remoto ou no painel de controlo.



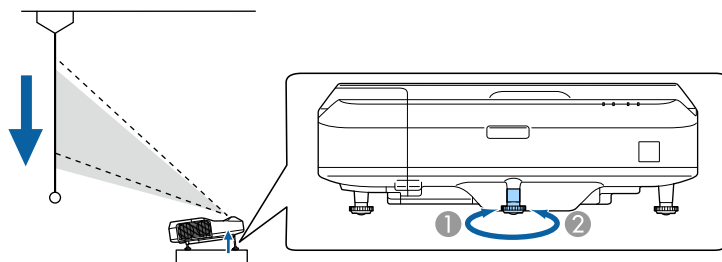
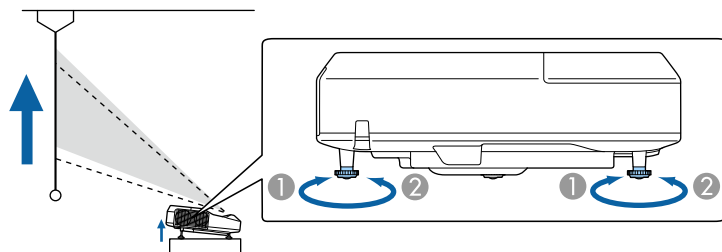
Se alguma área estiver desfocada, use a alavanca de focagem para ajustar até que os cantos tenham todos a mesma focagem.

Se estiver a projectar a partir de uma mesa ou outra superfície plana e a imagem estiver demasiado alta ou baixa, pode ajustar a altura da imagem utilizando os pés reguláveis do projector (apenas para modelos com pés reguláveis).

Quanto maior for o ângulo de inclinação, mais difícil é efectuar a focagem. Coloque o projector de forma a ser necessário apenas um pequeno ângulo de inclinação.

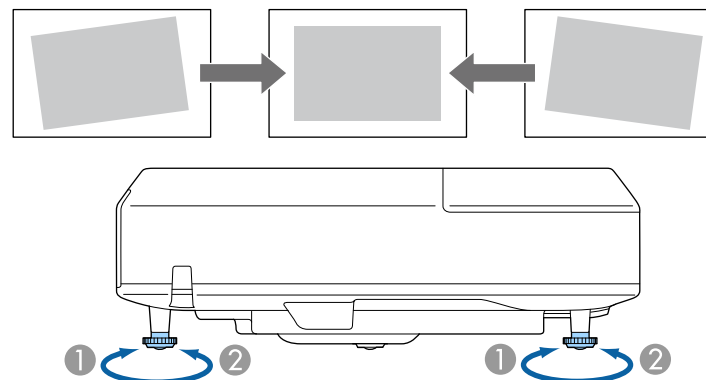
1 Ligue o projector e exiba uma imagem.

2 Para ajustar a altura da imagem, rode os pés frontais e posteriores para ajustar a sua altura.



- ① Aumentar os pés frontais ou posteriores
- ② Retrair os pés frontais ou posteriores

3 Se a imagem estiver inclinada, rode os pés posteriores para ajustar a sua altura.



- ① Aumentar o pé posterior
- ② Diminuir o pé posterior

Se o rectângulo da imagem projectada for irregular, deverá ajustar a forma da imagem.

» Links relacionados

- "Forma da imagem" [Pág.56](#)

Pode projectar uma imagem rectangular uniforme colocando o projector directamente em frente ao centro do ecrã e mantendo-o nivelado. Se colocar o projector numa posição oblíqua em relação ao ecrã, ou inclinado para cima ou para baixo, ou desviado para o lado, poderá ser necessário corrigir a forma da imagem.



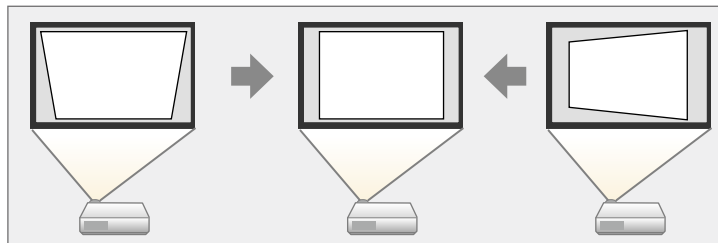
Não é possível corrigir a forma de uma imagem utilizando vários métodos de correcção em simultâneo.

» Links relacionados

- "Corrigir a forma da imagem com os botões Keystone" [Pág.56](#)
- "Corrigir a forma da imagem com a função Quick Corner" [Pág.57](#)
- "Corrigir a forma da imagem numa superfície curva" [Pág.59](#)

Corrigir a forma da imagem com os botões Keystone

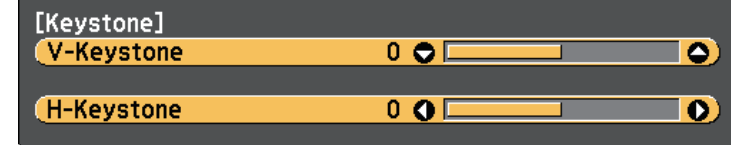
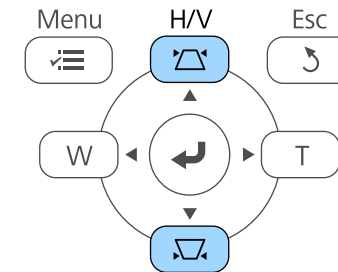
Pode utilizar os botões de correcção de distorção do projector para corrigir a forma de uma imagem com rectângulo irregular.



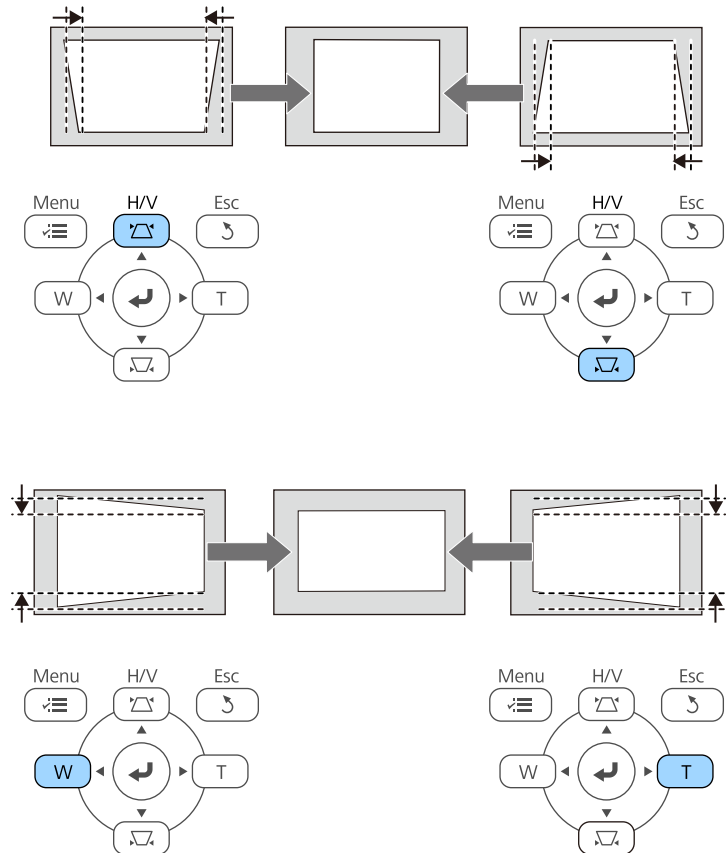
Pode utilizar os botões de correcção de distorção para corrigir imagens até 3° para a direita, esquerda, cima, ou baixo.

1 Ligue o projector e exiba uma imagem.

2 Prima os botões de ajuste de distorção no painel de controlo para exibir o ecrã de ajuste Keystone.



- 3** Prima o botão keystone para ajustar a forma da imagem.



Após a correcção, a imagem será ligeiramente mais pequena.



Se o projector estiver instalado fora do seu alcance, pode também corrigir a forma da imagem com o controlo remoto.

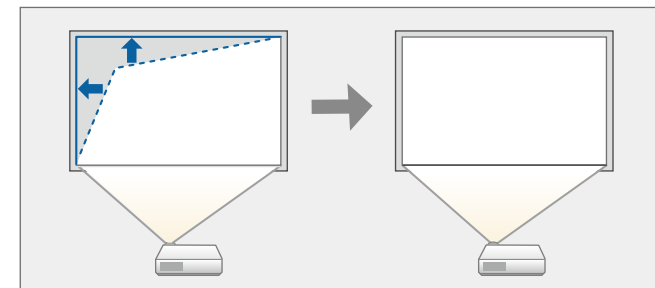
Definição > Correção Geométrica > H/V-Keystone

» Links relacionados

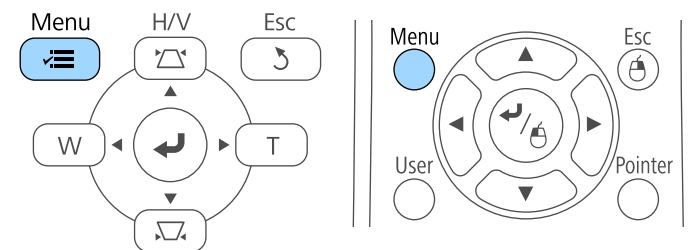
- "Definições das funções do projector - Menu Definições" [Pág.181](#)

Corrigir a forma da imagem com a função Quick Corner

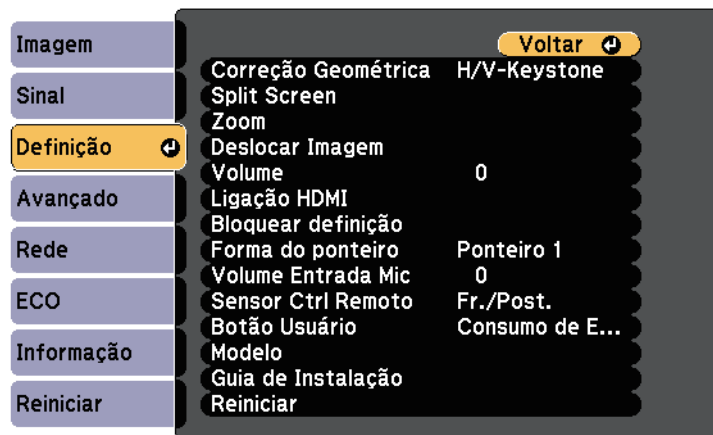
Pode utilizar a definição Quick Corner do projector para corrigir a forma e o tamanho de uma imagem com rectângulo irregular.



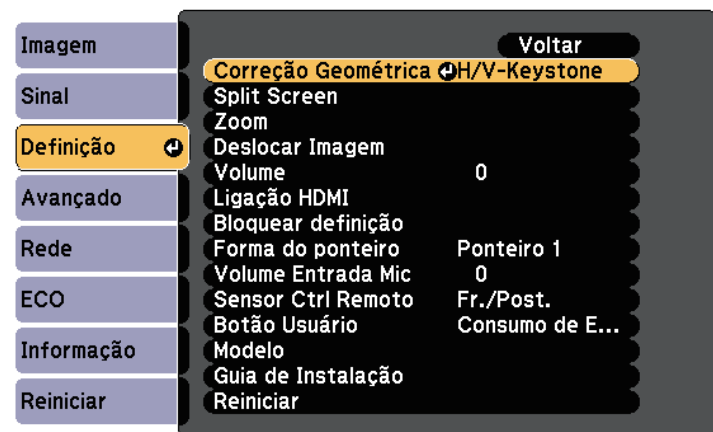
- 1** Ligue o projector e exiba uma imagem.
- 2** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



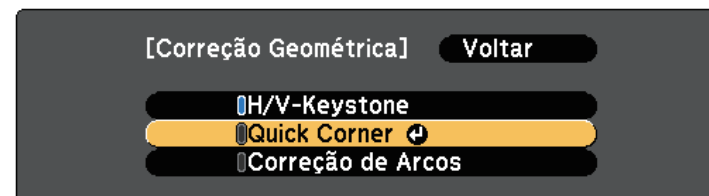
- 3** Selecciono o menu **Definição** e prima [Enter].



- 4** Selecciono **Correção Geométrica** e prima [Enter].

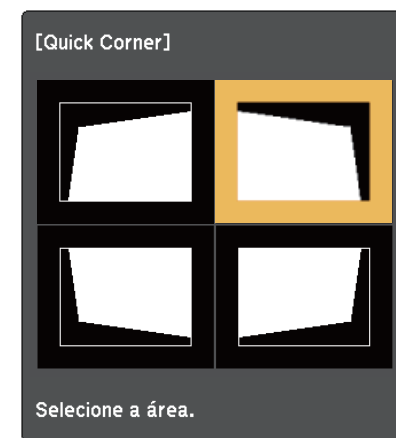


- 5** Selecciono **Quick Corner** e prima [Enter]. Se necessário, prima [Enter] novamente.



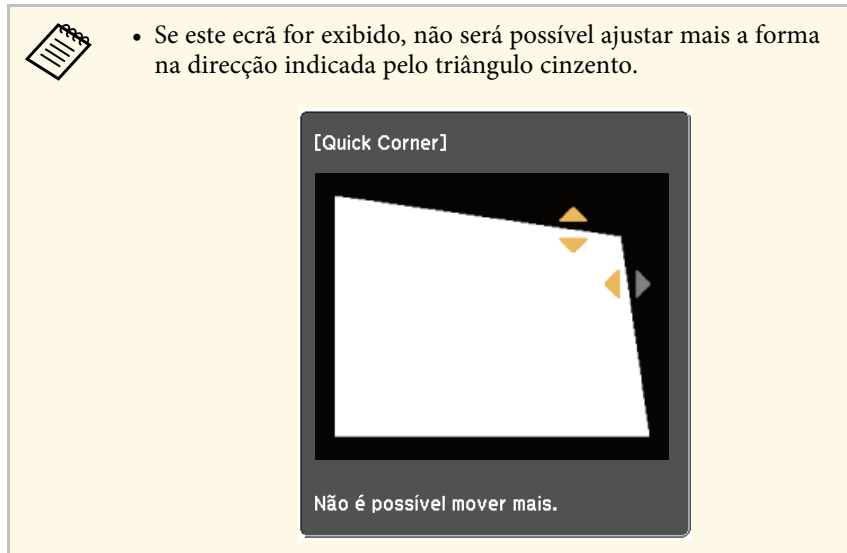
Será apresentado o ecrã de selecção de área.

- 6** Utilize os botões direccionais para seleccionar o canto da imagem que deseja ajustar. Em seguida, prima [Enter].



Para repor as correcções de Quick Corner, mantenha premido o botão [Esc] durante cerca de dois segundos durante a exibição do ecrã de selecção de área e seleccione **Sim**.

- 7** Prima os botões direccionais para ajustar a forma da imagem. Para voltar ao ecrã de selecção de área, prima [Enter].



8 Repita os passos 6 e 7, conforme necessário, para ajustar os cantos restantes.

9 Quando terminar, prima [Esc].

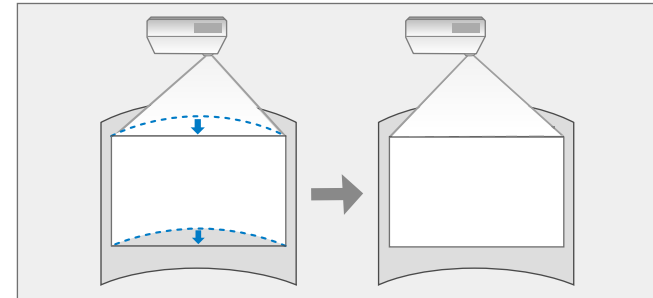
A definição **Correção Geométrica** está agora definida para **Quick Corner** no menu **Definição** do projetor. Na próxima vez que premir os botões de ajuste de distorção no painel de controlo, será exibido o ecrã de selecção de área.

► Links relacionados

- "Definições das funções do projetor - Menu Definições" [Pág.181](#)

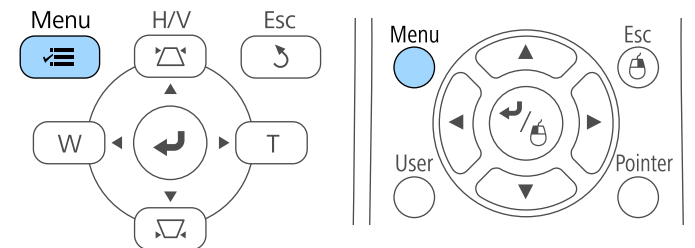
Corrigir a forma da imagem numa superfície curva

Pode utilizar a definição **Correção de Arcos** para ajustar a forma de uma imagem projectada numa superfície curva ou esférica.



1 Ligue o projetor e exiba uma imagem.

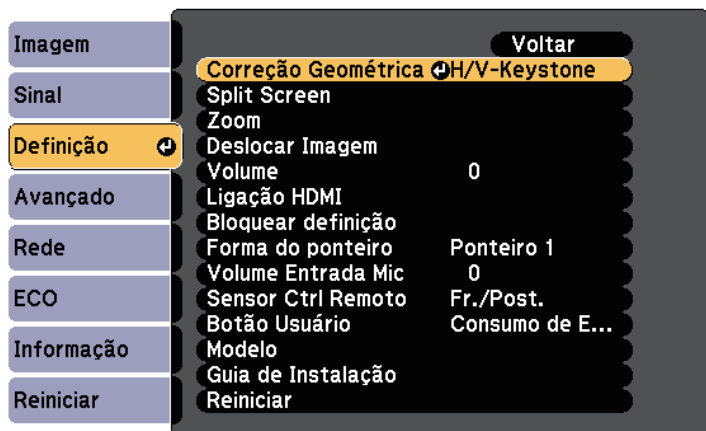
2 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



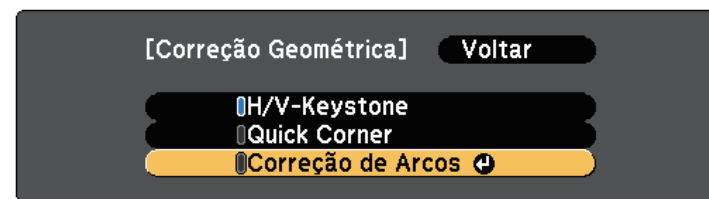
- 3** Selecciono o menu **Definição** e prima [Enter].



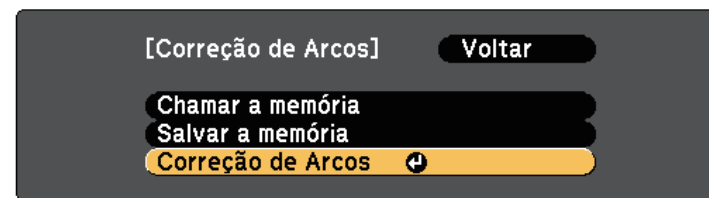
- 4** Selecciono **Correção Geométrica** e prima [Enter].



- 5** Selecciono **Correção de Arcos** e prima [Enter].



- 6** Selecciono **Correção de Arcos** e prima [Enter].



Será apresentado o ecrã de selecção de área.

- 7** Utilize os botões direccionais para seleccionar a área da imagem que deseja ajustar e prima [Enter].





Para repor as definições de Correção de Arcos, mantenha premido o botão [Esc] durante cerca de dois segundos durante a exibição do ecrã de selecção de área e seleccione **Sim**.

- 8** Prima os botões direccionais para ajustar a forma da imagem da área seleccionada.

Para voltar ao ecrã de selecção de área, prima [Enter].



Se este ecrã for exibido, não será possível ajustar mais a forma na direcção indicada pelo triângulo cinzento.

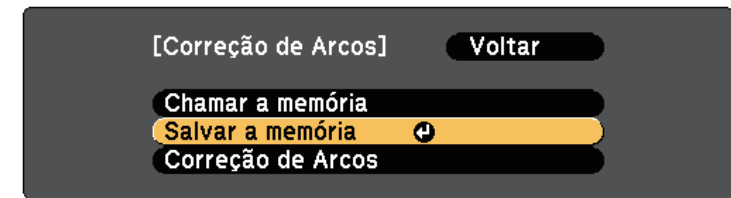


- 9** Repita os passos 7 e 8, conforme necessário, para ajustar as restantes áreas.

- 10** Quando terminar, prima [Esc].



Para guardar a forma actual de uma imagem ajustada, seleccione **Salvar a memória** na definição **Correção de Arcos**. Pode guardar até três formas de imagem na memória de Correção de Arcos.



» Links relacionados

- "Carregar uma definição de forma de imagem a partir da memória" [Pág.61](#)

Carregar uma definição de forma de imagem a partir da memória

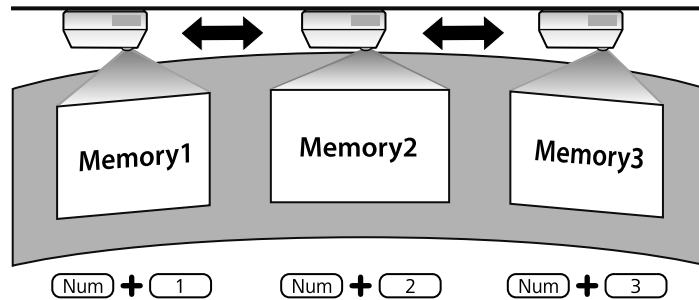
Pode carregar as definições ajustadas e guardadas na definição **Correção de Arcos**.



Antes de carregar a memória, certifique-se de que a definição **Correção Geométrica** está definida para **Correção de Arcos** no menu **Definição** do projetor.

- 1** Ligue o projector e exiba uma imagem.

- 2** Mantenha premido o botão [Num] no controlo remoto e prima o botão numérico (1, 2 ou 3) que corresponde ao número da definição guardada.



A ilustração acima é apenas um exemplo.

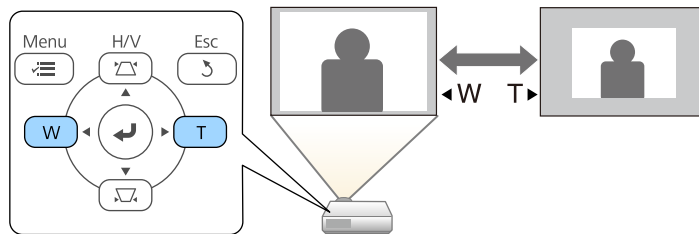
- 3** Quando terminar o carregamento das definições, siga as instruções apresentadas no ecrã.



- Pode também carregar as definições a partir de **Chamar a memória** no menu **Definição** do projector.
 - Quando um dispositivo compatível com MHL estiver ligado ao projector, carregue as definições a partir de **Chamar a memória** no menu **Definição** do projector.
- ☛ **Definição > Correção Geométrica > Correção de Arcos > Chamar a memória**

Pode redimensionar a imagem utilizando os botões Wide e Tele.

- 1** Ligue o projector e exiba uma imagem.
- 2** Prima o botão Wide no painel de controlo do projector para ampliar o tamanho da imagem. Prima o botão Tele para diminuir o tamanho da imagem.

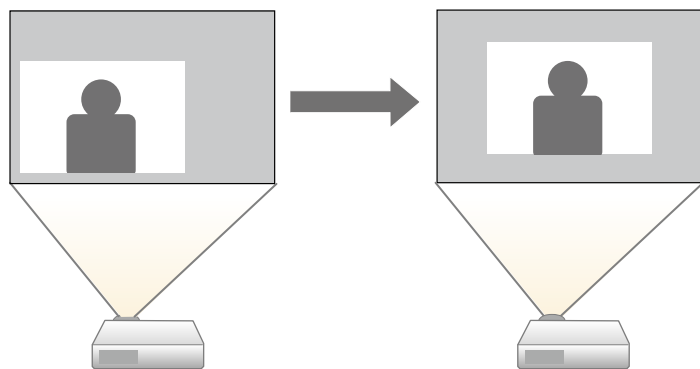


Pode também ajustar a definição de **Zoom** no menu **Definição** do projector.

Pode utilizar a função Deslocar Imagem para ajustar a posição da imagem sem deslocar o projector.



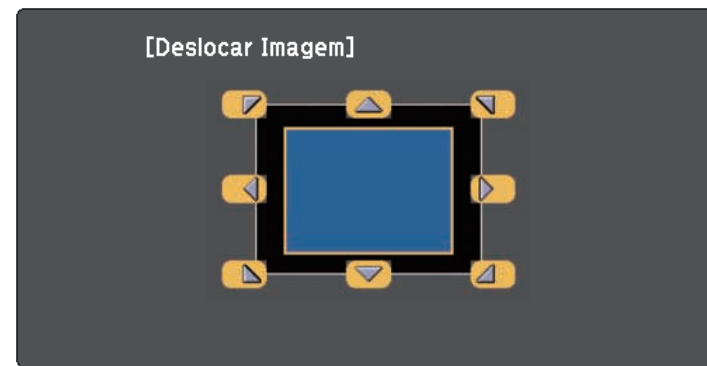
Esta função não está disponível se a opção Zoom estiver definida para a definição mais ampla.



1 Ligue o projector e exiba uma imagem.

2 Ajuste o tamanho da imagem utilizando os botões Wide e Tele.
Depois de ajustar o tamanho da imagem, o ecrã Deslocar Imagem será exibido automaticamente.

3 Utilize os botões direccionais no projector ou no controlo remoto para ajustar a posição da imagem.



Pode mudar a imagem na diagonal premindo qualquer par de botões direccionais adjacentes no painel de controlo ou no controlo remoto.

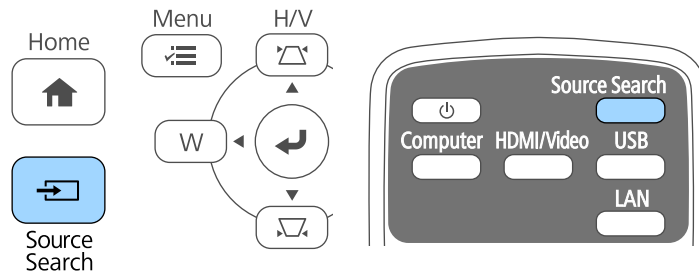
4 Prima o botão [Esc] para fechar o ecrã de ajustamento.
O ecrã de ajustamento desaparece se não for realizada qualquer operação após cerca de 10 segundos.



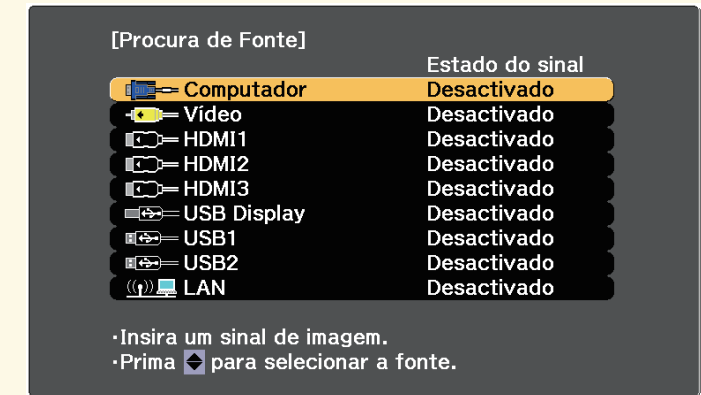
- A definição Deslocar Imagem é retida mesmo se o projector for desligado. Terá de reajustar a posição se alterar o local da instalação ou ângulo do videoprojector.
- Pode também utilizar o menu **Definição** para ajustar a opção **Deslocar Imagem**.

Quando o projector estiver ligado a várias fontes de imagem como, por exemplo, um computador e um leitor de DVD, pode mudar entre fontes de imagem.

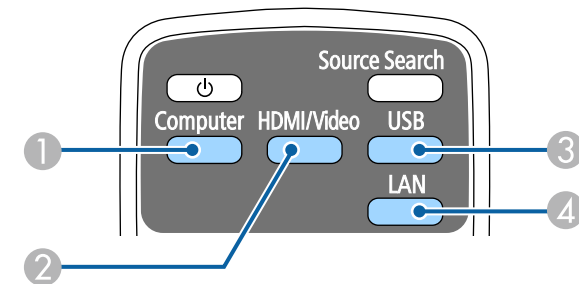
- 1** Certifique-se de que a fonte de imagem que deseja utilizar está ligada.
- 2** Para fontes de imagem de vídeo, insira um DVD ou outro suporte multimédia e prima o botão de reprodução.
- 3** Execute uma das seguintes opções:
 - Prima o botão [Source Search] no painel de controlo ou no controlo remoto até ver a imagem da fonte desejada.



Este ecrã será exibido se nenhuma imagem for detectada. Verifique as ligações dos cabos entre o projector e a fonte de imagem.



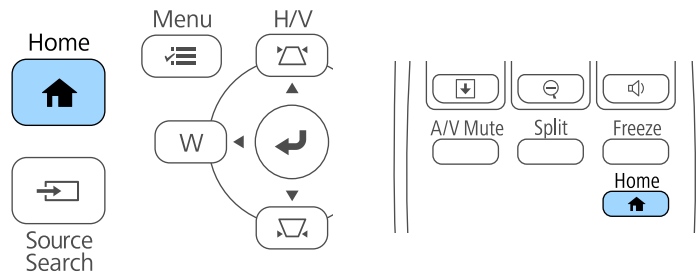
- Prima o botão da fonte desejada no controlo remoto. Se existir mais do que uma porta para essa fonte, prima o botão novamente para alternar entre as fontes.



- 1 Fonte de entrada de computador (porta Computer)
- 2 Fontes de vídeo e HDMI e MHL (portas Video, HDMI1/MHL, HDMI2 e HDMI3)
- 3 Fontes da porta USB (porta USB-B e dispositivos externos ligados às portas USB-A)

4 Fonte de rede (LAN)

- Prima o botão [Home] no painel de controlo ou no controlo remoto.



Em seguida, seleccione a fonte que deseja utilizar no ecrã apresentado.



O projector pode exibir imagens com diferentes relações de largura e altura chamadas de relações de aspecto. Geralmente, o sinal de entrada da fonte de vídeo determina a relação de aspecto da imagem. No entanto, em determinadas imagens é possível alterar a proporção para se ajustar ao ecrã.

Se deseja utilizar sempre a mesma relação de aspecto para uma determinada fonte de vídeo, pode seleccioná-la no menu **Sinal** do projector.

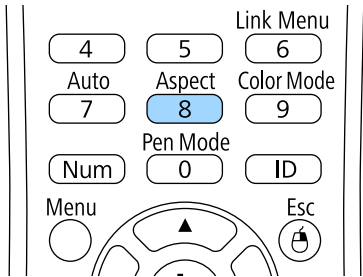
» **Links relacionados**

- "Alterar a relação de aspecto da imagem" [Pág.67](#)
- "Relações de aspecto da imagem disponíveis" [Pág.67](#)
- "Aspecto da imagem projectada com cada relação de aspecto" [Pág.68](#)
- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)

Alterar a relação de aspecto da imagem

Pode alterar a relação de aspecto da imagem exibida.

- 1** Ligue o projector e mude para a fonte de imagem que deseja utilizar.
- 2** Prima o botão [Aspect] no controlo remoto.



- 3** Para alternar entre as relações de aspecto disponíveis para o sinal de entrada, prima repetidamente o botão [Aspect].



Para exibir imagens sem faixas pretas, configure a definição **Resolução** para **Largo** ou **Normal** no menu **Sinal** do projector, de acordo com a resolução do computador.

» **Links relacionados**

- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Pode seleccionar as seguintes relação de aspecto, dependendo do sinal de entrada da fonte de imagem.






- Determinadas relações de aspecto poderão exibir faixas pretas e imagens cortadas, dependendo da relação de aspecto e da resolução do sinal de entrada.
- A definição de relação de aspecto **Auto** está disponível apenas para fontes de imagem HDMI.
- Tenha em atenção que a utilização da função de relação de aspeto do projetor para reduzir, aumentar ou dividir a imagem projetada para fins comerciais ou apresentações públicas, poderá violar os direitos do titular dos direitos de autor da imagem, com base na lei dos direitos de autor.

Para projectores com resolução WUXGA (1920 × 1200)

Modo de aspecto	Descrição
Automático	Define automaticamente a relação de aspecto de acordo com o sinal de entrada e a Resolução .
Normal	Exibe imagens usando todas a área de projecção 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 toda a área de projecção, mas não mantém a relação de aspecto.

Modo de aspecto	Descrição
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projecção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Nativa	Exibe imagens no formato original (a relação de aspecto e a resolução são mantidas).

Modo de aspecto	Relação de aspecto para sinais de entrada		
	16:10	16:9	4:3
Nativa			













Aspecto da imagem projectada com cada relação de aspecto

Determinadas relações de aspecto poderão exibir faixas pretas e imagens cortadas, dependendo da relação de aspecto e da resolução do sinal de entrada. Consulte a tabela abaixo para confirmar a posição das faixas pretas e as imagens cortadas.



A imagem **Nativa** varia de acordo com o sinal de entrada.

Para projectores com resolução WUXGA (1920 × 1200)

Modo de aspecto	Relação de aspecto para sinais de entrada		
	16:10	16:9	4:3
Normal Automático			
16:9			
Modo Total			
Zoom			

O projector disponibiliza diferentes modos de cor para oferecer os níveis ideais de brilho, contraste e cor para diversos ambientes e tipos de imagens. Pode seleccionar o modo concebido para o tipo de imagem e ambiente, ou experimentar os modos disponíveis.

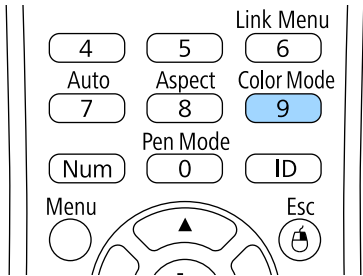
» **Links relacionados**

- "Mudar o modo de cor" [Pág.69](#)
- "Modos de cor disponíveis" [Pág.69](#)
- "Configurar a Íris Automática" [Pág.69](#)

Mudar o modo de cor

Pode mudar o Modo cor do projector utilizando o controlo remoto para otimizar a imagem para o ambiente de visualização.

- 1** Ligue o projector e mude para a fonte de imagem que deseja utilizar.
- 2** Prima o botão [Color Mode] no controlo remoto para mudar o Modo cor.



O nome do Modo cor será exibido por breves instantes no ecrã e o aspecto da imagem mudará.

- 3** Para alternar entre os modos de cor disponíveis para o sinal de entrada, prima repetidamente o botão [Color Mode].



Pode também ajustar a definição de **Modo cor** no menu **Imagem**.

» **Links relacionados**

- "Definições de qualidade da imagem - Menu Imagem" [Pág.177](#)

Modos de cor disponíveis

O projector permite utilizar estes modos de cor, dependendo da fonte de entrada utilizada:

Modo cor	Descrição
Apresentação	Ideal para apresentações coloridas e imagens de televisão numa sala iluminada, com imagens vívidas com contraste acentuado.
Dinâmico	Ideal para projectar numa sala iluminada. Este é o modo mais brilhante.
Cinema	Ideal para projectar filmes numa sala escura com imagens de tom natural.
sRGB	Ideal para imagens estáticas projectadas numa sala iluminada que estejam em conformidade com o padrão de cor sRGB.
Quadro preto	Ideal para apresentações num quadro preto (ajusta as cores de forma adequada).

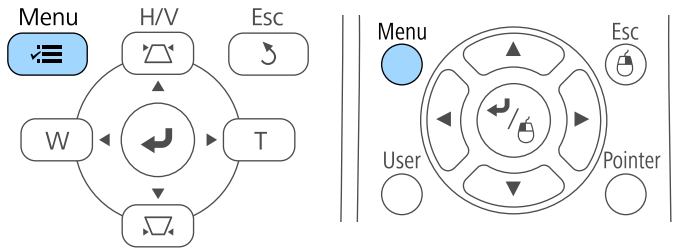
Configurar a Íris Automática

Pode activar a função Íris Automática para otimizar a imagem com base no brilho do conteúdo.

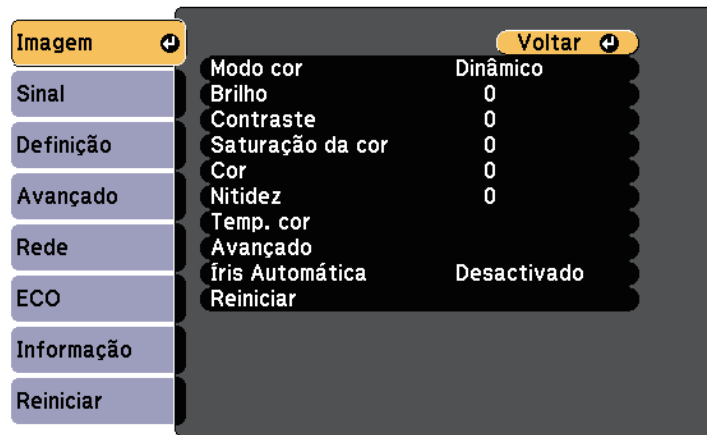
Esta definição está disponível para os modos de cor **Dinâmico** ou **Cinema**.

- 1** Ligue o projector e mude para a fonte de imagem que deseja utilizar.

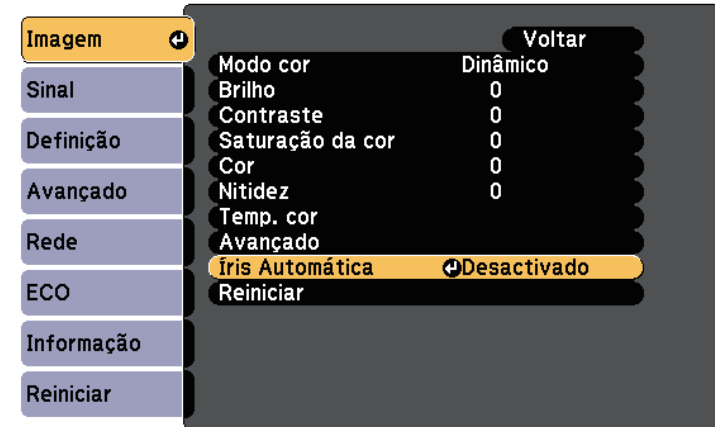
- 2** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



- 3** Selecciona o menu **Imagem** e prima [Enter].



- 4** Selecciona **Íris Automática** e prima [Enter].



- 5** Escolha uma das seguintes opções e prima [Enter]:
- **Alta velocidade** para ajustar o brilho logo após a mudança da cena.
 - **Normal** para um ajuste normal do brilho.
- 6** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Pode ajustar vários aspectos das cores exibidas nas imagens projectadas.

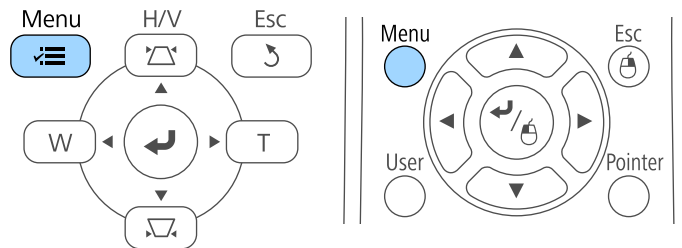
» Links relacionados

- "Ajustar a tonalidade, a saturação e o brilho" [Pág.71](#)
- "Ajustar a gama" [Pág.72](#)

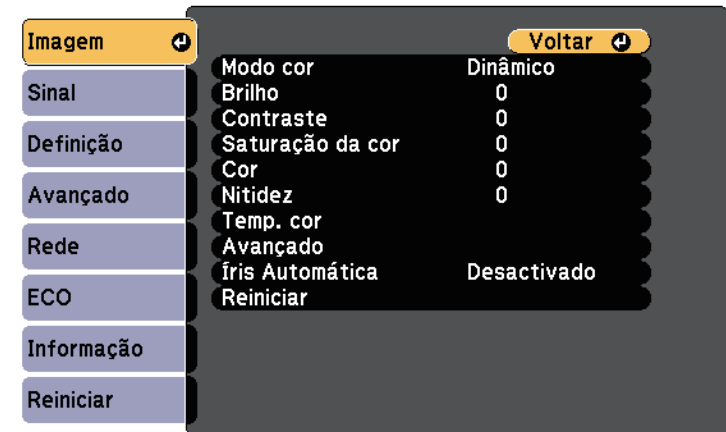
Ajustar a tonalidade, a saturação e o brilho

Pode ajustar as definições de Tonalidade, Saturação e Brilho para cores individuais.

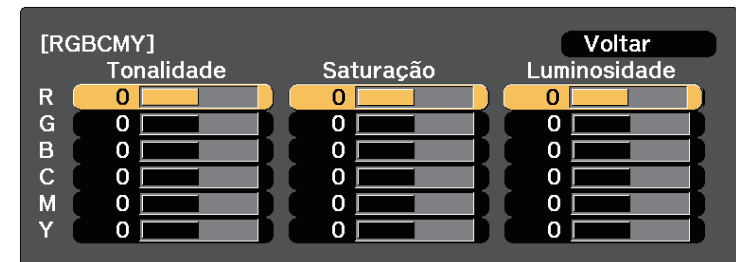
- 1 Ligue o projector e mude para a fonte de imagem que deseja utilizar.
- 2 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



- 3 Seleccione o menu **Imagem** e prima [Enter].

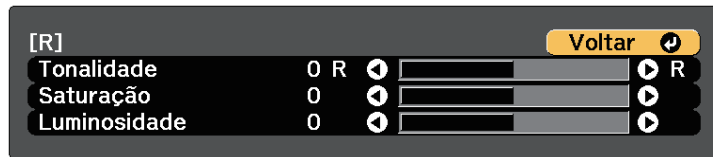


- 4 Seleccione **Avançado** e prima [Enter].
- 5 Seleccione **RGBCMY** e prima [Enter].
- 6 Seleccione a cor a ajustar e prima [Enter].



- 7 Faça o seguinte, se necessário, para cada definição:
 - Para ajustar a tonalidade global da cor, o tom azulado - esverdeado - avermelhado, ajuste a definição de **Tonalidade**.

- Para ajustar a intensidade global da cor, ajuste a definição de **Saturação**.
- Para ajustar o brilho global da cor, ajuste a definição de **Luminosidade**.

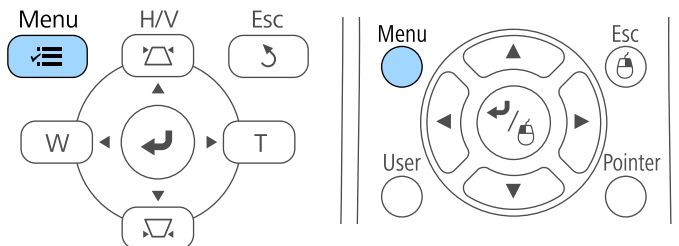


- 8** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Ajustar a gama

É possível corrigir diferenças na imagem projetada que ocorrem entre as diferentes fontes de imagem ajustando a definição de Gamma.

- 1** Ligue o projector e mude para a fonte de imagem que deseja utilizar.
- 2** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



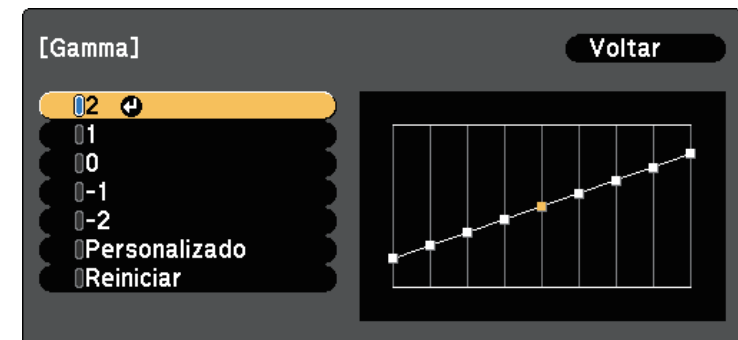
- 3** Selecciono o menu **Imagem** e prima [Enter].



- 4** Selecciono **Avançado** e prima [Enter].

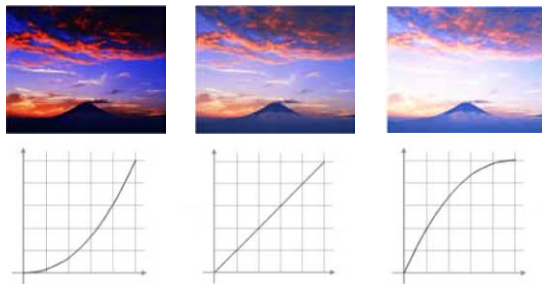
- 5** Selecione **Gamma** e prima [Enter].

- 6** Selecione e ajuste o valor de correção.



Se seleccionar um valor inferior, pode reduzir o brilho global da imagem para tornar a imagem mais nítida. Se seleccionar um valor superior, as

áreas escuras das imagens irão tornar-se mais claras, mas a saturação da cor das áreas mais claras poderá diminuir.



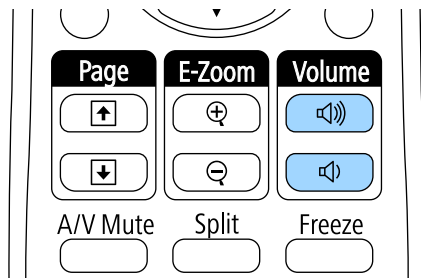
7 Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Os botões de volume controlam o sistema de altifalantes internos do projector.

Permitem também controlar o volume de quaisquer altifalantes externos ligados ao projector.

Deve ajustar o volume independentemente para cada fonte de entrada ligada.

- 1** Ligue o projector e inicie a apresentação.
- 2** Para diminuir ou aumentar o volume, prima os botões de [Volume] no controlo remoto, tal como ilustrado.



O nível de volume será exibido no ecrã.

- 3** Para definir um nível de volume específico para uma fonte de entrada, seleccione **Volume** no menu **Definição**.

Atenção

Não inicie uma apresentação com um nível de volume alto. Os ruídos altos súbitos podem causar a perda de audição.

Reduza sempre o volume antes de desligar, de modo a que possa ligar e aumentar, gradualmente, o volume.

» **Links relacionados**

- "Definições das funções do projector - Menu Definições" [Pág.181](#)

Utilizar as funcionalidades interactivas

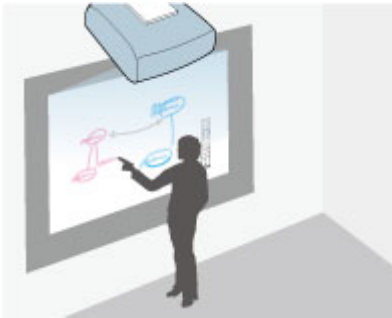
Sigas as instruções apresentadas nestas secções para usar as funcionalidades interactivas.

» Links relacionados

- "Modos das Funcionalidades Interactivas" [Pág.76](#)
- "Preparação antes de utilizar as funcionalidades interactivas" [Pág.77](#)
- "Desenhar numa Imagem Projectada (Modo de anotação)" [Pág.89](#)
- "Utilizar o ecrã projectado como quadro branco (Modo de Quadro Branco)" [Pág.91](#)
- "Controlar funcionalidades do computador a partir de um ecrã projectado (Modo de computador interactivo)" [Pág.93](#)
- "Interagir com o ecrã" [Pág.99](#)
- "Utilizar as funcionalidades interactivas através de uma rede" [Pág.106](#)
- "Introdução de caneta e ferramentas de tinta no Windows" [Pág.107](#)
- "Utilização das funcionalidades interactivas ao projetar duas imagens em simultâneo" [Pág.109](#)
- "Funcionalidades Interactivas ao projetar com dois projetores" [Pág.112](#)

Pode realizar as seguintes operações com as funcionalidades interactivas.

- No modo de quadro branco, pode usar canetas interactivas ou os dedos para escrever no "quadro branco" projectado.



Não é necessário usar um computador ou instalar qualquer software adicional para usar a funcionalidade de desenho no quadro branco. Esta função é útil em reuniões como substituto para um quadro branco. Pode também guardar e imprimir o conteúdo desenhado.

- No modo de anotação, pode usar canetas interactivas ou o seu dedo para adicionar notas a conteúdo protegido de um computador, tablet, câmara para documentos, ou outra fonte.



Isto ajuda-o a enfatizar as informações projectadas ou incluir notas adicionais para lições e apresentações mais eficientes. Pode também guardar e imprimir o ecrã projectado com a sua anotação.

- No modo de computador interactivo, pode usar canetas interactivas ou os dedos para funções do rato. Isso permite-lhe navegar, seleccionar e percorrer conteúdo projectado a partir do computador.



Também pode utilizar o software Easy Interactive Tools para aceder a funcionalidades interactivas adicionais como, por exemplo, guardar e imprimir as suas anotações. Consulte o *Manual de funcionamento de Easy Interactive Tools* incorporado no software para obter instruções.

» Links relacionados

- "Controlar funcionalidades do computador a partir de um ecrã projectado (Modo de computador interactivo)" [Pág.93](#)
- "Desenhar numa Imagem Projectada (Modo de anotação)" [Pág.89](#)
- "Utilizar o ecrã projectado como quadro branco (Modo de Quadro Branco)" [Pág.91](#)

Esta secção fornece instruções de segurança relativas à configuração e utilização das canetas interactivas ou execução de operações tácteis com o seu dedo. Leia estas instruções antes de utilizar as funcionalidades interactivas.

» Links relacionados

- "Instruções de Segurança para as funcionalidades interactivas" [Pág.77](#)
- "Usar as canetas interactivas" [Pág.77](#)
- "Efectuar operações tácteis interactivas com os dedos" [Pág.82](#)

Instruções de Segurança para as funcionalidades interactivas

As funcionalidades interactivas funcionam através de comunicação por infravermelhos. Tenha os seguintes pontos importantes em conta quando utilizar estas funcionalidades.

- Certifique-se de que não existe luz forte ou luz solar a incidir no sensor da caneta e no ecrã de projecção.
- No caso da presença de pó no sensor da caneta, tal poderá interferir com a comunicação por infravermelhos e é possível que não possa utilizar as funcionalidades normalmente. Limpe o sensor se este estiver sujo.
- Não coloque tinta nem autocolantes na cobertura do sensor da caneta interactiva.
- Não utilize um controlo remoto por infravermelhos nem um microfone por infravermelhos na mesma sala porque a caneta interactiva pode ficar avariada.
- Não utilize dispositivos que gerem ruído excessivo como, por exemplo, dispositivos de rotação ou transformadores, nas proximidades do projector. Pode não conseguir utilizar as funcionalidades interactivas.

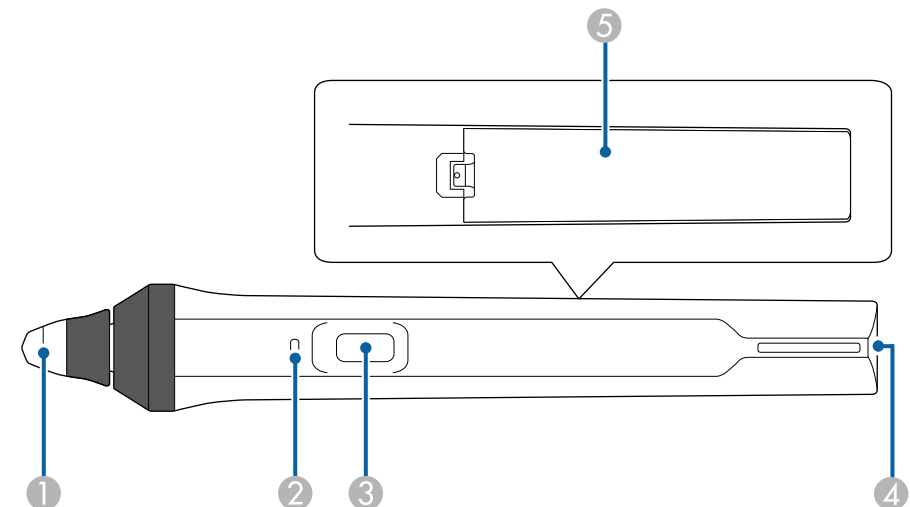
» Links relacionados

- "Manutenção do projector" [Pág.205](#)

Usar as canetas interactivas

O projector é fornecido com uma caneta azul e uma caneta laranja, identificadas pela cor na extremidade da caneta. Pode usar qualquer das canetas, ou ambas em simultâneo (uma de cada cor).

Certifique-se de que as pilhas das canetas estão instaladas.



- ① Ponta da caneta
- ② Indicador da bateria
- ③ Botão
- ④ Ponto para fixação da alça
- ⑤ Tampa do compartimento das pilhas

Segure na caneta para a ligar.

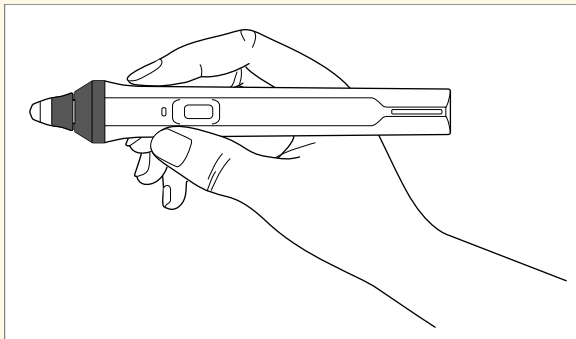
Quando terminar a utilização da caneta, deixe-a como está e afastada do ecrã de projecção.

Importante

- Não utilize as canetas interactivas com as mãos molhadas nem em locais onde possam ficar molhadas. As canetas interactivas não são impermeáveis.
- Mantenha o projector e o ecrã de projecção afastados de luz solar directa ou as funcionalidades interactivas poderão não funcionar.

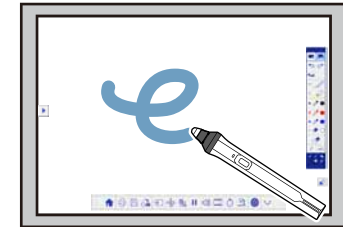
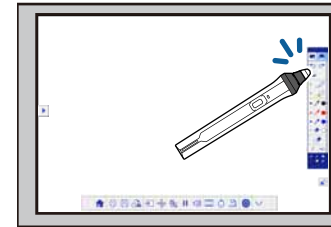


- As canetas desligam-se automaticamente após 15 segundos quando estão pousadas. Segure na caneta para voltar a ligá-la.
- Para um desempenho optimizado, segure na caneta perpendicularmente ao quadro, conforme exemplificado abaixo. Não cubra a banda preta junto à ponta da caneta.



Pode fazer o seguinte com a caneta:

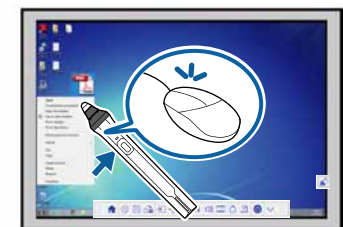
- Escrever ou desenhar na superfície de projecção no modo de quadro branco e no modo de anotação.



- Para seleccionar um item projectado, como um ícone, toque na superfície de projecção com a ponta da caneta.
- Para desenhar no ecrã projectado, toque na superfície de projecção com a caneta e arraste conforme necessário.
- Para mover o ponteiro projectado, posicione a caneta sobre a superfície sem tocar na mesma.
- Para mudar a operação da caneta de ferramenta de desenho para uma borracha ou outras funções no menu **Avançado**, prima o botão na lateral.

☛ **Avançado** > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Acção do botão Caneta

- Use a caneta como rato no modo interactivo de computador.



- Para o clique com o botão esquerdo, toque no quadro com a ponta da caneta.

- Para duplo clique, toque duas vezes no quadro com a ponta da caneta.
- Para o clique com o botão direito, prima o botão lateral.
- Para clicar e arrastar, toque e arraste com a caneta.
- Para mover o cursor, posicione a caneta sobre a superfície sem tocar na mesma.



- Se não quiser usar a funcionalidade Sem Contato, pode desactivá-la na definição **Sem contato** no menu **Avançado** do projector.
- ☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Sem contato**
- Para que a pressão contínua da caneta desempenhe a função de clique com o botão direito, seleccione as seguintes definições no menu **Avançado** do projector.
- Ajuste a definição **Modo Oper. Caneta** para **Modo Ubuntu**.
- ☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Modo Oper. Caneta**
- Defina a opção **Ativar Clique Dir.** para **Activado**.
- ☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Ativar Clique Dir.**

» Links relacionados

- "Calibração da caneta" [Pág.79](#)
- "Calibrar automaticamente" [Pág.79](#)
- "Calibrar manualmente" [Pág.80](#)
- "Componentes do projector - Canetas Interactivas" [Pág.20](#)

Calibração da caneta

A calibração coordena a posição da caneta com a localização do cursor. É necessário proceder à calibração quando utilizar o projector pela primeira vez.

Pode usar a opção **Autocalibragem** para calibrar o sistema, mas a **Calibragem Manual** também está disponível para ajustes precisos ou se a **Autocalibragem** falhar.



- Afaste as canetas que não estiver a utilizar do ecrã de projecção quando efectuar a calibração do sistema.
- Calibre o sistema novamente se notar alguma discrepância no posicionamento depois de uma das seguintes operações:
 - Efetuar a Correção Geométrica
 - Ajustar o tamanho da imagem
 - Usar a funcionalidade Deslocar Imagem
 - Alterar a posição do projector
- Os resultados da calibração são efectivos até nova calibração.

Calibrar automaticamente

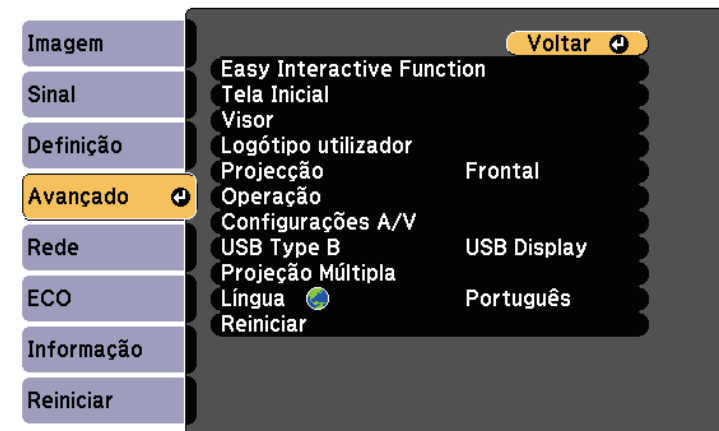
É necessário efectuar a calibração aquando da primeira utilização do projector e não são necessárias as canetas nem o computador para efectuar a **Autocalibragem**.



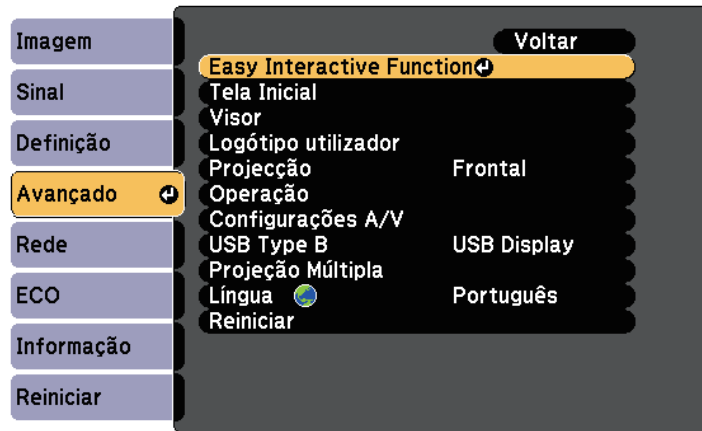
Pode também iniciar a **Autocalibragem** premindo o botão [User] no controlo remoto.

1

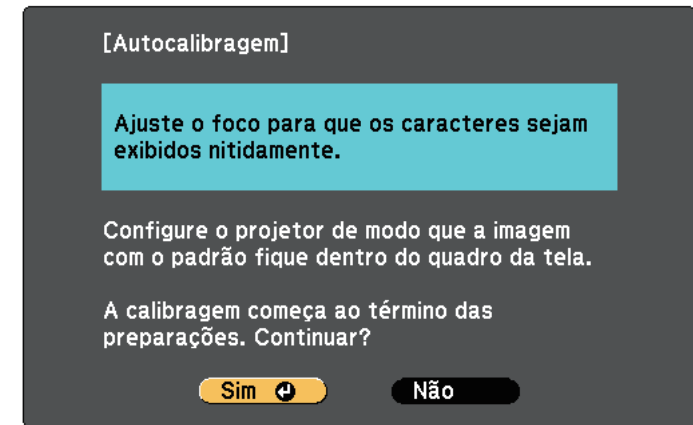
Prima o botão [Menu], seleccione o menu **Avançado** e prima o botão [Enter].



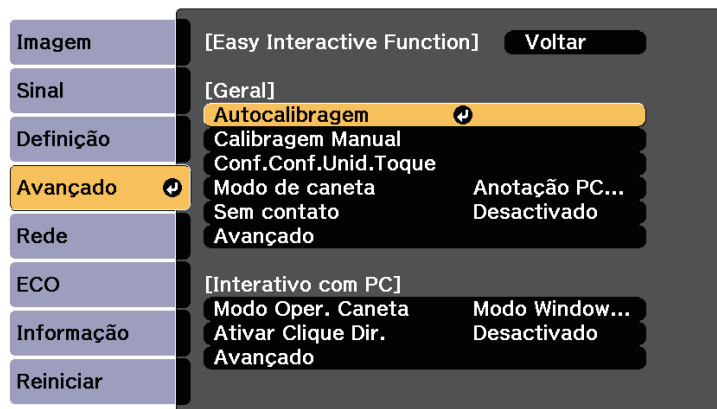
- 2** Seleccione a definição **Easy Interactive Function** e prima o botão [Enter].



Será apresentado o seguinte ecrã.



- 3** Seleccione **Autocalibragem** e prima o botão [Enter].



- 4** Ajuste a focagem se necessário, abrindo a tampa do filtro de ar na lateral do projector e deslocando a alavanca de focagem.

- 5** Seleccione **Sim** e prima o botão [Enter].
É apresentado um modelo que depois desaparece e o sistema é calibrado. Se vir uma mensagem a informar que a calibração falhou, deverá de calibrar manualmente.

A localização do cursor e a posição da caneta deverão coincidir após a calibração. Caso contrário, poderá ser necessário calibrar manualmente.

Calibrar manualmente

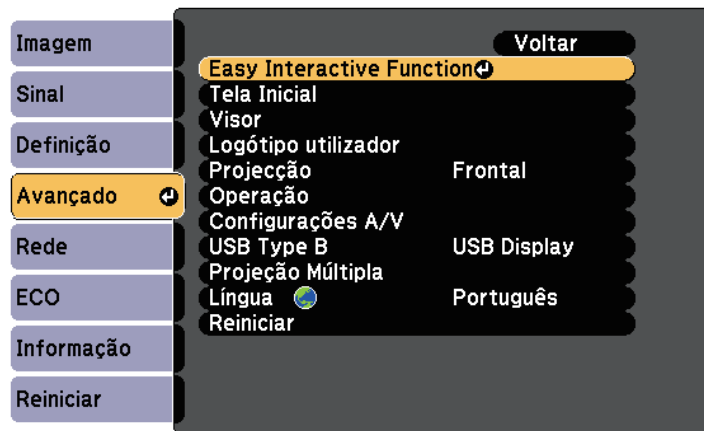
Se a localização do cursor e a posição da caneta não coincidirem depois da calibração automática, pode calibrar manualmente.

Execute a calibração manual quando projectar imagens numa superfície curva.

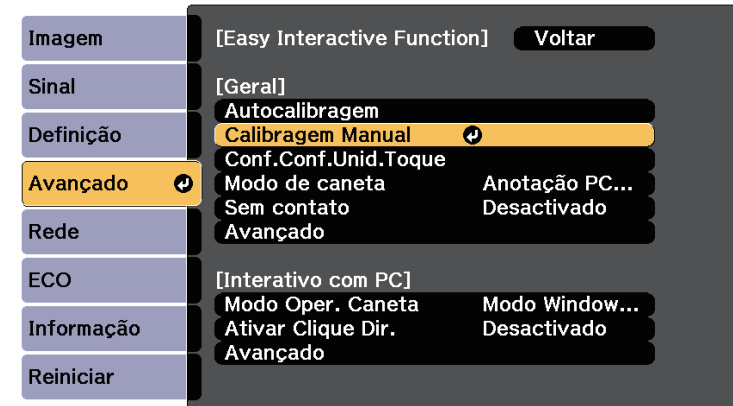
- 1** Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima o botão [Enter].



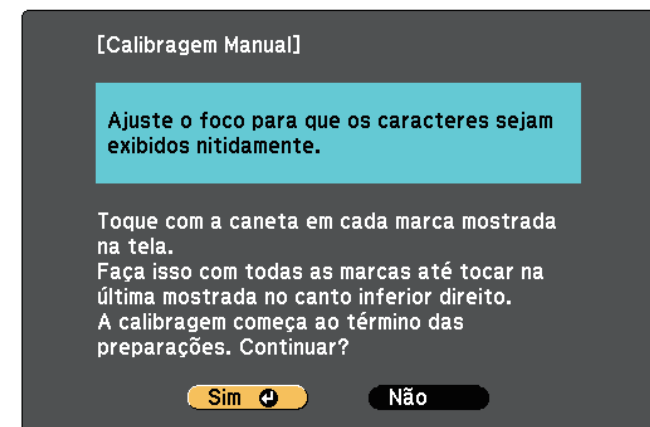
- 2** Selecione a definição **Easy Interactive Function** e prima o botão [Enter].



- 3** Selecione **Calibragem Manual** e prima o botão [Enter].



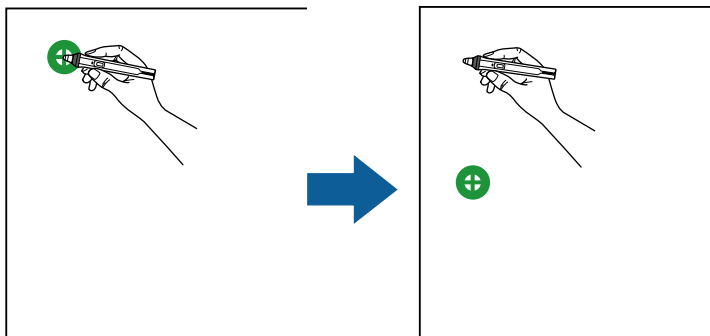
Será apresentado o seguinte ecrã.



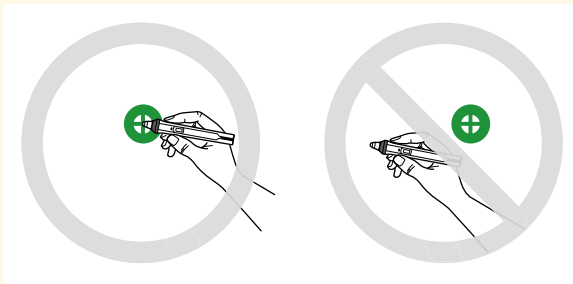
- 4** Ajuste a focagem se necessário, abrindo a tampa do filtro de ar na lateral do projector e deslocando a alavanca de focagem.
- 5** Selecione **Sim** e prima o botão [Enter].

Será apresentado um círculo verde intermitente no canto superior esquerdo da imagem projectada.

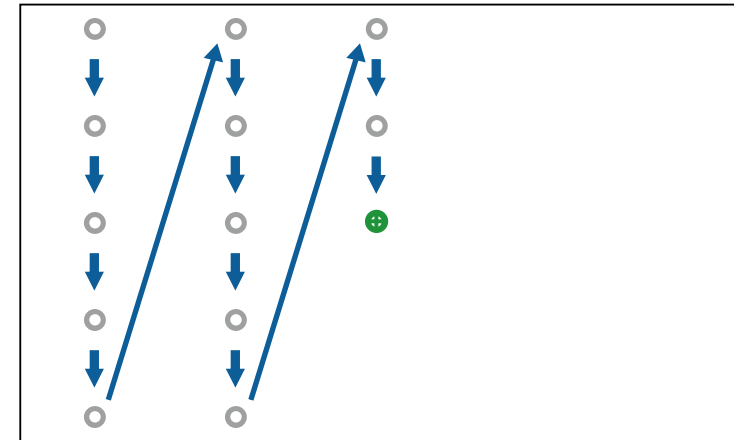
- 6** Toque no centro do círculo com a ponta da caneta.
O círculo desaparece e verá outro círculo abaixo do primeiro.



Para uma calibração mais precisa, certifique-se de que toca no centro do círculo.



- 7** Toque no centro do círculo seguinte e repita. Quando chegar ao final da coluna, o círculo seguinte será apresentado no topo de uma nova coluna.



- Certifique-se de que não está a bloquear o sinal entre a caneta e o receptor interactivo.
- Se se enganar, prima o botão [Esc] no controlo remoto para regressar ao círculo anterior.
- Para cancelar o processo de calibração, prima continuamente o botão [Esc] durante 2 segundos.

- 8** Continue até desaparecerem todos os círculos.

Efectuar operações tácteis interactivas com os dedos

Pode usar os dedos para interagir com o ecrã projectado, como se estivesse a utilizar uma caneta interactiva. Pode usar uma caneta ou os dedos, ou usar ambos em simultâneo.

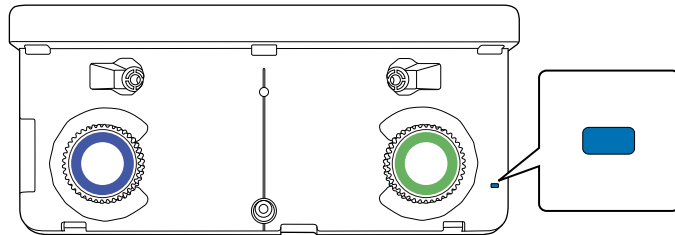
O projector reconhece até seis pontos de toque no modo interactivo de computador. Quando realizar as operações tácteis, pode usar dois dedos nos modos de anotação e quadro branco.

Proceda da seguinte forma antes de usar os dedos para operações tácteis:

- Instale a Unidade Táctil
- Calibre o sistema manualmente para a caneta
- Efectue o ajuste do ângulo da Unidade Táctil
- Calibre o sistema para operações tácteis

Consulte o *Manual de instalação* para obter detalhes.

A Unidade Táctil irá ligar e estará pronta para operações tácteis com os dedos quando ligar o projector e o indicador acender em azul.



- Verifique o seguinte se a Unidade Táctil não ligar.
- A definição de **Energia** no menu **Conf.Conf.Unid.Toque** está definida para **Activado**.
☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Conf.Conf.Unid.Toque > Energia**
- A Unidade Táctil está ligada à porta TCH do projector com um cabo de ligação da Unidade Táctil.
- Podem ocorrer discrepâncias de posicionamento consoante o ângulo ou direcção para onde o dedo aponta.
- As operações tácteis com os dedos podem não funcionar devidamente com unhas compridas ou artificiais, ou com dedos envoltos por ligaduras.
- As operações tácteis podem não ser reconhecidas correctamente se os dedos ou canetas estiverem demasiado juntos ou cruzados.
- Se a roupa ou alguma parte do corpo se aproximar ou tocar no ecrã, as operações tácteis podem não funcionar devidamente.
- Se tocar no ecrã com a mão livre durante as operações tácteis, as mesmas poderão não funcionar correctamente.

Pode efectuar as seguintes operações tácteis com os dedos:

- Use o dedo como rato no modo interactivo de computador.

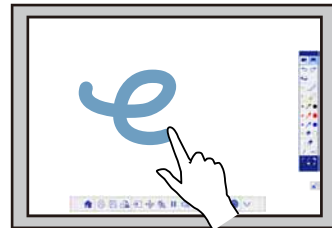
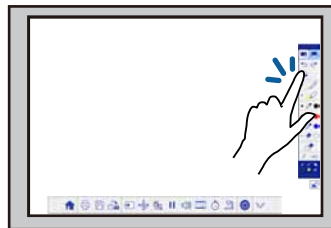


- Para o clique com o botão esquerdo, toque no quadro com o dedo.
- Para duplo clique, toque duas vezes no quadro com o dedo.
- Para clicar e arrastar, prima e arraste um item com o dedo.



- Se o seu dispositivo suportar estas funções, também poderá:
 - Para aumentar ou diminuir o zoom, toque num item com dois dedos e afaste os dedos (esticar para aumentar o zoom) ou aproxime os dedos (apertar para diminuir o zoom).
 - Para rodar a imagem, toque na imagem com dois dedos e rode a mão.
 - Para deslocar a página para cima ou para baixo, ou avançar ou retroceder numa janela do browser, use gestos como folhear.
- Pode utilizar apenas uma ferramenta de cada vez.

- Escrever ou desenhar na superfície de projecção no modo de anotação e no modo de quadro branco.



- Para seleccionar um item projectado, como um ícone, toque na superfície de projecção com o dedo.
- Para desenhar no ecrã projectado pela primeira vez depois de ligar o projector, seleccione uma caneta na barra de ferramentas e toque na superfície de projecção com o dedo. Se não o fizer, o seu dedo funcionará como apagador na primeira vez que utilizar as operações tácteis.

» Links relacionados

- "Calibrar para operações tácteis interactivas com os dedos" [Pág.84](#)
- "Instruções de segurança para as operações tácteis interactivas" [Pág.87](#)
- "Etiquetas de aviso do laser" [Pág.87](#)

Calibrar para operações tácteis interactivas com os dedos

A calibração coordena a posição do dedo com a localização do cursor. Se a localização do cursor e a posição do dedo não coincidirem, deverá calibrar novamente.

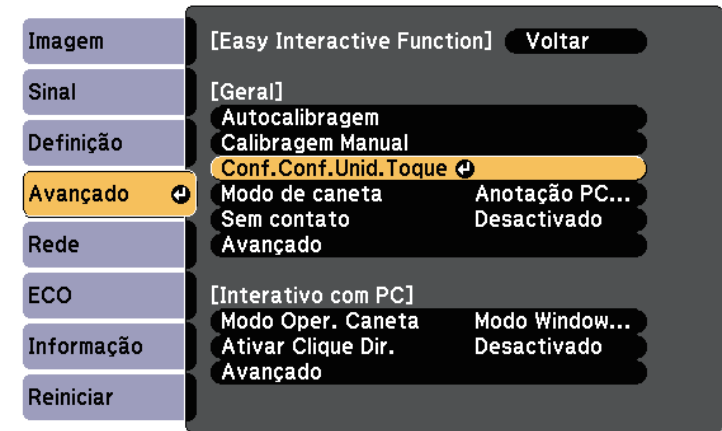


- O posicionamento do dedo é normalmente ajustado quando a Unidade Táctil está instalada. Consulte o *Manual de instalação* para obter detalhes.
- Certifique-se de que calibra o sistema para a caneta usando a **Autocalibragem** ou a **Calibragem Manual** antes de calibrar para operações tácteis com os dedos.
- Calibre para operações tácteis com o dedo novamente se notar alguma discrepância no posicionamento depois de uma das seguintes operações:
 - Calibrar o sistema para utilização com a caneta (de forma automática ou manual)
 - Efectuar ajustes de ângulo da Unidade Táctil
 - Efectuar a Correção Geométrica
 - Ajustar o tamanho da imagem
 - Usar a funcionalidade Deslocar Imagem
 - Alterar a posição do projector

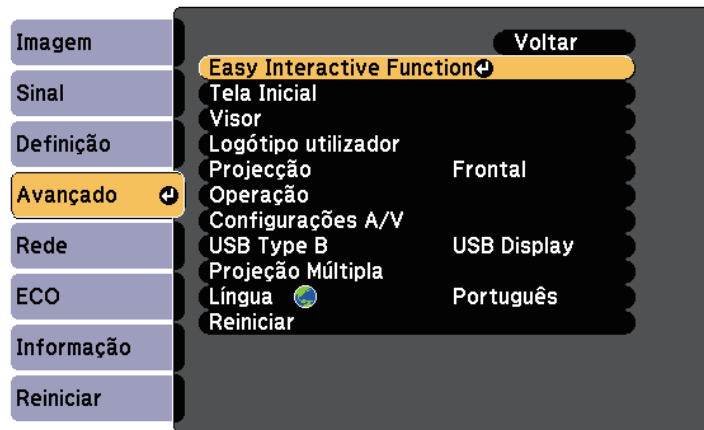
1 Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima [Enter].



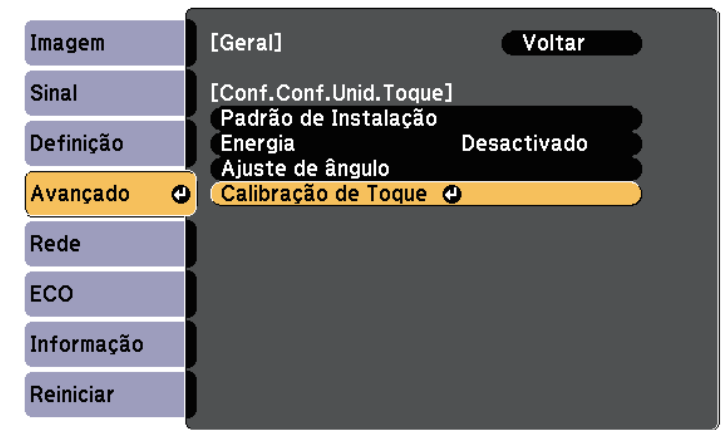
3 Selecione **Conf.Conf.Unid.Toque** e prima o botão [Enter].



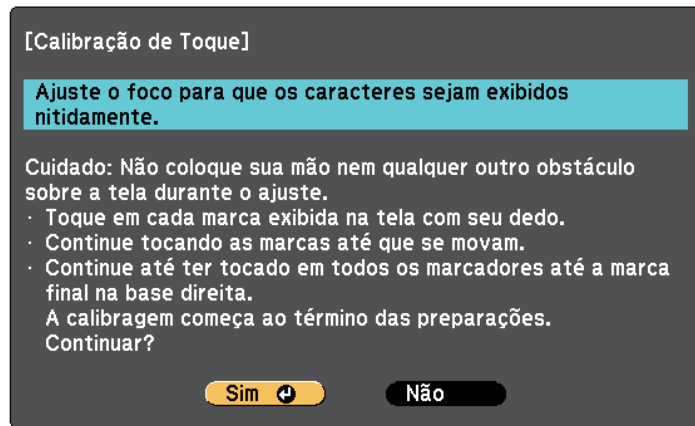
2 Selecione a definição **Easy Interactive Function** e prima [Enter].



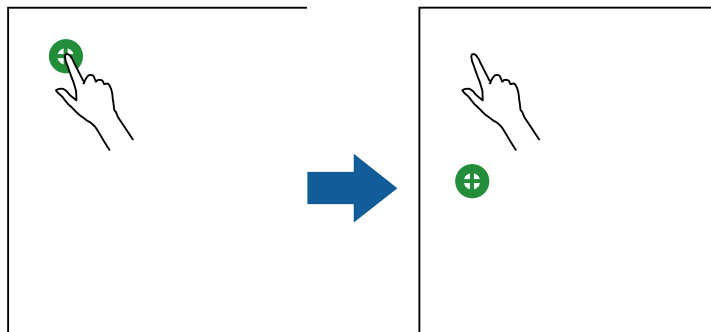
4 Selecione **Calibração de Toque** e prima o botão [Enter].



Será apresentado o seguinte ecrã.



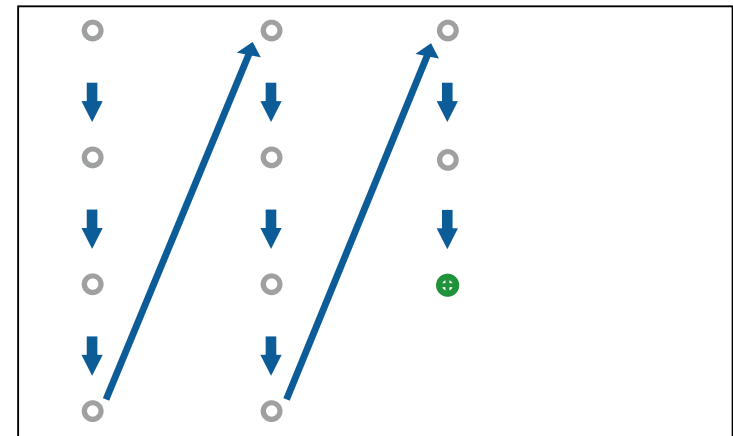
- 5** Ajuste a focagem se necessário, abrindo a tampa do filtro de ar na lateral do projector e deslocando a alavanca de focagem.
- 6** Seleccione **Sim** e prima o botão [Enter].
Será apresentado um círculo verde intermitente no canto superior esquerdo da imagem projectada.
- 7** Toque continuamente no centro do círculo com o dedo até o círculo desaparecer e aparecer outro círculo, depois retire o dedo.



- Para uma calibração mais precisa, certifique-se de que toca no centro do círculo.

- Não toque no círculo com outros objectos além da ponta do seu dedo.

- 8** Toque no centro do círculo seguinte com o dedo e repita. Quando chegar ao final da coluna, o círculo seguinte será apresentado no topo de uma nova coluna.





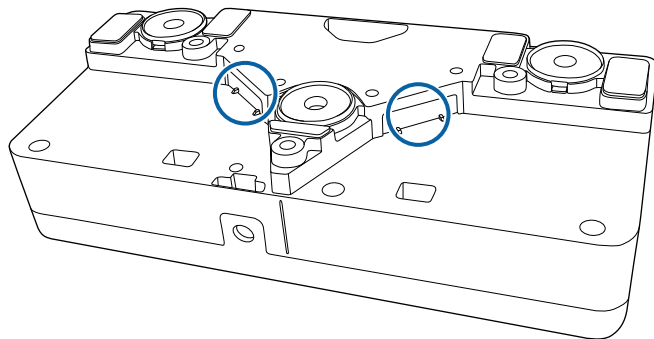
- Certifique-se de que não está a bloquear o sinal entre o seu dedo e o receptor interactivo.
- Se tocar na posição errada, prima o botão [Esc] no controlo remoto ou no painel de controlo.
- Para cancelar a calibração do toque, mantenha premido o botão [Esc] durante dois segundos.

9 Continue até desaparecerem todos os círculos.

Instruções de segurança para as operações tácteis interactivas

As operações tácteis com o dedo são possíveis mediante a instalação da Unidade Táctil com um laser de alta capacidade incorporado.

O laser emana das portas de difusão de laser na parte posterior da Unidade Táctil:



Siga as importantes indicações que se seguem quando executar operações tácteis.



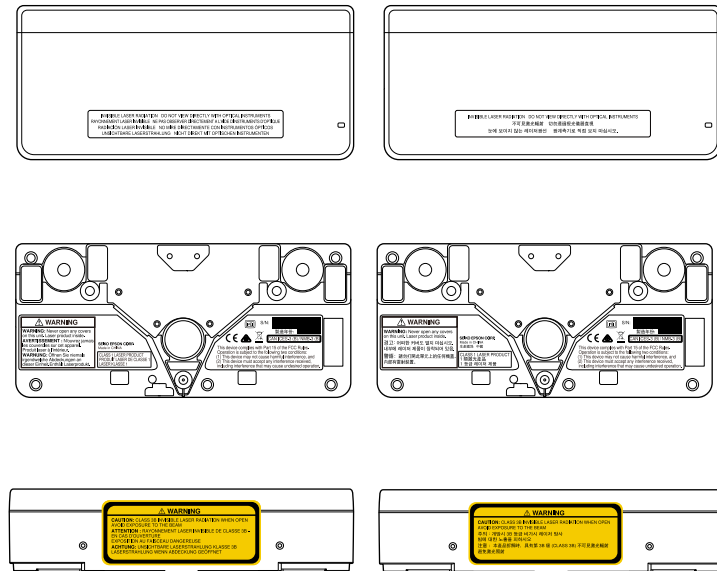
Aviso

- Nunca abra quaisquer caixas do projector ou da Unidade Táctil. Nunca tente desmontar ou modificar o projector ou a Unidade Táctil. As tensões eléctricas no interior do projector podem causar ferimentos graves.
- Desligue o projector da tomada de rede eléctrica e adjuque todas as reparações a pessoal de assistência técnica qualificado se houver algum problema com o projector ou a Unidade Táctil. A utilização prolongada da Unidade Táctil pode provocar incêndio ou acidentes e pode também causar lesões oculares.

Etiquetas de aviso do laser

A Unidade Táctil é um produto laser de Classe 1 que está em conformidade com a norma IEC/EN60825-1:2007.

As etiquetas que indicam os avisos e classificação de produto laser de Classe 1 estão posicionados nos seguintes locais na Unidade Táctil:



As etiquetas indicam o seguinte:



- PRODUTO LASER DE CLASSE 1
- AVISO: Nunca abra quaisquer tampas desta unidade. Produto laser no interior.
- AVISO:
 - ATENÇÃO: EMISSÃO DE RADIAÇÃO LASER INVISÍVEL DE CLASSE 3B QUANDO ABERTO
 - EVITE EXPOSIÇÃO AO FEIXE



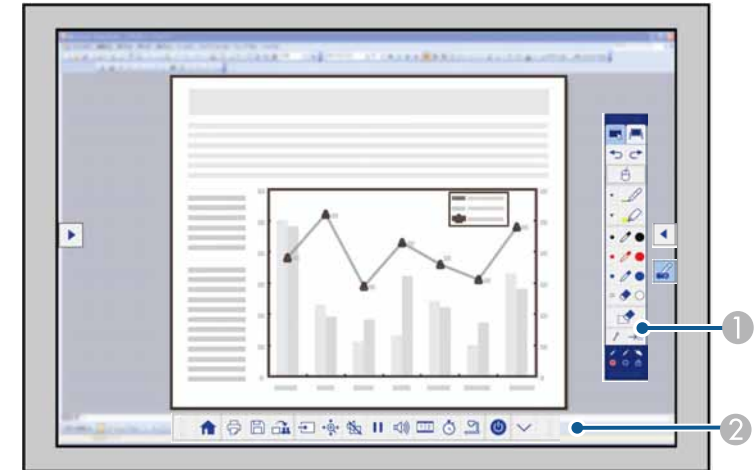
O modo de anotação permite-lhe projetar a partir de um computador, tablet, dispositivo de vídeo ou outra fonte de vídeo e adicionar notas ao conteúdo projetado utilizando canetas interativas ou os seus dedos.



- Pode usar duas canetas em simultâneo.
- Pode usar duas canetas e dois dedos em simultâneo.
- Efectue primeiro a calibração.

- 1** Projecte uma imagem a partir de um dispositivo ligado ao projectador.
- 2** Posicione uma caneta interactiva perto do ecrã projectado ou toque no ecrã projectado com o dedo.
- 3** Para escrever ou desenhar, toque no separador da barra de ferramentas  ou .

Pode ver a barra de ferramentas na imagem projectada, por exemplo:



- 1** Barra de ferramentas de desenho
- 2** Barra de ferramentas inferior


Quando as barras de ferramentas forem exibidas, poderá escrever no ecrã projectado utilizando a caneta interactiva ou o seu dedo.




A barra de ferramentas de desenho disponibiliza ferramentas de desenho como, por exemplo, uma caneta e uma borracha.

A barra de ferramentas inferior disponibiliza outras ferramentas como, por exemplo, ferramentas para controlar o projector ou guardar o ecrã projectado.



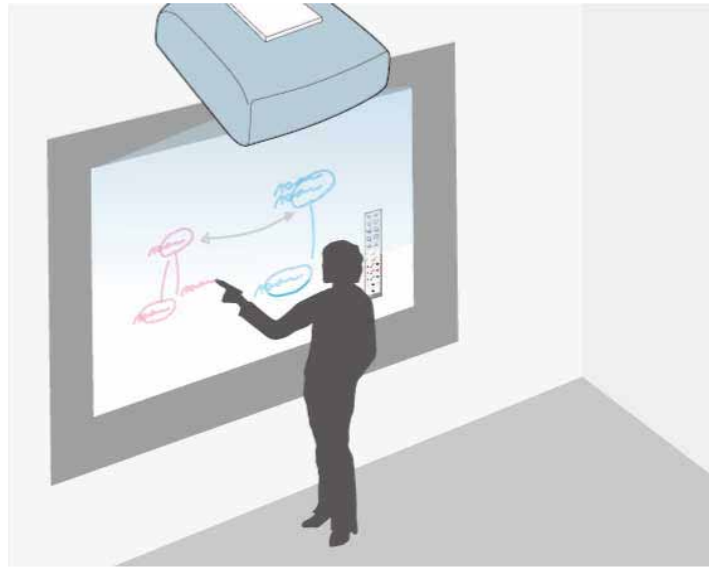
- Também pode controlar o projector a partir do ecrã projectado utilizando a barra de ferramentas inferior apresentada no ecrã.

Toque no separador  se a barra de ferramentas de inferior não for apresentada.

- Pode mover os separadores os separadores  e  da barra de ferramentas para cima e para baixo e o separador da barra de ferramentas  para a direita e para a esquerda.

» Links relacionados

- "Barras de ferramentas do modo de anotação e do modo de quadro branco" [Pág.99](#)
- "Barra de Ferramentas Inferior para Controlo do Projector" [Pág.102](#)





Pode utilizar as canetas interactivas ou os dedos para escrever ou desenhar na superfície de projecção como se fosse um quadro negro ou quadro branco tradicional.



- Pode usar duas canetas em simultâneo.
- Pode usar duas canetas e dois dedos em simultâneo.
- Efectue primeiro a calibração.

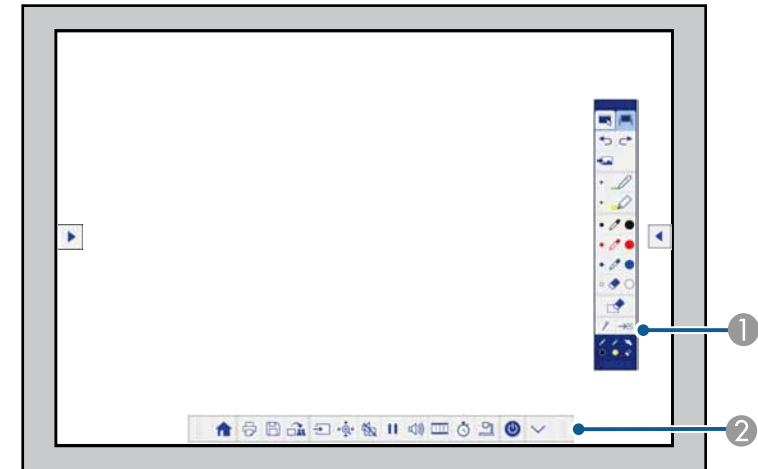
1 Posicione uma caneta interactiva perto do ecrã projectado ou toque no ecrã projectado com o dedo.

2 Toque no separador da barra de ferramentas  ou .

A barra de ferramentas é apresentada.

3 Toque no ícone  na barra de ferramentas.

Pode visualizar o ecrã do quadro branco e a barra de ferramentas, por exemplo:



① Barra de ferramentas de desenho

② Barra de ferramentas inferior


Quando as barras de ferramentas forem exibidas, poderá escrever no ecrã projectado utilizando a caneta interactiva ou o seu dedo.




A barra de ferramentas de desenho disponibiliza ferramentas de desenho como, por exemplo, uma caneta e uma borracha.

A barra de ferramentas inferior disponibiliza outras ferramentas como, por exemplo, ferramentas para controlar o projector ou guardar o ecrã projectado.



- Também pode controlar o projector a partir do ecrã projectado utilizando a barra de ferramentas inferior apresentada no ecrã.

Toque no separador  se a barra de ferramentas de inferior não for apresentada.

- Pode mover os separadores os separadores  e  da barra de ferramentas para cima e para baixo e o separador da barra de ferramentas  para a direita e para a esquerda.



Também pode usar o software Easy Interactive Tools para aceder a funcionalidades interactivas adicionais, como utilizar a área de desenho como se fosse uma página e criar várias páginas para desenhar. Consulte o *Manual de funcionamento de Easy Interactive Tools* para obter instruções.

» Links relacionados

- "Barras de ferramentas do modo de anotação e do modo de quadro branco" [Pág.99](#)
- "Barra de Ferramentas Inferior para Controlo do Projector" [Pág.102](#)



Quando o projetor estiver ligado a um computador com um cabo USB, poderá controlar o computador a partir do ecrã projectado utilizando canetas interativas ou os seus dedos, tal como se estivesse a utilizar um rato. Pode navegar, seleccionar e interagir com os programas do seu computador a partir do ecrã projectado.



- Se usar vários monitores com o Windows 7 ou mais recente, e usar o modo computador interactivo no monitor secundário, ajuste as seguintes definições:
 - Ajuste a definição **Modo Oper. Caneta** para **Modo Windows/Mac** na definição **Easy Interactive Function** do menu **Avançado** do projetor.
 - Aceda ao **Painel de controlo > Hardware e Som > Definições de Tablet PC > Configuração** para executar o programa e configurar as funcionalidades interactivas.
- Se configurar um terceiro monitor, pode usar as funcionalidades interactivas com esse monitor.
- Não pode escrever nem desenhar em vários monitores.
- Para utilizar o modo interactivo de computador numa rede, é necessário instalar o EasyMP Multi PC Projection, versão 2.10 ou posterior (para Windows e OS X).

» Links relacionados

- "Requisitos do sistema para o modo interactivo de computador" [Pág.93](#)
- "Usar o modo interactivo de computador" [Pág.94](#)
- "Ajustar a área de operação da caneta" [Pág.96](#)
- "Instalar o Easy Interactive Driver no OS X" [Pág.98](#)

Requisitos do sistema para o modo interactivo de computador

O computador deverá usar um dos seguintes sistemas operativos para usar o computador no modo interactivo.

Windows	Windows Vista Service Pack 2 <ul style="list-style-type: none">• Ultimate (32 bits)• Enterprise (32 bits)• Business (32 bits)• Home Premium (32 bits)• Home Basic (32 bits)
	Windows 7 Service Pack 1 <ul style="list-style-type: none">• Ultimate (32 e 64 bits)• Enterprise (32 e 64 bits)• Professional (32 e 64 bits)• Home Premium (32 e 64 bits)
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none">• Windows 8 (32 e 64 bits)• Windows 8 Pro (32 e 64 bits)• Windows 8 Enterprise (32 e 64 bits)
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none">• Windows 8.1 (32 e 64 bits)• Windows 8.1 Pro (32 e 64 bits)• Windows 8.1 Enterprise (32 e 64 bits)
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none">• Windows 10 Home (32 e 64 bits)• Windows 10 Pro (32 e 64 bits)
Mac	OS X <ul style="list-style-type: none">• OS X 10.7.x• OS X 10.8.x• OS X 10.9.x• OS X 10.10.x• OS X 10.11.x

Ubuntu	Ubuntu <ul style="list-style-type: none">• 14.10• 15.04• 15.10• 16.04 LTS
--------	--

Usar o modo interactivo de computador

Pode controlar os programas do computador a partir do ecrã projectado utilizando o modo de computador interactivo.

1 Se estiver a utilizar o OS X, instale o Easy Interactive Driver no seu computador quando utilizar as funcionalidades interactivas pela primeira vez.

2 Ligue o projector ao computador usando o cabo USB.



- Não precisa de usar um cabo USB quando utilizar o modo de computador interactivo numa rede.

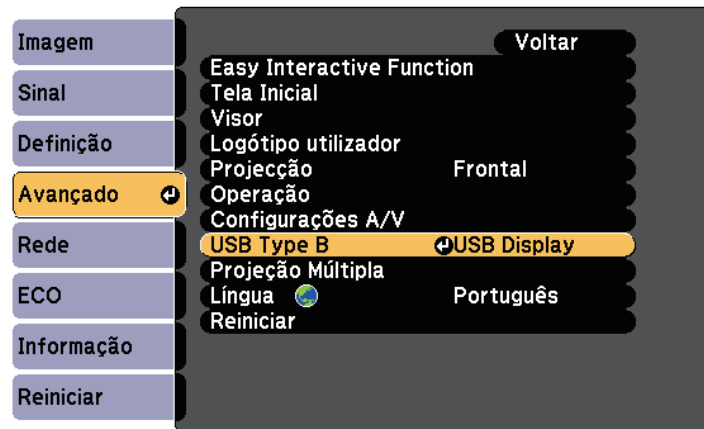
3 Ligue o projector.

4 Projecte o ecrã do computador.

- 5** Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima [Enter].



- 6** Selecione a definição **USB Type B** e prima o botão [Enter].



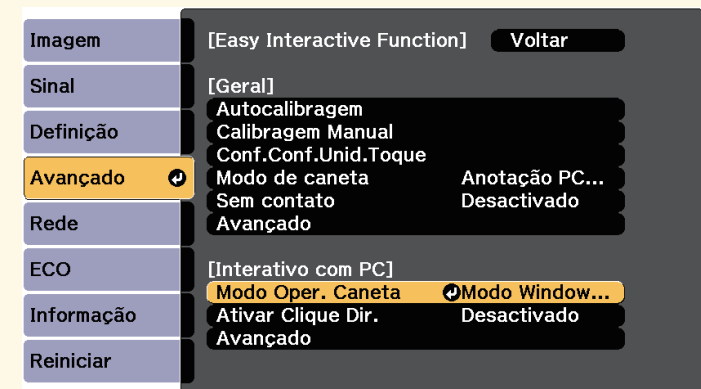
- 7** Selecione uma das seguintes opções:

- Para utilizar o modo de computador interactivo com um cabo de computador, um cabo HDMI ou através de uma rede, selecione **Easy Interactive Function**.

- Para usar o modo interactivo de computador e o USB Display em simultâneo, selecione **USB Display/Easy Interactive Function**.





- Quando projectar com o USB Display, o tempo de resposta pode ser mais lento.
- A utilização de duas canetas interactivas ao mesmo tempo pode provocar interferências em algumas aplicações. Afaste do ecrã de projecção a caneta interactiva não utilizada.
- Selecione a opção **Modo Oper. Caneta** na definição **Easy Interactive Function** do menu **Avançado** do projector, de acordo com o sistema operativo do computador ligado.
➡ **Avançado > Easy Interactive Function > Modo Oper. Caneta**





- 8** Prima o botão [Menu] para sair do menu.
- 9** Certifique-se de que efectua a calibração quando utilizar o projector pela primeira vez.
- 10** Posicione uma caneta interactiva perto do ecrã projectado ou toque no ecrã projectado com o dedo.

Será apresentado o ícone  no ecrã projectado.



- Na primeira vez, o ícone  será apresentado à direita. Nas vezes seguintes, será apresentado do lado onde abriu a barra de ferramentas pela última vez.
- Se o ícone  não for apresentado, defina o **Ícone do Modo can.** para **Activado** no menu **Avançado** do projector.
☛ **Avançado > Visor > Ícone do Modo can.**

11

Selecione o ícone  e depois selecione o ícone .



- Também pode alterar para o modo interactivo do computador da seguinte forma:
- Prima o botão [Pen Mode] no controlo remoto.
 - Alterando o **Modo de caneta** no menu **Avançado** do projector para **Interativo com PC**.
☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Modo de caneta**

Agora já pode controlar o computador com a caneta interactiva ou com os dedos. Pode também fazer o seguinte:

- Usar o painel de introdução de Tablet PC no Windows 7 ou Windows Vista.
- Usar as Ferramentas de Tinta para anotação nas aplicações do Microsoft Office.

» Links relacionados

- "Introdução de caneta e ferramentas de tinta no Windows" [Pág.107](#)
- "Calibração da caneta" [Pág.79](#)

- "Requisitos do sistema para o Easy Interactive Driver" [Pág.252](#)
- "Instalar o Easy Interactive Driver no OS X" [Pág.98](#)
- "Utilizar as funcionalidades interactivas através de uma rede" [Pág.106](#)
- "Calibrar para operações tácteis interactivas com os dedos" [Pág.84](#)

Ajustar a área de operação da caneta

A área de operação da caneta é normalmente ajustada automaticamente se ligar outro computador ou ajustar a resolução do computador. Se notar que a posição da caneta não está correcta ao utilizar o computador a partir do ecrã projectado (modo interactivo de computador), pode ajustar a área da caneta manualmente.



O ajuste manual não está disponível quando projectar a partir de uma fonte LAN.

1

Mude para o modo interactivo de computador, se necessário.

2

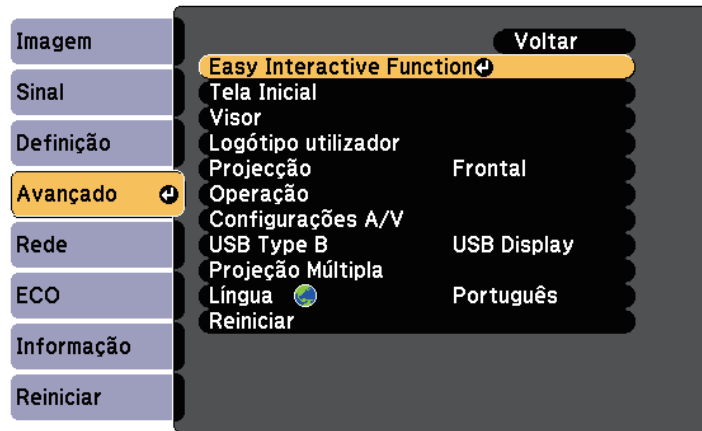
Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima [Enter].



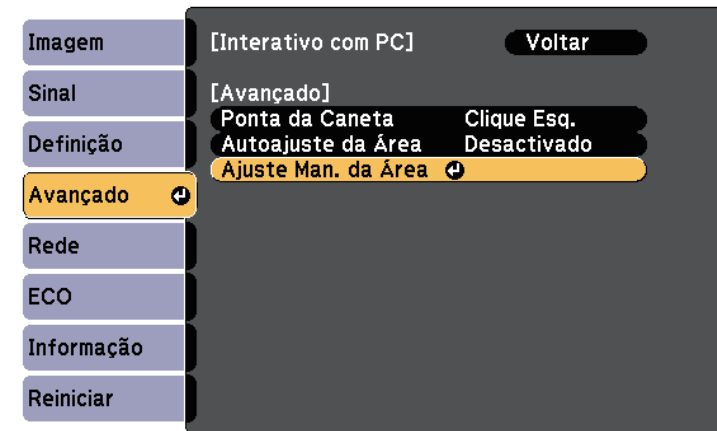
Controlar funcionalidades do computador a partir de um ecrã projectado (Modo de computador interactivo)

97

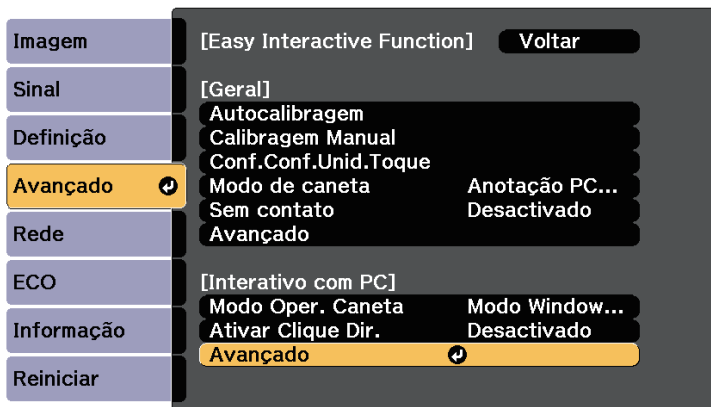
3 Seleccione a definição **Easy Interactive Function** e prima [Enter].



5 Seleccione **Ajuste Man. da Área** e prima o botão [Enter].

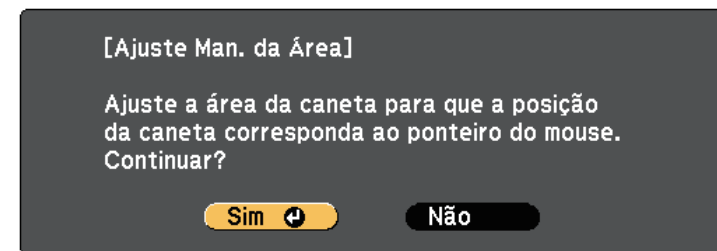


4 Na secção **Interativo com PC**, seleccione **Avançado** e prima [Enter].



Se a opção **Autoajuste da Área** estiver definida para **Activado**, mude para **Desactivado**.

6 Seleccione **Sim** e prima o botão [Enter].



O ponteiro do rato move-se para o canto superior esquerdo.

7 Quando o ponteiro do rato pára no canto superior esquerdo, toque na ponta do ponteiro do rato com a caneta.

O ponteiro do rato move-se para o canto inferior direito.

- 8** Quando o ponteiro do rato pára no canto inferior direito, toque na ponta do ponteiro do rato com a caneta.

» **Links relacionados**

- "Usar o modo interactivo de computador" [Pág.94](#)

Instalar o Easy Interactive Driver no OS X

Instale o Easy Interactive Driver no computador para usar o modo interactivo de computador.



Pode já ter instalado o Easy Interactive Tools com a opção **Easy Install**, que também instala o Easy Interactive Driver. Consulte o *Manual de funcionamento de Easy Interactive Tools* no CD-ROM de documentação para obter mais informações.

- 1** Ligue o computador.
- 2** Insira o CD EPSON Projector Software for Easy Interactive Function no computador.
Verá a janela EPSON.
- 3** Faça duplo clique no ícone **Install Navi** na janela EPSON.
- 4** Seleccione **Instalação personalizada**.
- 5** Siga as instruções exibidas no ecrã para instalar o software.
- 6** Reinicie o computador.

Siga estas instruções para interagir com a imagem projectada ou controlar o projector.

» Links relacionados

- "Alterar o Modo Interactivo" [Pág.99](#)
- "Barras de ferramentas do modo de anotação e do modo de quadro branco" [Pág.99](#)
- "Barra de Ferramentas Inferior para Controlo do Projector" [Pág.102](#)

Alterar o Modo Interactivo

Pode alterar facilmente o modo interactivo.

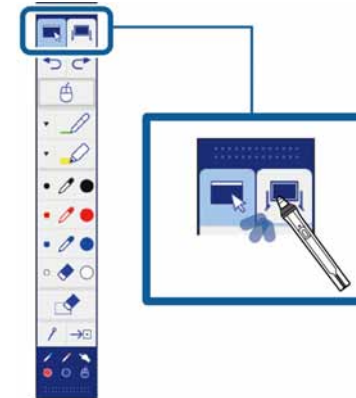
- Para alterar entre o modo interactivo de computador e o modo de anotação, seleccione um dos seguintes ícones:
 - Para mudar do modo de anotação para o modo de computador interactivo:



- Para mudar do modo de computador interactivo para o modo de anotação:



- Para alterar do modo de anotação e modo de quadro branco, seleccione o seguinte ícone na barra de ferramentas.

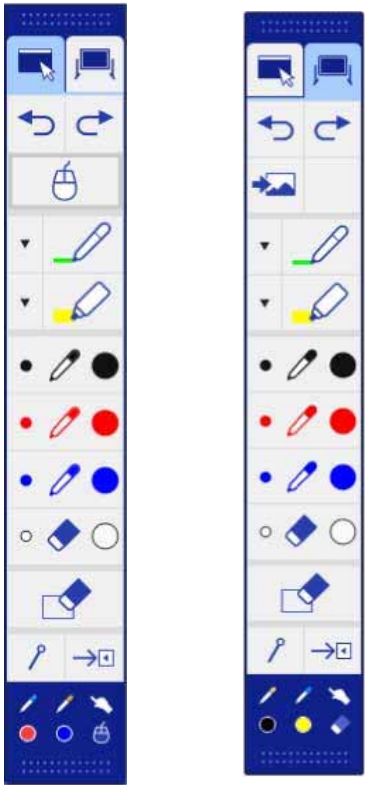




- Também pode alterar para o modo interactivo da seguinte forma:
 - Prima o botão [Pen Mode] no controlo remoto.
 - Alterar para o **Anotação PC Free** ou **Interactivo com PC** na opção **Modo de caneta** no menu **Avançado** do projector.
 - ☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Modo de caneta**
 - Não é possível mudar para o modo interactivo de computador quando a definição **USB Type B** no menu **Avançado** estiver definida para **Rato Sem Fios/USB Display**.
 - Depois de mudar para o modo interactivo de computador, o conteúdo desenhado no modo de anotação é mantido.

Barras de ferramentas do modo de anotação e do modo de quadro branco

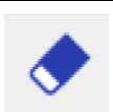









A barra de ferramentas do modo de anotação ou do modo de quadro branco permite desenharmos e escrevermos no ecrã projectado. A barra de ferramentas também lhe permite mudar para o modo de anotação ou de quadro branco.

Na imagem seguinte, a barra de ferramentas do modo de anotação é apresentada à esquerda e a barra de ferramentas do modo de quadro branco à direita:



	Muda para o Modo de anotação.
	Muda para o Modo de quadro branco.

	Cancela a última operação efectuada.
	Refaz a última anulação.
	Muda para o modo Comp. Interativo.
	Selecciona um fundo preto e branco ou um dos quatro modelos.
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com a caneta personalizada. Selecione o ícone  para alterar a cor e espessura da caneta personalizada.
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com um marcador transparente. Selecione o ícone  para alterar a cor e espessura do marcador.
	Caneta preta (ponta fina à esquerda, espessa à direita).
	Caneta vermelha (ponta fina à esquerda, espessa à direita).
	Caneta azul (ponta fina à esquerda, espessa à direita).


	Borracha (fina à esquerda, larga à direita).
	Limpa todos os desenhos.
	Ocultar ou mostrar a barra de ferramentas durante o desenho.  : A barra de ferramentas será ocultada durante o desenho.  : A barra de ferramentas será sempre exibida.
	Fecha a barra de ferramentas.
	Exibe a ferramenta que está a ser utilizada com a caneta ou com o dedo.  : Utilizar ferramentas da caneta. A cor do ícone indica a cor da caneta.  : Utilizar ferramentas da borracha.  : Utilizar a caneta ou o dedo como um rato.

Links relacionados

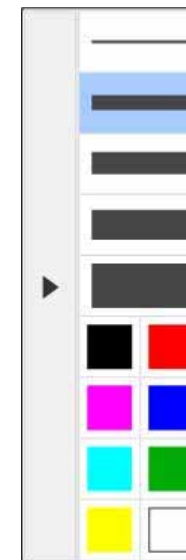
- "Seleccionar a espessura e cor da linha" Pág.101
- "Seleccionar modelos de quadro branco" Pág.102

Seleccionar a espessura e cor da linha

Pode seleccionar a cor e a espessura da linha para as ferramentas de caneta personalizada e marcador.

- 1 Selecione o ícone  junto à ferramenta de caneta personalizada ou marcador.



Será apresentada uma caixa semelhante a esta:



- 2 Selecione a espessura e cor da linha que pretende usar para as ferramentas de caneta e marcador.



- À medida que passa a caneta sobre a palheta de cores, o nome da cor será apresentado.
- Pode alterar a sombra da palheta de cores através da opção **Palheta de cores** no menu **Avançado** do projector.
Avançado > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Palheta de cores


- 3 Selecione a ferramenta  ou , depois use a caneta ou o dedo para escrever ou desenhar na superfície de projecção.

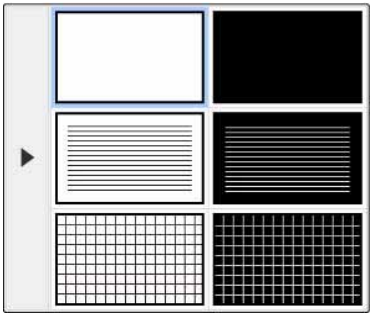


Quando várias pessoas desenham sobre o ecrã projectado com várias canetas, pode seleccionar diferentes cores e espessuras de linha para cada caneta. Durante a utilização das operações tácteis, todos os utilizadores partilham a mesma cor e espessura de linha.

Seleccionar modelos de quadro branco

No modo de quadro branco, pode alterar a cor do fundo e inserir linhas horizontais ou um modelo de fundo.

1 No modo de quadro branco, seleccione o ícone . Será apresentada a seguinte caixa.















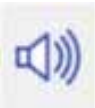


2 Seccione um dos modelos.










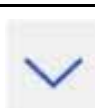
Barra de Ferramentas Inferior para Controlo do Projector

A barra de ferramentas inferior permite-lhe guardar, imprimir as suas páginas ou controlar as várias funções do projector.



	Apresenta o ecrã inicial.
	Imprime o ecrã projectado. <div> Não é possível imprimir conteúdos que estejam protegidos por HDCP.</div>
	Guarda o ecrã projectado no dispositivo de armazenamento USB. <div> Não é possível guardar conteúdos que estejam protegidos por HDCP.</div>
	Partilha o ecrã actual utilizando o software EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection. <div> Não é possível partilhar um ecrã protegido por HDCP.</div>
	Altera a fonte da imagem através da lista apresentada. Para fechar a lista de fontes de imagem, seleccione o ícone  no topo da lista.
	Amplia ou reduz a imagem projectada.
	Interrompe o vídeo e o áudio. Toque no ecrã para voltar a activar o vídeo e o áudio.
	Coloca o vídeo em pausa.

	Aumenta ou diminui o volume.
	Divide o ecrã para projectar duas imagens em simultâneo. Ao efectuar a projecção em ecrã dividido, seleccione este ícone para ajustar definições detalhadas para utilizar as funções interactivas na projecção de ecrã dividido.
	Conta o tempo para cima ou para baixo.

	<p>Apresenta a barra de ferramentas para controlar a câmara para documentos.</p> <p>Pode também usar estas funções.</p> <div data-bbox="1429 360 2089 475">  <p>As funções disponíveis variam de acordo com o modelo da câmara para documentos da Epson.</p> </div> <p>AF : Foca automaticamente a imagem da câmara para documentos.</p> <p>II : Pausa a acção de vídeo da câmara para documentos.</p> <p> : Aumenta e diminui o zoom das imagens da câmara para documentos.</p> <p> : Roda a imagem da câmara para documentos 180 graus.</p> <p> : Captura as imagens fixas da câmara para documentos.</p> <p> : Inicia e pára a gravação de vídeo da câmara para documentos.</p> <p> : Reproduz o filme da câmara para documentos.</p> <p> : Fecha a barra de ferramentas da câmara para documentos.</p>
	Desliga o projector.
	Fecha a barra de ferramentas inferior.

» Links relacionados

- "Guardar Conteúdo de Desenho" [Pág.104](#)


- "Imprimir Conteúdo de Desenho" [Pág.104](#)
- "Seleccionar Exibição de Dispositivo de Rede" [Pág.104](#)

Guardar Conteúdo de Desenho

Pode guardar os desenhos criados no ecrã projectado num dispositivo de armazenamento USB. Pode guardar no formato JPG. Ocorrerá um erro caso não seja possível aceder ao dispositivo de armazenamento USB. O nome do ficheiro será definido automaticamente.



Não são suportados dispositivos de armazenamento USB protegidos por palavra-passe.

- 1 Ligue um dispositivo de armazenamento USB à porta USB-A do projector.
- 2 Selecione o ícone  na barra de ferramentas inferior. Selecione **Sim** para guardar o conteúdo desenhado.


Imprimir Conteúdo de Desenho

Pode imprimir conteúdos criados utilizando as definições de impressão no menu **Configurações da impressora** no menu **Rede** do projector. Ocorrerá um erro se a impressora não estiver ligada.

São suportados os seguintes comandos de controlo de impressora.*

Comandos de controlo	Método de ligação
ESC/P-R	Através de uma rede
ESC/Página, ESC/Página-Cor	
PCL6	

* Nem todas as impressoras são suportadas. Para mais detalhes sobre os modelos suportados, contacte a Epson para obter ajuda.


- 1 Selecione o ícone  na barra de ferramentas inferior. Será exibido o ecrã Imprimir.
- 2 Especifique o número de cópias no ecrã Imprimir (até 20 folhas).
- 3 Selecione **Imprimir**.

Seleccionar Exibição de Dispositivo de Rede

Se tiver dispositivos ligados a um projector através de uma rede, pode optar pela projecção de uma imagem dos dispositivos. Pode seleccionar a fonte da imagem a partir dos computadores que estão a executar o EasyMP Multi PC Projection e smartphones ou tablets que estão a executar o Epson iProjection.



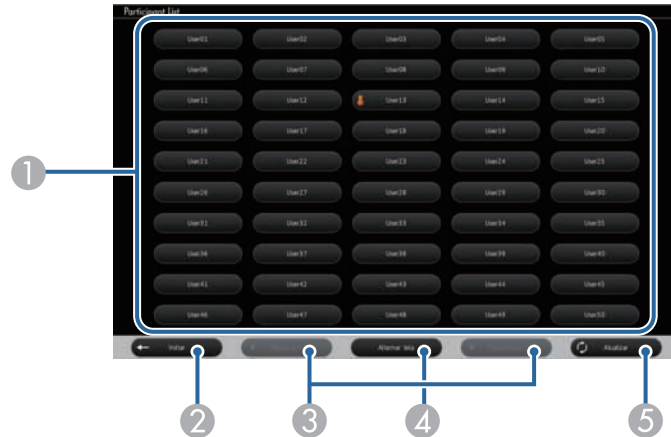
Pode seleccionar qualquer dispositivo de rede ligado, mesmo que o utilizador ligado através do EasyMP Multi PC Projection tenha a funcionalidade de moderador activada. Consulte o *Manual de funcionamento de EasyMP Multi PC Projection* para obter detalhes sobre a funcionalidade de moderador.


- 1 Selecione o ícone  na barra de ferramentas inferior e selecione **Lista do Part** na lista de fontes de imagem.



Será apresentado o ecrã de selecção de utilizador.

- 2 Seleccione o nome de utilizador para o dispositivo a partir do qual pretende projectar.



- 1 Apresenta os nomes de utilizador dos dispositivos de rede ligados ao projectador.
O ícone  será apresentado ao lado do nome de utilizador do dispositivo presentemente em projecção (Apenas quando exibir páginas com ícones).
- 2 Fecha o ecrã de selecção de utilizador e regressa ao ecrã anterior.
- 3 Clique para passar para a página anterior ou seguinte quando exibir uma miniatura.
- 4 Muda a exibição do ecrã de selecção de utilizador entre miniaturas e ícones.
- 5 Actualiza o ecrã de selecção de utilizador.
Quando um novo utilizador liga ao projectador através da rede, seleccione este botão para actualizar a lista de utilizadores.



- No ecrã de selecção de utilizador, pode utilizar duas canetas ou um dedo de cada vez.
- Enquanto for apresentado o ecrã de selecção de utilizador, não pode fazer o seguinte:
 - Seleccionar uma fonte de imagem diferente
 - Usar outras funcionalidades interactivas
 - Controlar o projector a partir da barra de ferramentas inferior
 - Ligar a vários projectores
 - Ouvir som do projector (temporariamente desactivado)
 - Projectar uma imagem com o EasyMP Multi PC Projection ou o Epson iProjection

Pode ver a imagem do ecrã do utilizador seleccionado.

Quando alterar o utilizador, repita estes passos.



- Não pode aceder ao ecrã Lista do Part durante a ligação a vários projectores através do EasyMP Multi PC Projection e projectar a mesma imagem (espelhamento).
- Se as operações com a caneta ou as operações tácteis não funcionarem, pode regressar ao ecrã anterior premindo o botão [Esc] no controlo remoto ou no painel de controlo.

Pode usar o projector no modo interactivo de computador através de uma rede.

Se quiser fazer anotações durante a utilização do modo interactivo de computador através de uma rede, precisa do Easy Interactive Tools (ou outro programa de anotação). O Easy Interactive Tools permite-lhe usar várias ferramentas de desenho, tratar a área de desenho como página e guardar os desenhos num ficheiro. Pode instalar o software Easy Interactive Tools a partir do CD EPSON Projector Software for Easy Interactive Function. Também pode transferir o software a partir do website da Epson.

Utilize o EasyMP Multi PC Projection versão 2.10 ou mais recente (para Windows e OS X) para configurar o projetor numa rede e para utilizar o modo de computador interactivo através da rede.

Selecione **Utilize a Caneta Interativa** no separador **Definições gerais** e **Transferir janela de camada** no separador **Ajustar desempenho**.

Para obter instruções, consulte o *Manual de funcionamento de EasyMP Multi PC Projection*.



- O número de canetas ou dedos que pode utilizar em simultâneo é o seguinte:
 - Windows: duas canetas e seis dedos
 - OS X: uma caneta e um dedo
- A resposta pode ser mais lenta através da rede.
- Não pode alterar a opção **Modo Oper. Caneta** no menu **Avançado** do projector.
- Pode ligar até quatro projectores em simultâneo com o EasyMP Multi PC Projection. Com ligação a vários projectores, o modo interactivo de computador funciona para qualquer projector. As operações efectuadas num projector são reflectidas noutros projectores.
- Para utilizar o modo de anotação através da rede, desmarque a opção **Utilize a Caneta Interativa** no separador **Definições gerais** e **Transferir janela de camada** no separador **Ajustar desempenho** do EasyMP Multi PC Projection e volte a ligar à rede.

Precauções quando ligar a um projector numa sub-rede diferente

Cumpra estas precauções quando ligar a um projetor numa sub-rede diferente utilizando o EasyMP Multi PC Projection e use as funcionalidades interativas:

- Procure o projector na rede especificando o endereço IP do projector. Não pode procurar pelo nome do projector.
- Certifique-se de que obtém um eco de resposta do projector na rede ao enviar um pedido de eco com o comando ping. Quando a opção Protocolo de Mensagem de Controlo de Internet (ICMP) estiver desactivada no router, pode ligar ao projector em localizações remotas mesmo que não receba o eco de resposta.
- Certifique-se de que as seguintes portas estão abertas.

Porta	Protocolo	Utilização	Comunicação
3620	TCP/UDP	Para ligação e controlo	bidirecional
3621	TCP	Para transferência de imagens	bidirecional
3629	TCP	Para controlar o projector	bidirecional

- Certifique-se de que a filtragem de endereços MAC e as opções de filtragem de aplicações estão desactivadas no router.
- Quando a gestão da largura de banda for aplicada para comunicações entre locais e o EasyMP Multi PC Projection passar na largura de banda controlada, poderá não conseguir ligar ao projetor em localizações remotas.



A Epson não garante a ligação ao projetor numa sub-rede diferente utilizando o EasyMP Multi PC Projection, mesmo que cumpra os requisitos indicados acima. Quando considerar a implementação, teste a ligação no seu ambiente de rede.

» Links relacionados

- "Precauções quando ligar a um projector numa sub-rede diferente" [Pág.106](#)

Se estiver a usar o Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, ou Windows Vista, pode usar a caneta e as ferramentas de tinta para adicionar escrita manual e anotações ao seu trabalho.

Também pode usar as funcionalidades de introdução de caneta e tinta através da rede se tiver definido as funcionalidades interactivas para estarem disponíveis na sua rede.

» Links relacionados

- "Activar as funcionalidade de introdução de caneta e tinta no Windows" [Pág.107](#)
- "Usar as funcionalidade de introdução de caneta e tinta no Windows" [Pág.108](#)

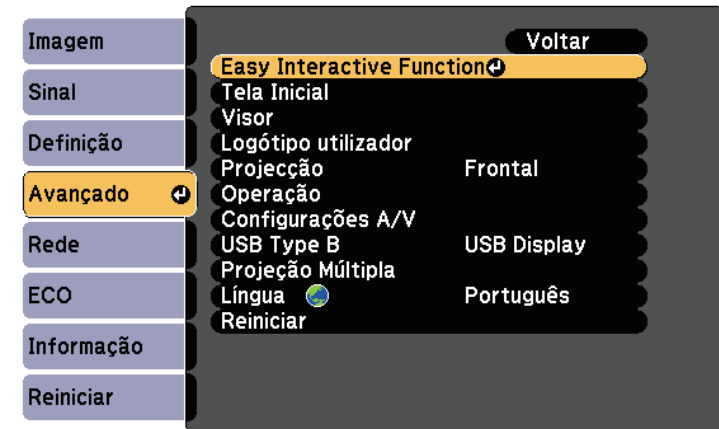
Activar as funcionalidade de introdução de caneta e tinta no Windows

Se quiser usar as funcionalidades de introdução de caneta e tinta no Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, ou Windows Vista, deve ajustar as definições da caneta no menu **Avançado** do projector.

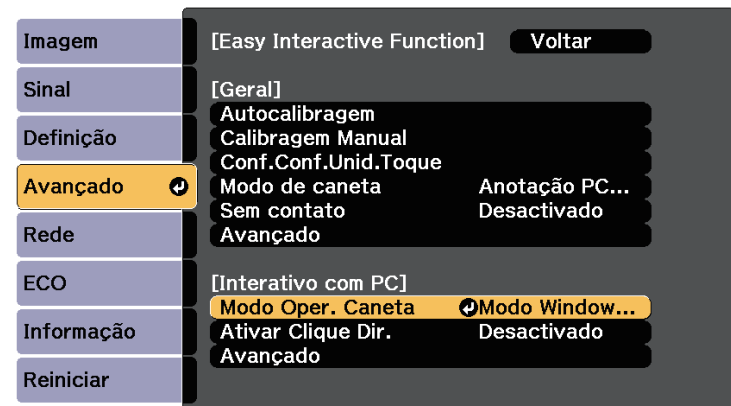
- 1** Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima o botão [Enter].



- 2** Selecione a definição **Easy Interactive Function** e prima o botão [Enter].



- 3** Selecione a definição **Modo Oper. Caneta** e prima o botão [Enter].



- 4** Selecione **Modo Windows/Mac** e prima [Enter].


Usar as funcionalidade de introdução de caneta e tinta no Windows

Se estiver a usar o Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, ou o Windows Vista, pode adicionar escrita manual e convertê-la para texto.

Se tiver o Microsoft Office 2007 ou superior, também pode usar a funcionalidade de tinta para adicionar notas manuscritas a documentos do Word, folhas de cálculo do Excel, ou apresentações do PowerPoint.



Os nomes das opções para as funções de anotação podem variar consoante a versão do Microsoft Office.

- Para abrir o Teclado Táctil no Windows 10, clique com o botão direito ou toque continuamente na Barra de tarefas e seleccione **Mostrar botão do teclado**. Seleccione o ícone do teclado no ecrã.
- Para abrir o Teclado Táctil no Windows 8, clique com o botão direito ou toque continuamente na Barra de tarefas e seleccione **Barras de ferramentas > Teclado Táctil**. Seleccione o ícone do teclado no ecrã e seleccione o ícone da caneta.
- Para abrir o painel de introdução de Tablet PC no Windows 7 ou Windows Vista, seleccione  > **Todos os programas > Acessórios > Tablet PC > Painel de Introdução do Tablet PC**.

Pode escrever na caixa utilizando a caneta ou o seu dedo, depois seleccione entre uma variedade de opções para editar e converter o texto.

- Para adicionar anotações de tinta nas aplicações do Microsoft Office, seleccione o menu **Rever** e depois seleccione **Começar a Utilizar Tinta**.



No Microsoft Word ou Excel, seleccione o separador **Inserir** e clique em **Começar a Utilizar Tinta**.

- Para fazer anotações em diapositivos do PowerPoint, prima o botão lateral da caneta ou pressione a superfície de projecção com o dedo durante cerca de 3 segundos, depois seleccione **Opções do ponteiro > Caneta** no menu apresentado.

Para mais informações sobre estas funcionalidades, consulte a ajuda do Windows.

Pode projectar em simultâneo imagens provenientes de duas fontes no lado direito e no lado esquerdo do ecrã e utilizar as funcionalidades interactivas.

Pode escrever e desenhar nos ecrãs.




- Pode utilizar apenas o modo de Comp. Interativo num dos ecrãs.
- Pode exibir a área onde pode escrever e desenhar com uma moldura. Quando projectar duas imagens em simultâneo, prima o botão [Menu] e ajuste a definição **Exibir Área de Des.** para **Activado**.
- O tempo de resposta poderá ser mais lento.

» Links relacionados

- "Utilizar a projecção em ecrã dividido" [Pág.109](#)
- "Seleccionar as Definições de Ecrã Dividido para a Função Interactiva" [Pág.110](#)
- "Projectar duas imagens em simultâneo" [Pág.115](#)

Utilizar a projecção em ecrã dividido

Pode dividir o ecrã para projectar duas imagens em simultâneo utilizando a barra de ferramentas inferior ou o controlo remoto. Siga os passos indicados abaixo para mudar para a projecção de ecrã dividido utilizando a barra de ferramentas inferior.

- 1** Selecciona o ícone  na barra de ferramentas inferior.



- 2** Selecciona as fontes de entrada para o ecrã esquerdo e para o ecrã direito.





Apenas poderá seleccionar fontes de entrada que possam ser combinadas.

3 Seleccione **Alterar Fonte**.

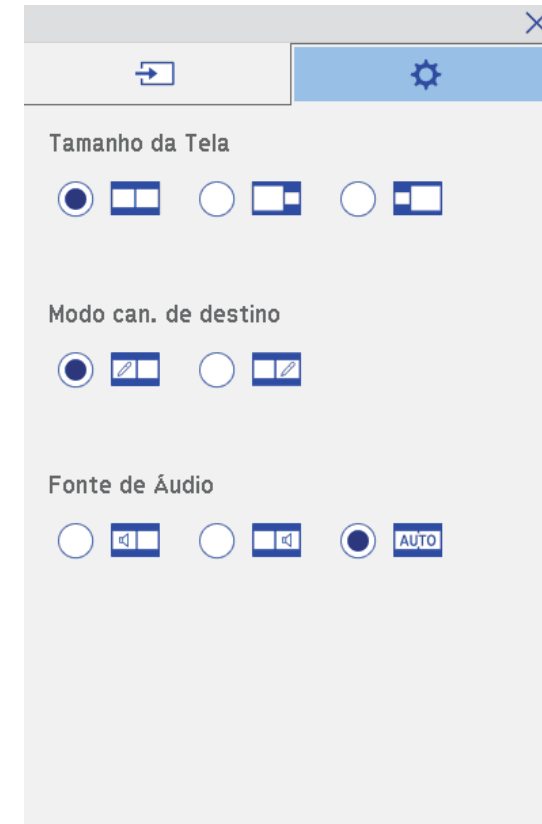
Seleccionar as Definições de Ecrã Dividido para a Função Interactiva


Siga os passos indicados abaixo para seleccionar as definições de ecrã dividido utilizando a barra de ferramentas inferior.


1 Seleccione o ícone  na barra de ferramentas inferior. Será apresentado o ecrã de configuração de ecrã dividido.


2 Seleccione o separador .

3 Seleccione as seguintes definições de ecrã dividido.

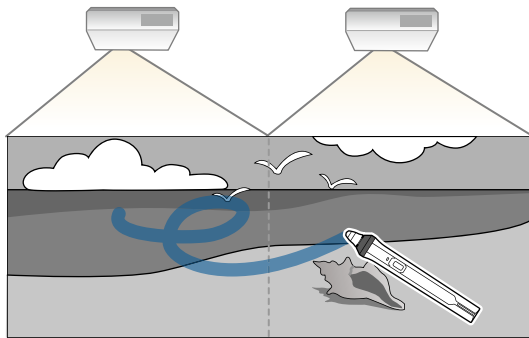


- **Tamanho da Tela:** amplia uma imagem enquanto reduz a outra imagem. Dependendo dos sinais de entrada de vídeo, as imagens poderão não ser exibidas com o mesmo tamanho, mesmo que seja seleccionado o ícone  (**Igual**).
- **Modo can. de destino:** permite utilizar a caneta ou o dedo como um rato em qualquer ecrã.

- **Fonte de Áudio:** selecciona o áudio. Selecciona o ícone  (Automático) para ouvir o áudio do ecrã maior ou do ecrã do lado esquerdo.

4 Selecciona o ícone  no ecrã de configuração de ecrã dividido para sair do ecrã.

Pode utilizar as funcionalidades interactivas do projector durante a projecção com dois projectores instalados lado a lado. Instale o Easy Interactive Driver Ver. 4.0 a partir do CD-ROM Epson Projector Software for Easy Interactive Function.



Consulte o *Manual de instalação* para obter instruções detalhadas sobre a instalação de vários projectores e o ajuste de definições das funcionalidades interactivas.



Poderá não ser possível escrever e desenhar na extremidade das imagens.

» Links relacionados


- "Utilizar as funcionalidades interactivas com apenas um dos projectores" [Pág.112](#)
- "Utilizar vários projectores" [Pág.134](#)
- "Ligar Vários Projectores do Mesmo Modelo" [Pág.36](#)

Utilizar as funcionalidades interactivas com apenas um dos projectores

Quando utilizar as funcionalidades interactivas num ecrã projectado por dois projectores, pode utilizar temporariamente as funcionalidades interactivas em


apenas um dos projectores seleccionando as seguintes definições. Esta definição apenas está disponível no ecrã Tela Inicial.

1

Prima o botão [Home] no controlo remoto ou o ícone  na barra de ferramentas inferior.

Será exibido o ecrã Inicial.

2

Prima o ícone .



3 Selecione **Activado** para **Utilize este projetor único**.



4 Prima **Fechar** para voltar ao ecrã anterior.

Pode assim utilizar temporariamente as funcionalidades interactivas com apenas um dos projectores.



Quando o projector se desligar, a definição **Utilize este projetor único** voltará a **Desactivado**.

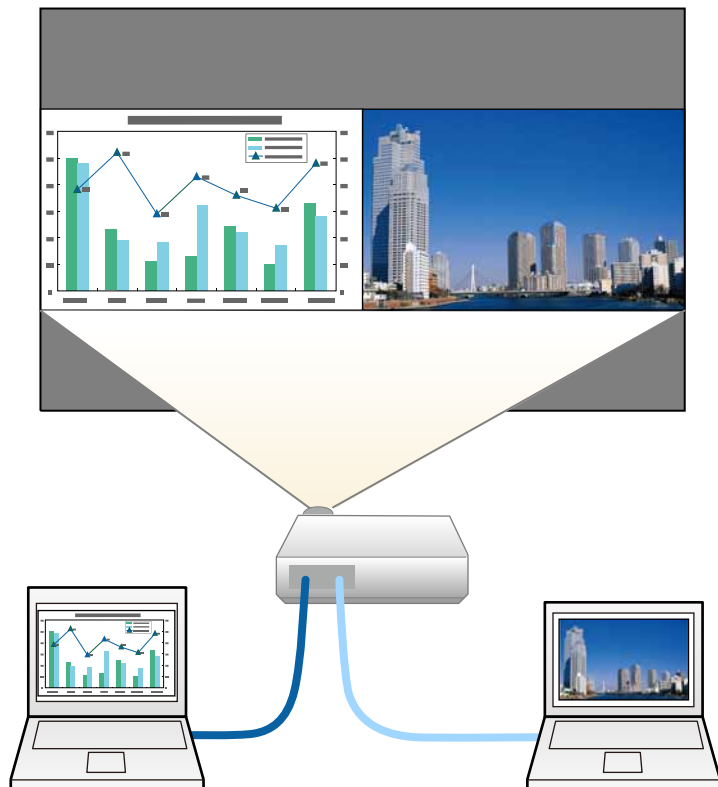
Ajustar as funções do projector

Siga as instruções apresentadas nestas secções para utilizar as funções de ajuste do projector.

» Links relacionados

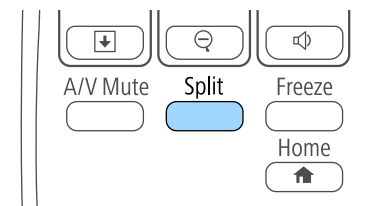
- "Projectar duas imagens em simultâneo" [Pág.115](#)
- "Projectar uma apresentação PC Free" [Pág.118](#)
- "Interromper temporariamente a imagem e o som" [Pág.123](#)
- "Parar temporariamente a acção do vídeo" [Pág.124](#)
- "Ampliar imagens" [Pág.125](#)
- "Utilizar o controlo remoto como rato sem fios" [Pág.126](#)
- "Utilizar o controlo remoto como ponteiro" [Pág.128](#)
- "Guardar uma imagem de logótipo do utilizador" [Pág.129](#)
- "Guardar um modelo de utilizador" [Pág.132](#)
- "Utilizar vários projectores" [Pág.134](#)
- "Projectar imagens a partir da porta HDMI3 com a caixa de interface opcional" [Pág.143](#)
- "Funções de segurança do projector" [Pág.145](#)

Pode utilizar a função de ecrã dividido para projectar duas imagens de diferentes fontes em simultâneo. Pode controlar a função de ecrã dividido utilizando o controlo remoto ou os menus do projector.



- Enquanto a função de ecrã dividido estiver a ser utilizada, as outras funções do projector poderão não estar disponíveis e algumas definições poderão ser aplicadas a ambas as imagens.
 - Não é possível efectuar a projecção em ecrã dividido quando a função **Conectar ELPCB02** estiver definida para **Activado** no menu **Avançado** o projector.
- ☛ **Avançado > Operação > Conectar ELPCB02**

- 1 Prima o botão [Split] no controlo remoto.

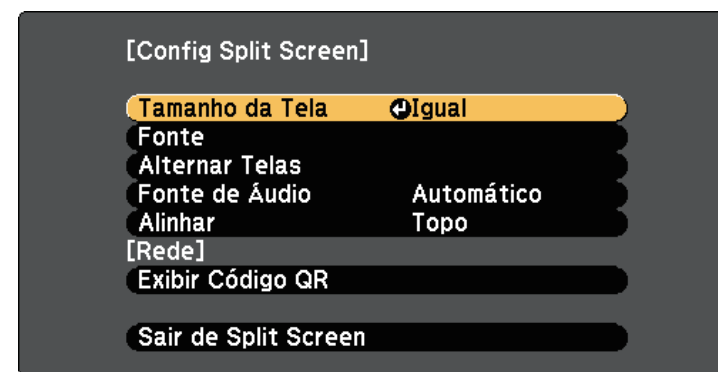


A fonte de entrada seleccionada será deslocada para o lado esquerdo do ecrã.

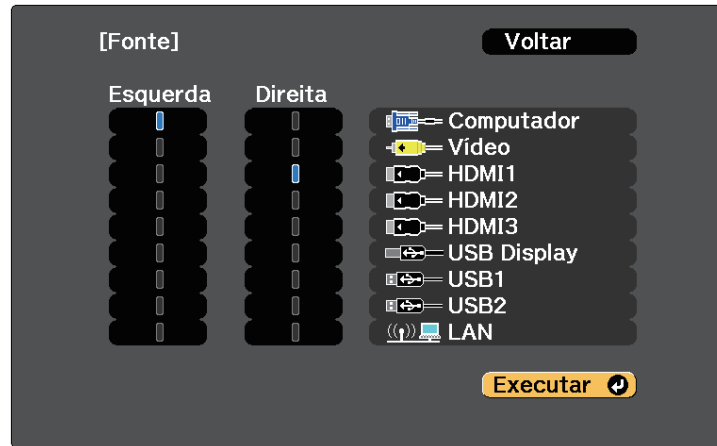


Pode executar as mesmas operações com a definição **Split Screen** no menu **Definição** do projector.

- 2 Prima o botão [Menu].
Será apresentado o seguinte ecrã:

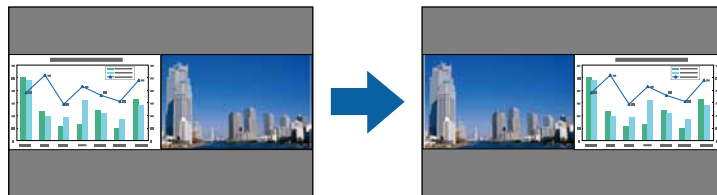


- 3** Para seleccionar uma fonte de entrada para outra imagem, seleccione a definição **Fonte**, prima [Enter], seleccione a fonte de entrada, seleccione **Executar** e prima [Enter].



- Apenas poderá seleccionar fontes de entrada que possam ser combinadas.
- Enquanto a função de ecrã dividido estiver a ser utilizada, o ecrã de **Fonte** será exibido quando a fonte de entrada for mudada com o controlo remoto.

- 4** Para mudar as imagens, seleccione **Alternar Telas** e prima [Enter]. As imagens projectadas nos lados esquerdo e direito serão alternadas.



- 5** Para ampliar uma imagem enquanto reduz a outra imagem, seleccione **Tamanho da Tela**, prima [Enter], seleccione um tamanho, prima [Enter] e prima [Menu] para sair.



Dependendo dos sinais de entrada de vídeo, as imagens poderão não ser exibidas com o mesmo tamanho, mesmo que seja seleccionada a definição **Igual**.

- 6** Para seleccionar o áudio, seleccione **Fonte de Áudio**, prima [Enter], seleccione uma opção de áudio, prima [Enter] e prima [Menu] para sair.



Selecione **Automático** para ouvir o áudio do ecrã maior ou do ecrã do lado esquerdo.

- 7** Para alinhar as imagens projectadas com a parte superior do ecrã, seleccione **Alinhar**, prima [Enter], seleccione **Topo** e prima [Enter] novamente. Para sair do menu, prima [Menu].

- 8** Para sair da função de ecrã dividido, prima [Split] ou [Esc].

» Links relacionados

- "Combinações de fontes de entrada não suportadas para projecção em ecrã dividido" [Pág.116](#)
- "Restrições da projecção em ecrã dividido" [Pág.117](#)
- "Utilização das funcionalidades interativas ao projectar duas imagens em simultâneo" [Pág.109](#)

Combinações de fontes de entrada não suportadas para projecção em ecrã dividido

Estas combinações de fontes de entrada não podem ser projectadas num ecrã dividido.

- Computador e Vídeo

- USB Display e USB1/USB2/LAN
- USB1/USB2 e LAN
- USB1 e USB2

Restrições da projecção em ecrã dividido

Restrições de funcionamento

As operações que se seguem não podem ser executadas durante a projecção Split Screen.

- Configurar o menu do projector
- E-Zoom
- Mudar o modo de relação de aspecto (o modo de relação de aspecto será definido para **Modo Normal**)
- Operações com o botão [User] do controlo remoto
- Íris Automática



A ajuda só pode ser visualizada se não estiverem a ser recebidos sinais de imagem ou se for apresentada uma notificação de erro ou de aviso.

Restrições de imagem

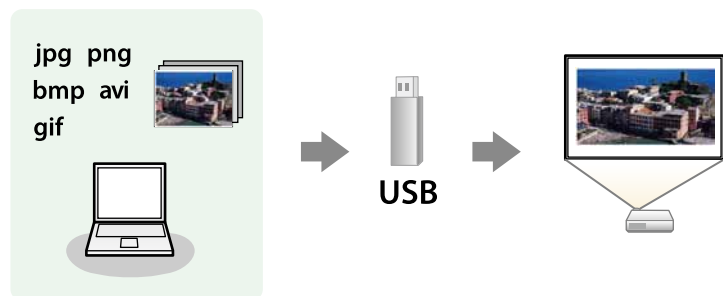
- Se efectuar ajustes nas definições de **Brilho**, **Contraste**, **Saturação da cor**, **Cor** e **Nitidez** no menu **Imagem** do projector, poderá aplicá-los apenas na imagem do lado esquerdo. Os ajustes predefinidos serão aplicados na imagem do lado direito. Os ajustes que afectam toda a imagem projectada, tais como o **Modo cor** e a **Temp. cor** serão aplicados às imagens de ambos os lados.
- Mesmo que efectue ajustes para as definições de **Redução ruído** e **Desentrelaçamento** no menu **Imagem** do projector, as definições de **Redução ruído** estará definida para 0 e o **Desentrelaçamento** estará definido para **Desactivado** para a imagem do lado direito.
 - ☛ **Imagem > Aprimor. Imagem > Redução ruído**
 - ☛ **Imagem > Avançado > Desentrelaçamento**

- Mesmo que a definição **Visualizar fundo** esteja definida para **Logo** no menu **Avançado** do projector, o ecrã azul será apresentado se nenhum sinal for recebido.

» Links relacionados

- "Relação de aspecto da imagem" [Pág.67](#)
- "Modo cor" [Pág.69](#)
- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)
- "Definições das funções do projector - Menu Definições" [Pág.181](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Ampliar imagens" [Pág.125](#)
- "Configurar a Íris Automática" [Pág.69](#)

Pode utilizar a função PC Free do projector sempre que ligar um dispositivo USB que contenha ficheiros de apresentação compatíveis. Esta função permite-lhe efectuar uma apresentação de forma rápida e simples e controlá-la através do controlo remoto.



» Links relacionados

- "Tipos de ficheiros suportados pela função PC Free" [Pág.118](#)
- "Precauções sobre a projecção com a função PC Free" [Pág.118](#)
- "Iniciar uma apresentação de diapositivos PC Free" [Pág.119](#)
- "Iniciar uma apresentação PC Free de um filme" [Pág.120](#)
- "Opções de exibição da função PC Free" [Pág.122](#)

Tipos de ficheiros suportados pela função PC Free

Pode projectar estes tipos de ficheiros com a função PC Free do projector.



- Para obter melhores resultados, coloque os seus ficheiros num suporte formatado em FAT16/32.
- Se tiver dificuldade para projectar a partir de suportes formatados para sistemas de ficheiros diferentes do Windows, tente formatar o suporte para o sistema Windows.

Conteúdo do ficheiro	Tipo de ficheiro (extensão)	Detalhes
Imagem	.jpg	Certifique-se de que o ficheiro não: <ul style="list-style-type: none">• Tem o formato CMYK• Tem formato progressivo• Está altamente comprimido• Tem uma resolução superior a 8192 x 8192
	.bmp	Certifique-se de que o ficheiro não: <ul style="list-style-type: none">• Tem uma resolução superior a 1280 x 800
	.gif	Certifique-se de que o ficheiro não: <ul style="list-style-type: none">• Tem uma resolução superior a 1280 x 800• É animado
	.png	Certifique-se de que o ficheiro não: <ul style="list-style-type: none">• Tem uma resolução superior a 1920 x 1200
Filme	.avi (Motion JPEG)	Suporta apenas AVI 1.0. Certifique-se de que o ficheiro não: <ul style="list-style-type: none">• Foi guardado com um codec de áudio diferente de PCM ou ADPCM• Tem uma resolução superior a 1280 x 720• Mais de 2 GB

Precauções sobre a projecção com a função PC Free

Tenha atenção às seguintes precauções quando utilizar a função PC Free.

- Não desligue o dispositivo de armazenamento USB enquanto estiver a aceder ao mesmo. Caso contrário, a função PC Free poderá não funcionar correctamente.
- Poderá não ser possível utilizar as funções de segurança em determinados dispositivos de armazenamento USB com a função PC Free.

- Quando ligar um dispositivo de armazenamento USB que inclua um transformador AC, ligue o transformador AC a uma tomada eléctrica quando utilizar o dispositivo com o projector.
- Alguns leitores de cartões USB disponíveis no mercado podem não ser compatíveis com o projector.
- O projector pode reconhecer até 5 cartões inseridos no leitor de cartões em simultâneo.
- Não é possível corrigir a distorção trapezoidal durante a projecção com a função PC Free, por isso, corrija a forma da imagem antes de iniciar a sua apresentação.
- Pode utilizar as seguintes funções durante a projecção com a função PC Free.
 - Congelamento
 - Mute A/V
 - E-Zoom
 - Ponteiro

» Links relacionados

- "Parar temporariamente a acção do vídeo" [Pág.124](#)
- "Interromper temporariamente a imagem e o som" [Pág.123](#)
- "Ampliar imagens" [Pág.125](#)
- "Utilizar o controlo remoto como ponteiro" [Pág.128](#)

Iniciar uma apresentação de diapositivos PC Free

Após a ligação de um dispositivo USB ao projector, poderá mudar para a fonte de entrada USB e iniciar a sua apresentação de diapositivos.



- Pode alterar as opções de funcionamento da função PC Free ou adicionar efeitos especiais realçando o item **Opção** na parte inferior do ecrã e premindo o botão [Enter].
- Pode controlar a sua apresentação de diapositivos utilizando a caneta interactiva ou o seu dedo em vez do controlo remoto.

1

Prima o botão [Source Search] no controlo remoto ou painel de controlo. Selecione a fonte **USB1**.

Será apresentado o ecrã da lista de ficheiros PC Free.



- Se o ecrã Seleccionar unidade for apresentado, utilize os botões direccionais para seleccionar a unidade e prima [Enter].
- Para exibir imagens da outra unidade USB, realce a opção **Seleccionar unidade** na parte superior do ecrã da lista de ficheiros e prima [Enter].

2

Execute uma das seguintes opções para localizar os seus ficheiros:

- Se precisar de exibir ficheiros dentro de uma subpasta no seu dispositivo, utilize os botões direccionais para realçar a pasta e prima [Enter].
- Para retroceder um nível de pastas no seu dispositivo, realce **Voltar topo** e prima [Enter].
- Para ver ficheiros adicionais numa pasta, realce **Página seguinte** ou **Página anterior** e prima [Enter] ou prima os botões [Page] para cima ou para baixo no controlo remoto.

3 Execute uma das seguintes opções:

- Para exibir uma imagem individual, utilize os botões direccionais para realçar a imagem e prima [Enter]. (Prima o botão [Esc] para voltar ao ecrã da lista de ficheiros.)
- Para exibir uma apresentação de dispositivos de todas as imagens de uma pasta, utilize os botões direccionais para realçar a opção **Apresentação** na parte inferior do ecrã e prima [Enter].

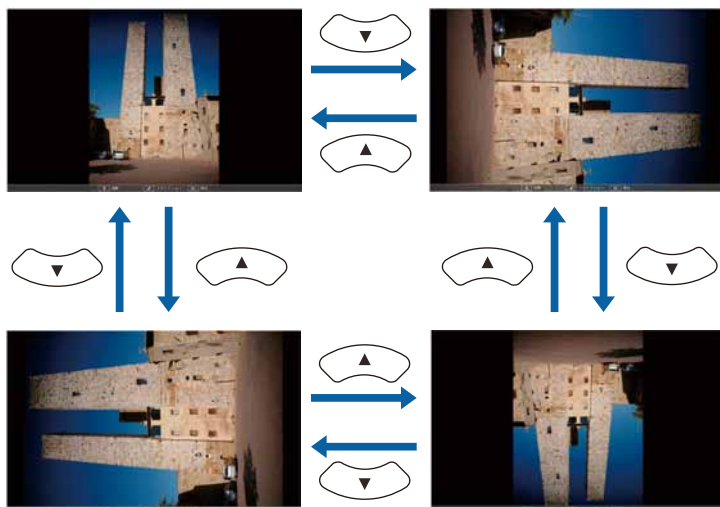


- Pode alterar o tempo de mudança da imagem realçando o item **Opção** na parte inferior do ecrã e premindo o botão [Enter].
- Se o nome de algum ficheiro for mais comprido do que a área de exibição ou incluir símbolos não suportados, o nome do ficheiro poderá ser encurtado ou alterado apenas no ecrã.

4 Durante a projecção, utilize os seguintes comandos para controlar a exibição:

- Para rodar a imagem exibida, prima o botão direccional para cima ou para baixo.

Pode também rodar a imagem utilizando a caneta interativa ou o seu dedo.



- Para mudar para a imagem seguinte ou anterior, prima o botão direccional para a esquerda ou para a direita.

Pode também avançar ou recuar a imagem utilizando a caneta interativa ou o seu dedo.

5 Para parar a exibição, siga as instruções apresentadas no ecrã ou prima o botão [Esc].

Írá voltar ao ecrã da lista de ficheiros.

6 Desligue o dispositivo USB, se necessário, e depois desligue o dispositivo do projector.

» Links relacionados

- "Opções de exibição da função PC Free" [Pág.122](#)
- "Ligar a um dispositivo USB" [Pág.34](#)

Iniciar uma apresentação PC Free de um filme

Após a ligação de um dispositivo USB ao projector, poderá mudar para a fonte de entrada USB e iniciar o seu filme.



- Pode alterar as opções de funcionamento da função PC Free realçando o item **Opção** na parte inferior do ecrã e premindo o botão [Enter].

1 Prima o botão [Source Search] no controlo remoto ou painel de controlo. Selecione a fonte **USB1**.

Será apresentado o ecrã da lista de ficheiros PC Free.



- Se o ecrã Seleccionar unidade for apresentado, utilize os botões direccionais para seleccionar a unidade e prima [Enter].
- Para exibir ficheiros de filmes da outra unidade USB, realce a opção **Seleccionar unidade** na parte superior do ecrã da lista de ficheiros e prima [Enter].

- 2** Execute uma das seguintes opções para localizar os seus ficheiros:
 - Se precisar de exibir ficheiros dentro de uma subpasta no seu dispositivo, utilize os botões direccionais para realçar a pasta e prima [Enter].
 - Para retroceder um nível de pastas no seu dispositivo, realce **Voltar topo** e prima [Enter].
 - Para ver ficheiros adicionais numa pasta, realce **Página seguinte** ou **Página anterior** e prima [Enter] ou prima os botões [Page] para cima ou para baixo no controlo remoto.
- 3** Para reproduzir um filme, utilize os botões direccionais para realçar o ficheiro e prima [Enter].



- Se o nome de algum ficheiro for mais comprido do que a área de exibição ou incluir símbolos não suportados, o nome do ficheiro poderá ser encurtado ou alterado apenas no ecrã.
- Se deseja reproduzir todos os filmes de uma pasta de forma sequencial, seleccione a opção **Apresentação** na parte inferior do ecrã.

- 4** Para parar a reprodução do filme, prima o botão [Esc], realce a opção **Sair** e prima [Enter].
Irá voltar ao ecrã da lista de ficheiros.
- 5** Desligue o dispositivo USB, se necessário, e depois desligue o dispositivo do projector.

» Links relacionados

- "Opções de exibição da função PC Free" [Pág.122](#)
- "Ligar a um dispositivo USB" [Pág.34](#)

Opções de exibição da função PC Free

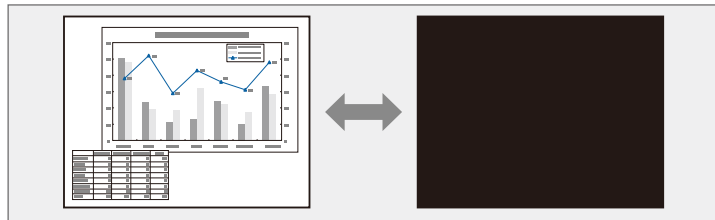
Pode seleccionar estas opções de exibição quando utilizar a função PC Free. Para aceder a este ecrã, realce o item **Opção**, na parte inferior do ecrã da lista de ficheiros PC Free e prima [Enter].



Definição	Opções	Descrição
Ordem de visualização	Ordem de nomes	Exibe os ficheiros por ordem alfabética
	Ordem de datas	Exibe os ficheiros por ordem de data
Ordem	Crescente	Ordena os ficheiros por ordem crescente
	Decrescente	Ordena os ficheiros por ordem decrescente
Execução contínua	Activado	Exibe uma apresentação de diapositivos de forma contínua
	Desactivado	Exibe uma apresentação de diapositivos apenas uma vez

Definição	Opções	Descrição
Tempo comutação ecrã	Não	Não exibe automaticamente o ficheiro seguinte
	1 Segundo a 60 Segundos	Exibe os ficheiros durante o tempo seleccionado e muda para automaticamente para o ficheiro seguinte. As imagens de alta resolução poderão mudar de forma mais lenta
Efeito	Não	Sem efeito
	Limpar	Transições entre imagens com um efeito de limpar
	Dissolver	Transições entre imagens com um efeito de dissolver
	aleatoire	Transições entre imagens com uma variedade de efeitos aleatórios

Pode interromper temporariamente a imagem projectada e o som se desejar desviar a atenção da audiência durante uma apresentação. No entanto, o som ou o vídeo continuará a ser reproduzido, por isso, não poderá retomar a projecção a partir do mesmo ponto.



Se deseja exibir uma imagem como, por exemplo, um logótipo de uma empresa ou uma imagem depois de premir o botão [A/V Mute], pode seleccionar o ecrã exibido na definição **A/V Mute** no menu **Avançado** do projector.

☛ **Avançado > Visor > A/V Mute**



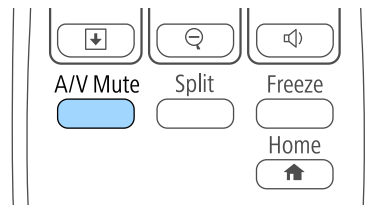
- O projector irá desligar automaticamente 30 minutos após a activação da função A/V mute. Pode desactivar esta função no menu ECO do projector.
☛ **ECO > Tempor. Mudo A/V**
- A lâmpada permanecerá acesa durante enquanto a função A/V Mute estiver activada, por isso, as horas da lâmpada continuarão a acumular.

» Links relacionados

- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)

1

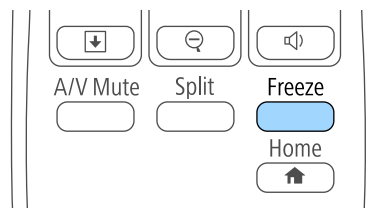
Prima o botão [A/V Mute] no controlo remoto para parar temporariamente a projecção e o som.

**2**

Para retomar a imagem e o som, prima novamente o botão [A/V Mute].

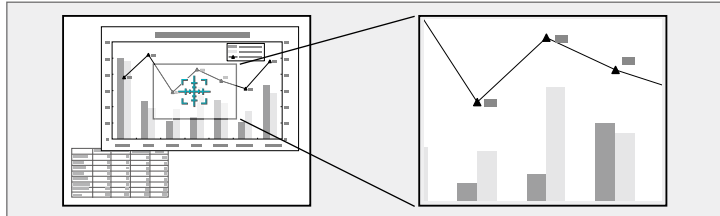
Pode parar temporariamente a acção de um vídeo ou de uma apresentação de computador e manter a imagem actual no ecrã. No entanto, o som ou o vídeo continuará a ser reproduzido, por isso, não poderá retomar a projecção a partir do mesmo ponto.

- 1 Prima o botão [Freeze] no controlo remoto para parar a acção do vídeo.



- 2 Para retomar a acção do vídeo em curso, prima novamente o botão [Freeze].

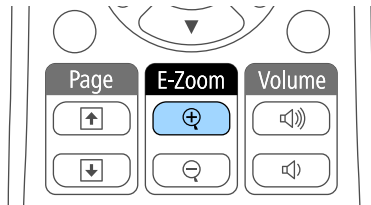
Pode destacar partes de uma apresentação aplicando zoom numa área da imagem para a ampliar no ecrã.



- Para regressar ao tamanho original da imagem, prima [Esc].

A imagem ampliada será projectada e a taxa de ampliação será exibida no ecrã.

1 Prima o botão [E-Zoom] + no controlo remoto.



Será apresentada uma mira no ecrã para indicar o centro da área de zoom.

2 Utilize os seguintes botões no controlo remoto para ajustar a imagem ampliada:

- Utilize os botões direccionais para colocar a mira na área da imagem que deseja ampliar. Para deslocar a mira na diagonal, prima simultaneamente qualquer par de botões direccionais adjacentes.
- Prima repetidamente o botão [E-Zoom] + para ampliar a área da imagem. Mantenha premido o botão [E-Zoom] + para ampliar mais rapidamente. A área seleccionada pode ser ampliada uma a quatro vezes, em incrementos de 25.
- Para se deslocar na área ampliada da imagem, utilize os botões direccionais.
- Para reduzir a imagem, prima o botão [E-Zoom] –.

Pode utilizar o controlo remoto do projector como rato sem fios para que possa controlar a projecção longe do computador.



Pode utilizar as funcionalidades de rato sem fios no Windows Vista e mais recente, ou no OS X 10.7.x e mais recente.

- 1** Ligue o projector a um computador utilizando a porta USB-B, Computer ou HDMI do projector.

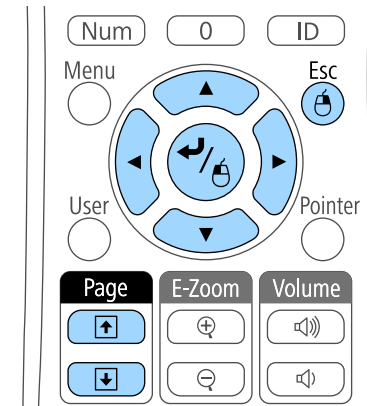


A função de rato sem fios não funciona durante a projecção de imagens a partir de um dispositivo ligado à porta HDMI1/MHL utilizando um cabo MHL.

- 2** Se ligar o seu computador a uma porta que não seja a porta USB-B, ligue também um cabo USB à porta USB-B do projector e uma porta USB do seu computador (para suportar o rato sem fios).

- 3** Inicie a sua apresentação.

- 4** Utilize os seguintes botões no controlo remoto para controlar a sua apresentação:



- Para mudar de diapositivos ou páginas, prima os botões [Page] para cima ou para baixo.
- Para deslocar o cursor no ecrã, utilize os botões direccionais. Para deslocar o cursor na diagonal, prima simultaneamente qualquer par de botões direccionais adjacentes.
- Para clicar com o botão esquerdo, prima uma vez o botão [Enter] (prima duas vezes para fazer duplo clique). Para clicar com o botão direito, prima o botão [Esc].
- Para arrastar e largar, mantenha premido o botão [Enter] enquanto desloca o cursor com os botões direccionais, e liberte o botão [Enter] no local desejado.

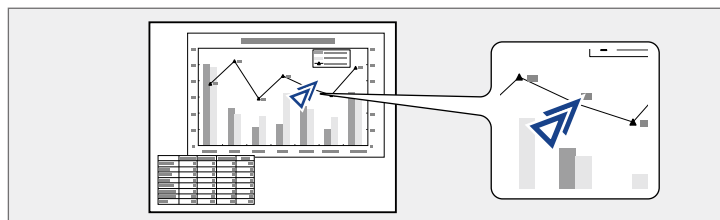


- Se tiver invertido as definições dos botões do rato no computador, a função dos botões do controlo remoto será também invertida.
- A função de Rato Sem Fios não funciona nas seguintes condições:
 - Quando o menu do projector ou o ecrã de Ajuda estiver a ser exibido.
 - Quando a opção **USB Type B** estiver definida para **Easy Interactive Function** ou **USB Display/Easy Interactive Function** no menu **Avançado** do projetor.
 - Quando estiver a utilizar outras funções que não a de Rato Sem Fios (como, por exemplo, o ajuste de volume).
No entanto, quando estiver a utilizar a função E-Zoom ou Ponteiro, a função de página para cima ou de página para baixo está disponível.

» Links relacionados

- "Ampliar imagens" [Pág.125](#)
- "Utilizar o controlo remoto como ponteiro" [Pág.128](#)

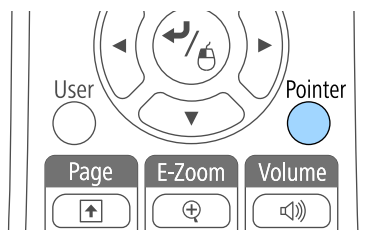
Pode utilizar o controlo remoto do projector como ponteiro para ajudar a chamar a atenção da audiência para informações importantes no ecrã. A forma predefinida do ponteiro é uma seta. Pode alterar a forma na definição **Forma do ponteiro** no menu **Definição** do projector.



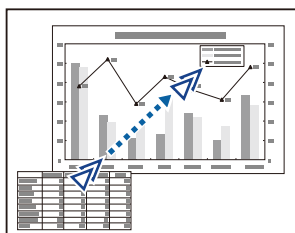
» Links relacionados

- "Definições das funções do projector - Menu Definições" [Pág.181](#)

- 1** Prima o botão [Pointer] no controlo remoto.



- 2** Utilize os botões direccionais para deslocar o ponteiro no ecrã. Para deslocar o ponteiro na diagonal, prima simultaneamente qualquer par de botões direccionais adjacentes.



- 3** Prima [Esc] para remover o ponteiro do ecrã.

Pode guardar uma imagem no projector para a exibir sempre que ligar o projector. Pode também exibir a imagem quando o projector não estiver a receber sinal ou quando parar temporariamente a projecção (utilizando a função A/V Mute). Esta imagem chama-se ecrã de logótipo do utilizador.

Pode seleccionar uma fotografia, um gráfico ou o logótipo de uma empresa como logótipo do utilizador, o que é útil para identificar o proprietário do projector e ajudar a impedir o seu furto. Pode impedir alterações ao logótipo do utilizador definindo uma protecção por palavra-passe.

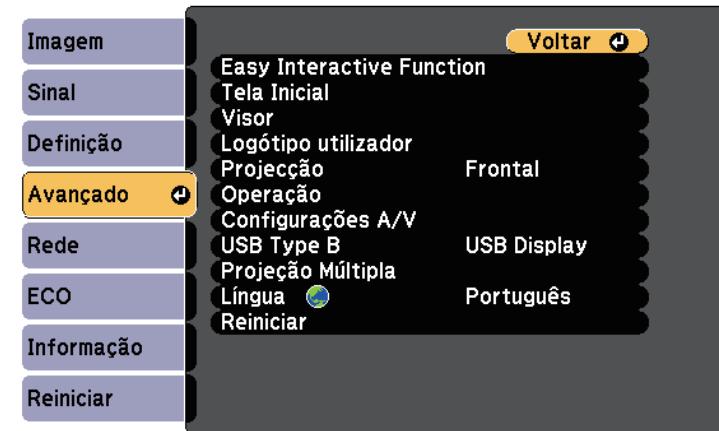


- Depois de definir um logótipo do utilizador não será possível voltar ao logótipo predefinido.
- Se a definição **Protec. logó. util.** estiver definida para **Activado** no menu **Palavra-passe protegida**, ajuste para **Desactivado** antes de guardar o logótipo do utilizador.
- Quando copiar as definições do menu de um projector para outro utilizando a função de configuração rápida, o logótipo do utilizador também será copiado. Não registe informações que não pretende partilhar em vários projectores como logótipo do utilizador.

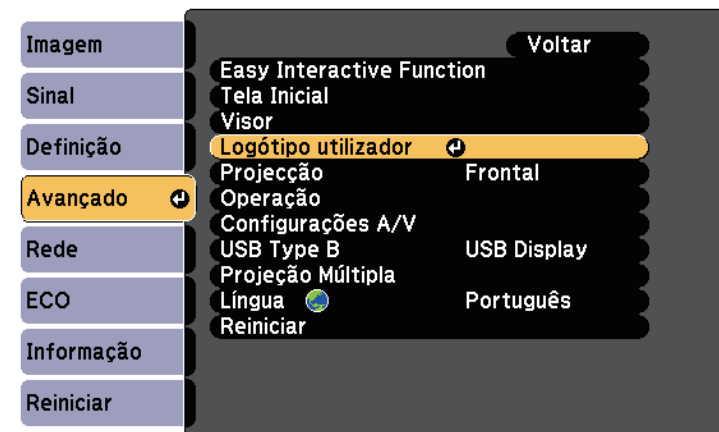
1 Projecte a imagem que deseja projectar como logótipo do utilizador.

2 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.

3 Selecciono o menu **Avançado** e prima [Enter].



4 Selecciono **Logótipo utilizador** e prima [Enter].



Será apresentada uma mensagem a perguntar se deseja utilizar a imagem exibida como logótipo do utilizador.



Ajustes como Keystone, E-Zoom ou Aspecto serão temporariamente cancelados quando seleccionar **Logótipo utilizador**.

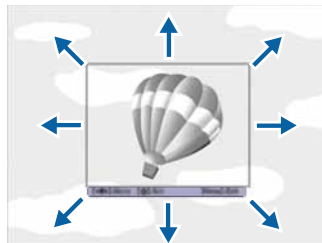
5 Seleccione **Sim** e prima [Enter].

Será apresentada uma caixa de selecção sobreposta na sua imagem.



Dependendo do sinal da imagem, o tamanho do ecrã poderá mudar para coincidir com a resolução do sinal da imagem.

6 Utilize os botões direccionais para rodear a área da imagem que deseja utilizar como logótipo do utilizador e prima [Enter].



Será apresentada uma mensagem a perguntar se deseja seleccionar a área da imagem.

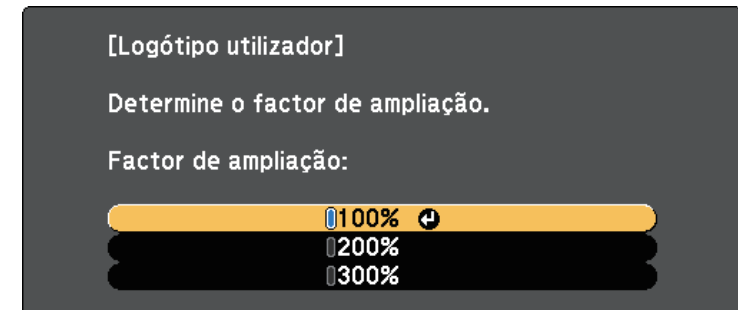


Não é possível alterar o tamanho da área da imagem (400 × 300 pixéis).

7 Seleccione **Sim** e prima [Enter]. (Se deseja alterar a área seleccionada, seleccione **Não**, prima [Enter] e repita o último passo.)

Será apresentado o menu de factor de zoom de Logótipo utilizador.

8 Seleccione a percentagem de zoom e prima [Enter].



Será apresentada uma mensagem a perguntar se deseja guardar a imagem como logótipo do utilizador.

9 Seleccione **Sim** e prima [Enter].

O logótipo do utilizador será substituído e será apresentada uma mensagem de conclusão.

10 Prima [Esc] para sair do ecrã da mensagem.

11 Seleccione o menu **Avançado** e prima [Enter].

12 Seleccione **Visor** e prima [Enter].

13 Seleccione quando deseja exibir o ecrã Logótipo utilizador:

- Para o exibir sempre que não existir sinal de entrada, seleccione a opção **Visualizar fundo** e defina para **Logo**.
- Para o exibir sempre que ligar o projector, seleccione a opção **Ecrã inicial** e defina para **Activado**.
- Para o exibir sempre que premir o botão [A/V Mute], seleccione a opção **A/V Mute** e defina para **Logo**.

Para impedir que alguém altere as definições de Logo Utiliz. sem introduzir uma palavra-passe, ajuste a definição de **Protec. logó. util.** para **Activado** no menu **Protec. palavra-passe** e defina a palavra-passe.

» Links relacionados

- "Interromper temporariamente a imagem e o som" [Pág.123](#)
- "Seleccionar tipos de segurança por palavra-passe" [Pág.146](#)

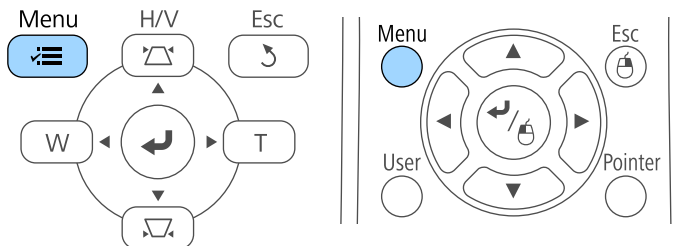
Existem quatro tipos de modelos pré-registados no projector, tais como, linhas pautadas e modelos de grelhas. Pode projectar esses modelos para ajudar em apresentações utilizando as definições **Tela de Modelo** no menu **Definição**.

É também possível guardar a imagem que está a ser projectada como um Modelo de Usuário.



Depois guardar um Modelo de Usuário, não é possível repor o modelo predefinido.

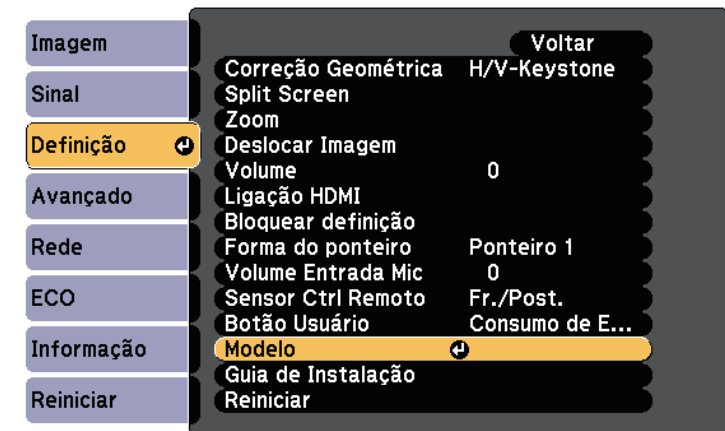
- 1 Projecte a imagem que pretende guardar como Modelo de Usuário e prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



- 2 Seleccione o menu **Definição** e prima [Enter].



- 3 Seleccione **Modelo** e prima [Enter].



- 4 Seleccione **Modelo de Usuário** e prima [Enter].

Será apresentada uma mensagem a perguntar se deseja utilizar a imagem exibida como Modelo de Usuário.



Os ajustes como Keystone, E-Zoom, Aspecto, Ajustar Zoom ou Deslocar Imagem serão temporariamente cancelados se seleccionar o **Modelo de Usuário**.

5

Selecione **Sim** e prima [Enter].

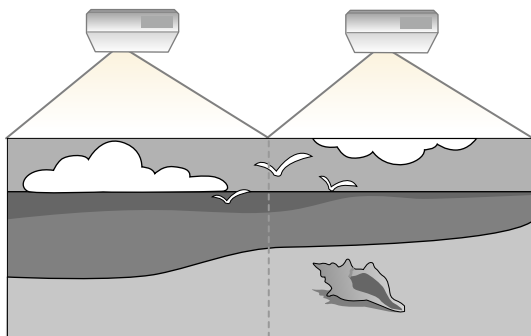
Será apresentada uma mensagem a perguntar se deseja guardar a imagem como Modelo de Usuário.

6

Selecione **Sim** e prima [Enter].

Será apresentada uma mensagem de conclusão.

Pode combinar as imagens projectadas de dois ou mais projectores para criar uma imagem grande.



- Antes de iniciar a projecção, defina **Projeção Múltipla** para **Activado** para todos os projectores.
 - ☛ **Avançado > Projeção Múltipla > Projeção Múltipla**
- Antes de iniciar a projecção, seleccione o mesmo modo de cor para todos os projectores.
 - ☛ **Imagem > Modo cor**

» Links relacionados

- "Sistema de identificação de projetores para controlo de vários projetores" [Pág.134](#)
- "Ajustar a uniformidade da cor" [Pág.136](#)
- "Ajustar o brilho da lâmpada" [Pág.138](#)
- "Equilibrar as cores da imagem" [Pág.139](#)
- "Ajustar RGBCMY" [Pág.141](#)

Sistema de identificação de projetores para controlo de vários projetores

Quando alinhar vários projectores para projectar imagens, pode corrigir o brilho e o tom da cor da imagem de cada projector para que as imagens coincidam.

Pode definir uma ID exclusiva para cada projector para os controlar individualmente utilizando um controlo remoto e, em seguida, corrigir o brilho e a cor de cada projector.



- Em alguns casos, o brilho e o tom das cores pode não ser completamente igual mesmo depois de efectuar a correcção.
- Se as diferenças do brilho e dos tons de cor se tornarem mais perceptíveis, repita os ajustes.

» Links relacionados

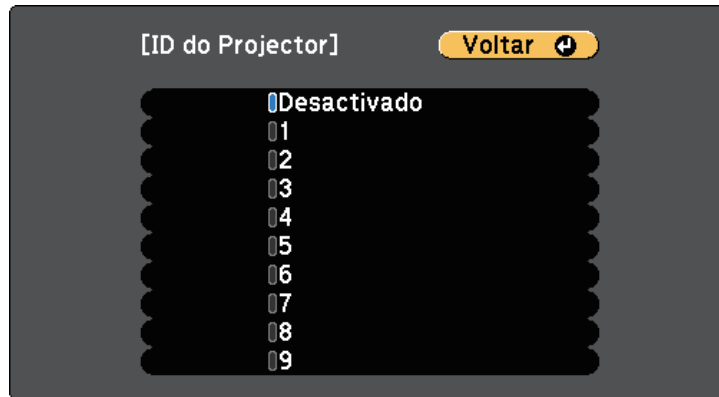
- "Definir a ID do projector" [Pág.134](#)
- "Seleccionar o projector que deseja controlar" [Pág.135](#)

Definir a ID do projector

Para controlar vários projectores com um controlo remoto, atribua uma ID exclusiva a cada projector.

- 1** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.
- 2** Seleccione o menu **Avançado** e prima [Enter].
- 3** Seleccione **Projeção Múltipla** e prima [Enter].
- 4** Seleccione **ID do Projector** e prima [Enter].

- 5** Utilize os botões direccionais para seleccionar o número de identificação que deseja utilizar para o projector. Em seguida, prima [Enter].



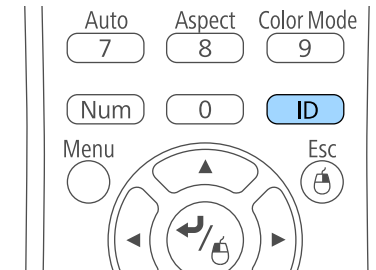
- 6** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Repita estes passos para todos os projectores que deseja controlar com um controlo remoto.

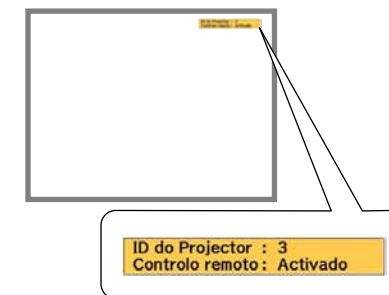
Seleccionar o projector que deseja controlar

Depois de definir a ID dos projectores, seleccione a ID do projector que deseja controlar com o controlo remoto.

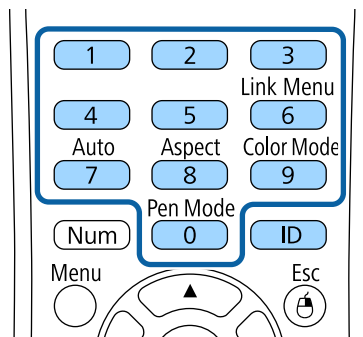
- 1** Aponte o controlo remoto para o projector pretendido e prima o botão [ID].



A ID do Projector actual será apresentada no ecrã projectado. A identificação desaparecerá após 3 segundos.



- 2** Enquanto mantém premido o botão [ID], prima o botão numérico que corresponde à ID do projector que pretende utilizar.



O projector que pretende utilizar fica seleccionado.

- 3** Prima o botão [ID] para verificar se o processo de definição da ID foi executado correctamente.

O projector apresentará uma mensagem no ecrã.

- Se o controlo remoto estiver definido como **Activado**, poderá controlar o projector com o controlo remoto.
- Se o controlo remoto estiver definido como **Desactivado**, não poderá controlar o projector com o controlo remoto. Repita os passos indicados acima para activar o controlo remoto.



- Se seleccionar 0 com o controlo remoto, poderá controlar todos os projectores independentemente da definição de ID do Projector.
- Deve seleccionar a ID do projector com o controlo remoto sempre que ligar o projector que foi definido para ser controlado. Quando ligar o projector, o número 0 será seleccionado como ID do controlo remoto do projector.
- Se a **ID do Projector** estiver definida para **Desactivado**, poderá controlar o projector com o controlo remoto independentemente da ID seleccionada com o controlo remoto.

Ajustar a uniformidade da cor

Se o tom da cor da imagem apresentada no ecrã projectado for desigual em cada projector, ajuste o equilíbrio do tom de cor utilizando o menu **Avançado** do projector.

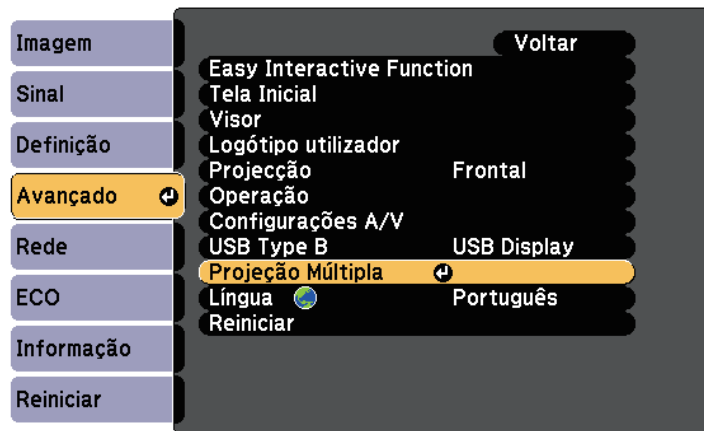


- O tom de cor poderá não ser uniforme, mesmo depois de executar a função de uniformidade de cor.
- Quando o Modo cor estiver definido para **Dinâmico**, esta função estará desactivada.
☛ **Imagem > Modo cor**
- Esta função está desactivada no modo de quadro branco.

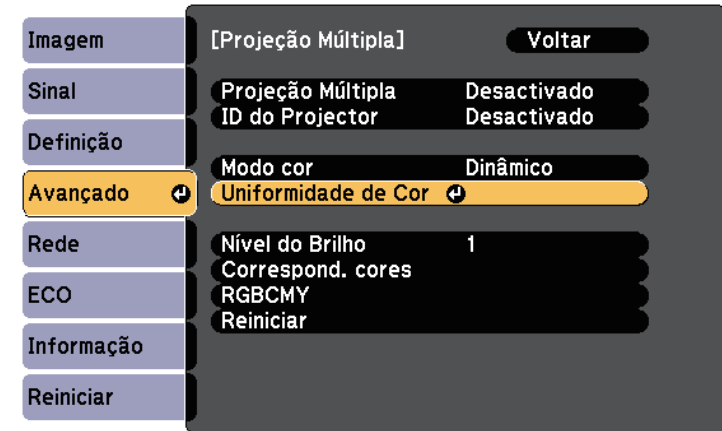
- 1 Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima [Enter].



- 2 Seleccione **Projectão Múltipla** e prima [Enter].



- 3 Seleccione **Uniformidade de Cor** e prima [Enter].



- 4 Seleccione **Uniformidade de Cor** e prima [Enter].

- 5 Seleccione **Activado** e prima [Enter]. Em seguida, prima [Esc].

- 6 Seleccione **Nível de Ajuste** e prima [Enter].

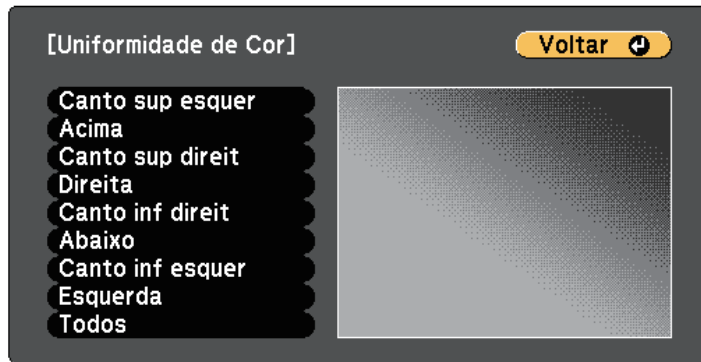


- 7 Seleccione o nível e prima [Esc].



- 8 Seleccione **Iniciar Ajustes** e prima [Enter].

- 9** Selecciona a área que deseja ajustar e prima [Enter].



Ajuste primeiro a circunferência. Por fim, selecione **Todos** e ajuste todo o ecrã.

- 10** Selecciona a cor (**Vermelho**, **Verde** ou **Azul**) que deseja ajustar e utilize o botão direccional para a esquerda para diminuir o tom da cor e o botão direccional para a direita para aumentar o tom da cor.



O ecrã de ajuste mudará sempre que premir [Enter].



- 11** Prima [Esc] para voltar ao ecrã de selecção de área.

- 12** Repita estes passos para ajustar cada área.

- 13** Prima [Esc] para voltar ao ecrã anterior.

Ajustar o brilho da lâmpada

Quando projectar com vários projectores, deverá ajustar a definição de brilho de cada projector.

Ligue todos os projectores e selecione a definição **Nível do Brilho** no menu **Avançado** de cada projector, para que todos os projectores tenham o mesmo brilho da lâmpada menos brilhante no ecrã combinado.

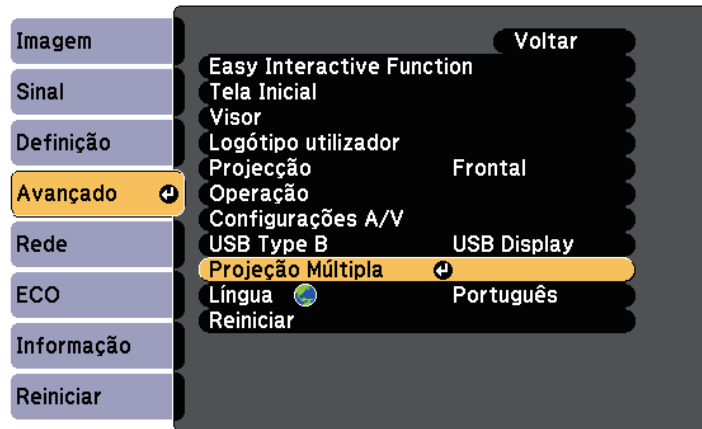


- Mesmo depois de ajustar os níveis de brilho, o brilho de cada lâmpada poderá não ser exactamente igual.
- Esta função está disponível apenas se o **Consumo de Energia** estiver definido como **Normal**.
ECO > Consumo de Energia
- Esta função está desativada no modo de quadro branco.

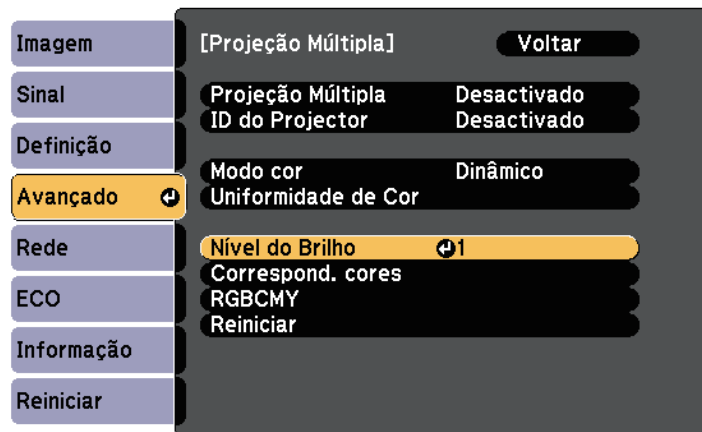
- 1** Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima [Enter].



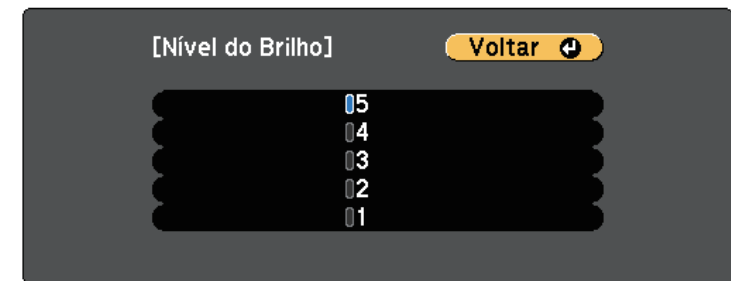
- 2** Seleccione **Projeção Múltipla** e prima [Enter].



- 3** Seleccione **Nível do Brilho** e prima [Enter].



- 4** Seleccione o nível de brilho e prima [Enter].



- 5** Prima [Esc] para voltar ao ecrã anterior.

Equilibrar as cores da imagem

Pode equilibrar a qualidade de exibição de vários projectores que estejam a projectar próximos uns dos outros.

Ligue todos os projectores e seleccione a definição **Correspond. cores** no menu **Avançado** de cada projector, para que todos os projectores tenham a mesma qualidade de exibição no ecrã combinado.

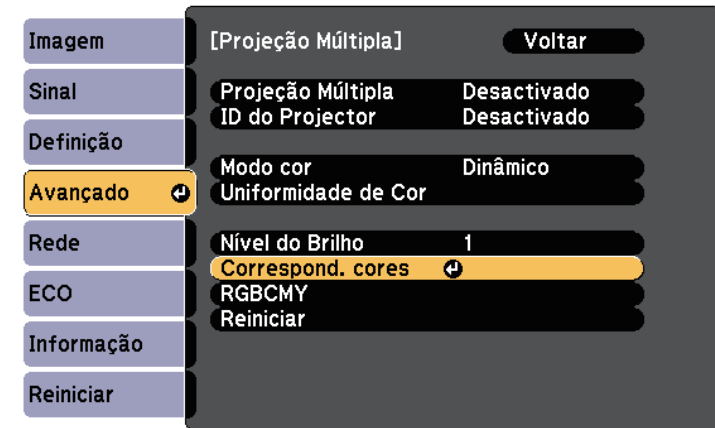


Esta função está desativada no modo de quadro branco.

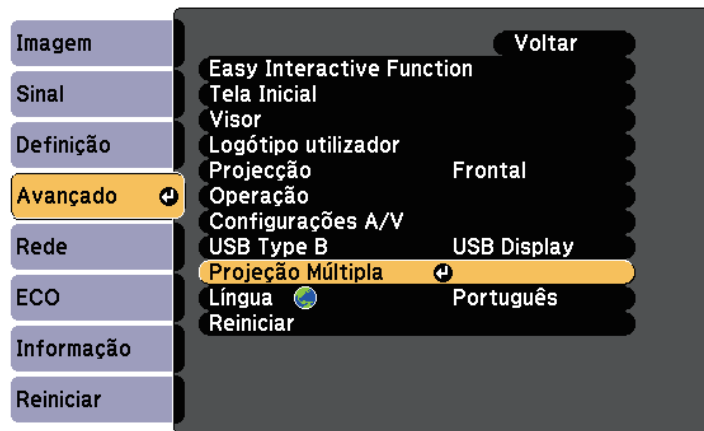
- 1 Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima [Enter].



- 3 Selecione **Correspond. cores** e prima [Enter].



- 2 Selecione **Projectão Múltipla** e prima [Enter].



- 4 Selecione **Nível de Ajuste**.

Existem seis níveis de ajuste, desde o branco, passando por cinzento, até ao preto. Pode ajustar cada nível individualmente.



- 5 Selecione **Vermelho**, **Verde** ou **Azul** e ajuste o tom da cor.

- 6 Selecione **Brilho** e ajuste o valor.

- 7 Volte ao passo 4 e ajuste outro nível.

- 8 Prima o botão [Esc] para regressar ao ecrã anterior.

Ajustar RGBCMY

É possível ajustar a **Tonalidade**, a **Saturação** e o **Brilho** para os componentes de cor R (vermelho), G (verde), B (azul), C (ciano), M (magenta) e Y (amarelo).

Ligue todos os projectores e selecione a definição **RGBCMY** no menu **Avançado** de cada projector, para uniformizar o tom da cor no ecrã combinado.

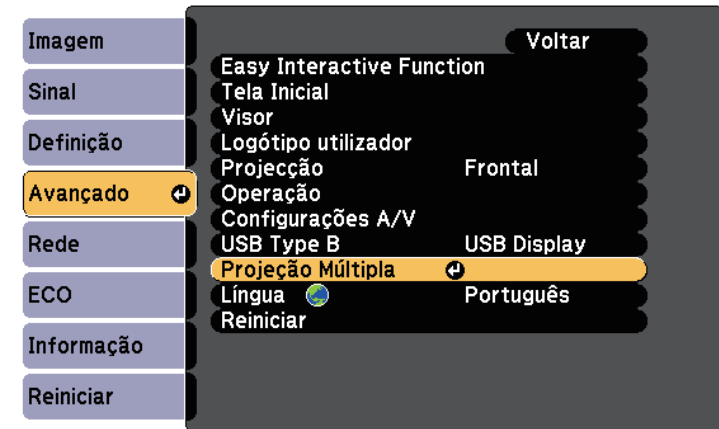


Esta função está desativada no modo de quadro branco.

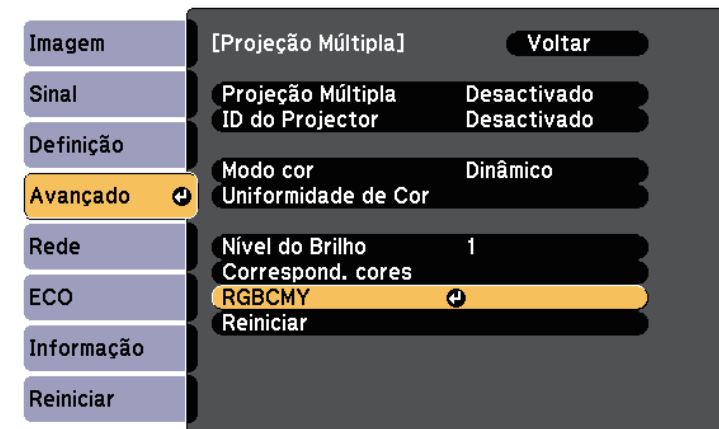
1 Prima o botão [Menu], selecione o menu **Avançado** e prima [Enter].



2 Selecione **Projecção Múltipla** e prima [Enter].

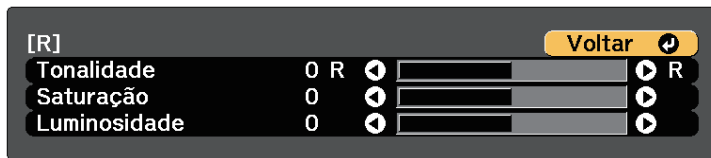


3 Selecione **RGBCMY** e prima [Enter].



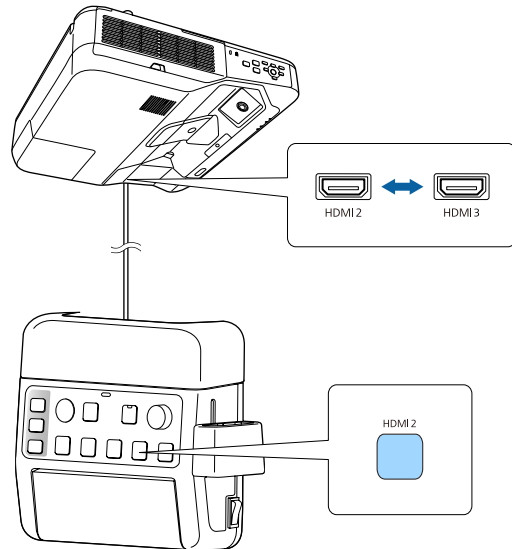
4 Selecione a cor a ajustar e prima [Enter].

- 5** Faça o seguinte, se necessário, para cada definição:
- Para ajustar a tonalidade global da cor, o tom azulado - esverdeado - avermelhado, ajuste a definição de **Tonalidade**.
 - Para ajustar a intensidade global da cor, ajuste a definição de **Saturação**.
 - Para ajustar o brilho global da cor, ajuste a definição de **Luminosidade**.

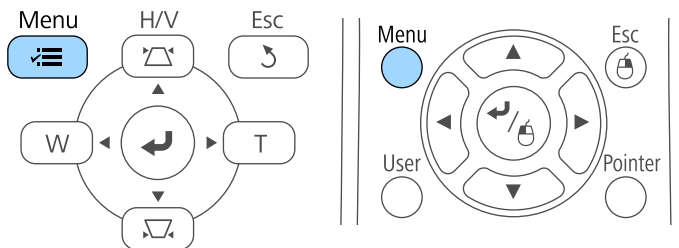


- 6** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Se a caixa de interface opcional (ELPCB02) estiver ligada ao projetor, deverá seleccionar as seguintes definições para projectar imagens a partir do dispositivo ligado à porta HDMI3 do projetor. Depois de seleccionar as definições, a fonte de entrada mudará entre HDMI2 e HDMI3 sempre que for premido o botão [HDMI2] na caixa de interface.



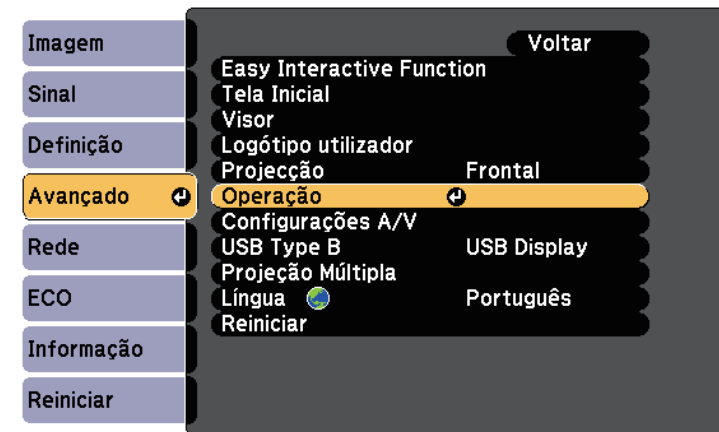
1 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



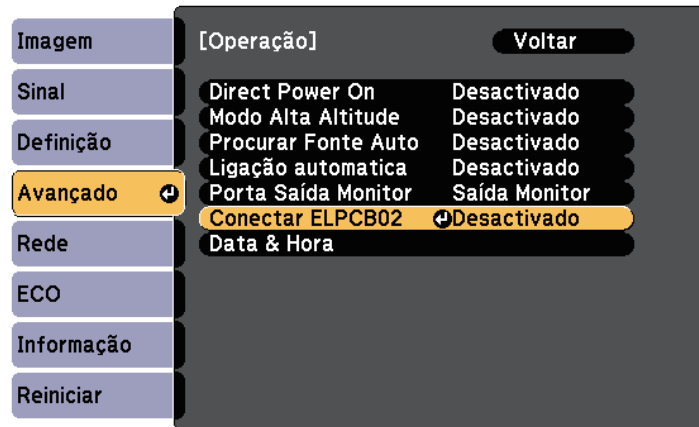
2 Selecciona o menu **Avançado** e prima [Enter].



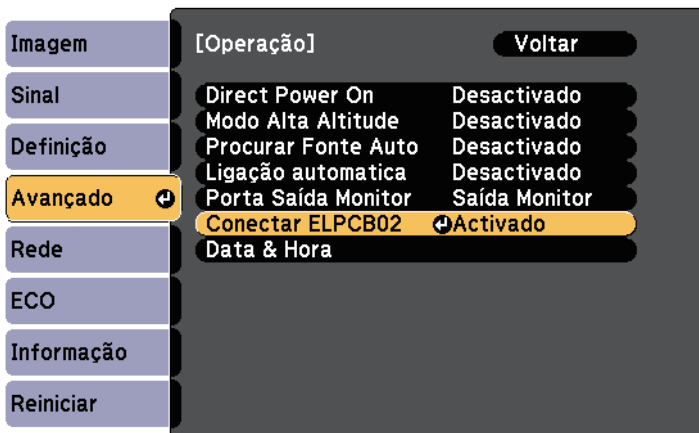
3 Selecciona **Operação** e prima [Enter].



4 Seleccione **Conectar ELPCB02** e prima [Enter].



5 Seleccione **Activado** e prima [Enter].



A fonte de entrada mudará entre HDMI2 e HDMI3 sempre que for premido o botão [HDMI2] na caixa de interface.

6 Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

Pode proteger o seu projector para impedir furtos ou utilizações acidentais configurando as seguintes funções de segurança:

- Segurança por palavra-passe para impedir a utilização do projector por parte de pessoas que desconheçam a palavra-passe e impedir alterações ao ecrã inicial e a outras definições.
Isso funciona como função contra furtos uma vez que não é possível utilizar o projector mesmo que seja roubado e permite limitar as pessoas que podem utilizar o projector.
- Bloqueio de segurança dos botões para bloquear a utilização do projector com os botões do painel controlo.
Esta função é útil em acontecimentos ou apresentações onde pretenda desactivar todos os botões durante projecções ou em escolas quando pretender limitar a utilização dos botões.
- Cabos de segurança para fixar fisicamente o projector.

» Links relacionados

- "Tipos de segurança por palavra-passe" [Pág.145](#)
- "Bloquear os botões do projector" [Pág.147](#)
- "Instalar um cabo de segurança" [Pág.149](#)

Tipos de segurança por palavra-passe

Pode configurar os seguintes tipos de segurança por palavra-passe utilizando uma palavra-passe partilhada:

- A palavra-passe de **Protecção da ligação** impede que alguém utilize o projector sem introduzir uma palavra-passe. Quando ligar o cabo de alimentação e ligar o projector pela primeira vez, deverá introduzir a palavra-passe correcta. Isto aplica-se também às funções Direct Power On e Ligação automática.
- A palavra-passe **Protec. logó. util.** impede que alguém altere o ecrã personalizado exibido pelo projector no arranque, quando não existe sinal de entrada ou quando for utilizada a função A/V Mute. A exibição do ecrã personalizado desencoraja o furto identificando o proprietário do projector.

- A palavra-passe de **Protecção da rede** impede que alguém altere as definições de **Rede** do projector.

» Links relacionados

- "Definir uma palavra-passe" [Pág.145](#)
- "Seleccionar tipos de segurança por palavra-passe" [Pág.146](#)
- "Introduzir uma palavra-passe para utilizar o projector" [Pág.147](#)

Definir uma palavra-passe

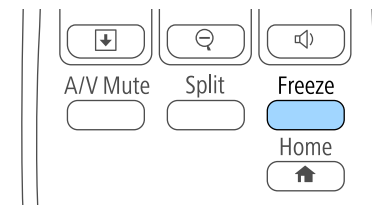
Para utilizar a segurança por palavra-passe, deverá definir uma palavra-passe.



A palavra-passe predefinida é "0000". Altere para a palavra-passe pretendida.

1

Mantenha premido o botão [Freeze] no controlo remoto durante cerca de 5 segundos.

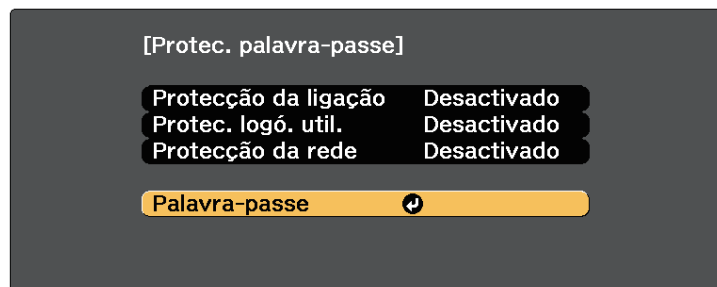


Será apresentado o menu Protec. palavra-passe.



Se a Protec. palavra-passe já estiver activada, deverá introduzir a palavra-passe correcta para exibir o menu Protec. palavra-passe.

- 2 Seleccione **Palavra-passe** e prima [Enter].



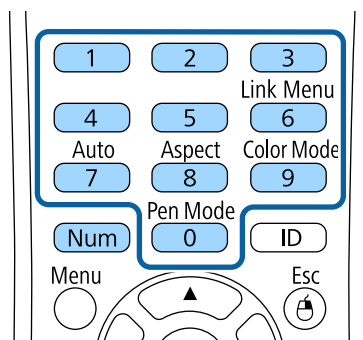
Será apresentada a mensagem "Deseja alterar a palavra-passe?".

- 3 Seleccione **Sim** e prima [Enter].



Se seleccionar **Não**, o menu Protec. palavra-passe será exibido novamente.

- 4 Mantenha premido o botão [Num] no controlo remoto e utilize os botões numéricos para definir uma palavra-passe de quatro dígitos.

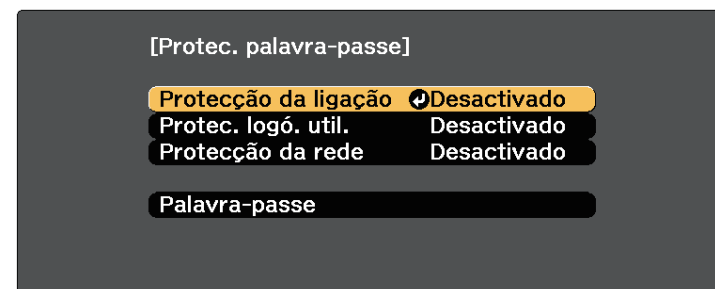


A palavra-passe introduzida será exibida como ****. Será apresentada uma mensagem de confirmação após a introdução do quarto dígito.

- 5 Introduza novamente a palavra-passe.
Será apresentada a mensagem "Palavra-passe aceite". Se introduzir incorrectamente a palavra-passe, aparecerá uma mensagem a pedir que volte a introduzir a palavra-passe.
- 6 Prima [Esc] para voltar ao menu.
- 7 Anote a palavra-passe e guarde-a num local seguro.

Seleccionar tipos de segurança por palavra-passe

Depois de definir uma palavra-passe, será apresentado este menu, que lhe permite seleccionar os tipos de segurança por palavra-passe que deseja utilizar.



Se este menu não for apresentado, mantenha premido o botão [Freeze] no controlo remoto durante 5 segundos até que o menu seja exibido.

- Para impedir a utilização não autorizada do projector, seleccione **Activado** como definição de **Protecção da ligação**.
- Para impedir alterações ao ecrã Logótipo utilizador ou definições relacionadas com a exibição, seleccione **Activado** como definição de **Protec. logó. util.**
- Para impedir alterações às definições de rede, seleccione **Activado** como definição de **Protecção da rede**.

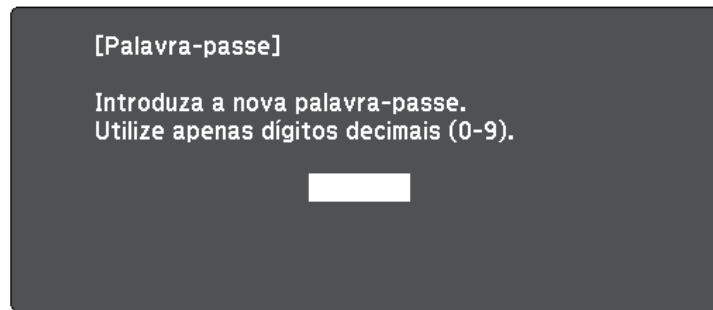
Pode colar o autocolante de protecção por palavra-passe no projector como elemento dissuasivo de furto.



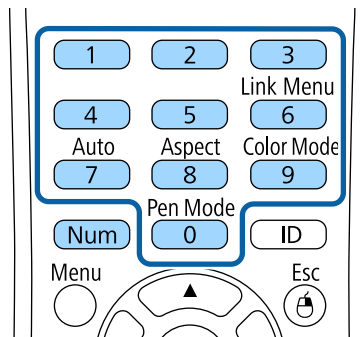
Mantenha o controlo remoto num local seguro. Se o perder, não poderá introduzir a palavra-passe.

Introduzir uma palavra-passe para utilizar o projector

Introduza a palavra correcta quando for apresentado o ecrã da palavra-passe.



- 1 Mantenha premido o botão [Num] no controlo remoto enquanto introduz a palavra-passe utilizando os botões numéricos.



O ecrã da palavra-passe irá fechar.

- 2 Se a palavra-passe estiver incorrecta, será apresentada uma mensagem para tentar novamente. Introduza a palavra-passe correcta para continuar.

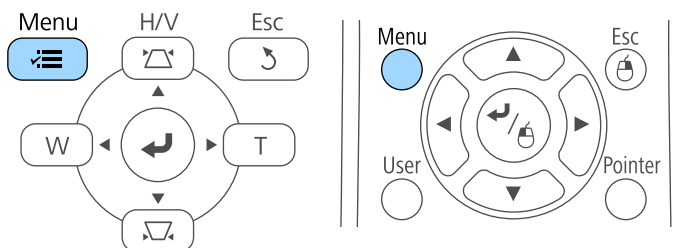
Importante

- Se introduzir uma palavra-passe incorrecta três vezes seguidas, a mensagem "O projector será bloqueado." será apresentada durante cerca de 5 minutos e o projector mudará para o modo de espera. Se isso acontecer, desligue a ficha da tomada eléctrica, volte a inseri-la e ligue novamente o projector. O projector volta a apresentar o ecrã para inserção da palavra-passe para que possa introduzir a palavra-passe correcta.
- Caso se tenha esquecido da palavra-passe, anote o número do "**Código de pedido**: xxxxx" exibido no ecrã e contacte a Epson para obter ajuda.
- Se continuar a repetir a operação indicada anteriormente e a introduzir uma palavra-passe errada 30 vezes seguidas, será apresentada a mensagem apresentada "O projector será bloqueado. Entre em contacto com a Epson da forma descrita na sua documentação." e o projector não aceitará mais nenhuma introdução da palavra-passe. Contacte a Epson para obter ajuda.

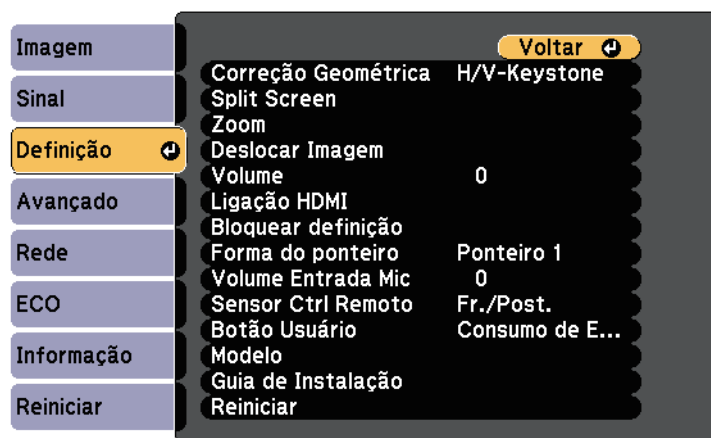
Bloquear os botões do projector

Pode bloquear os botões do painel de controlo para impedir que alguém utilize o projector. Pode continuar a utilizar o projetor com o controlo remoto.

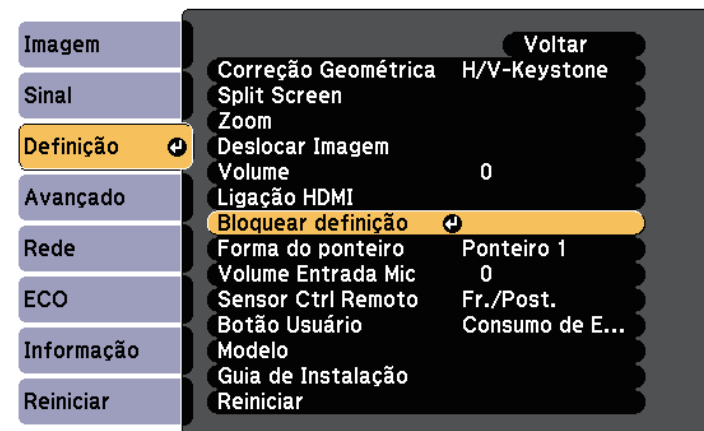
- 1 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



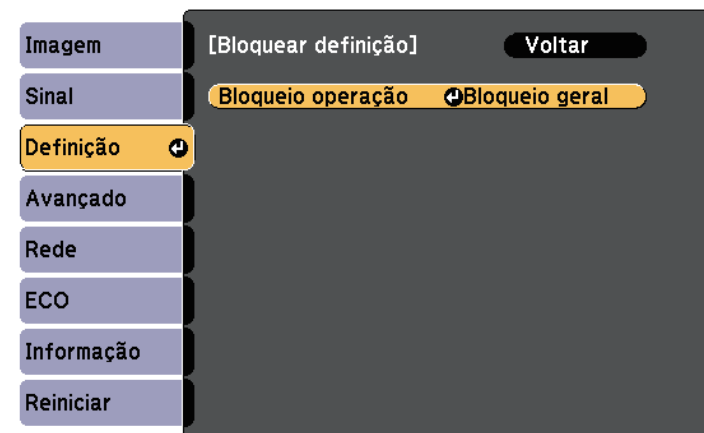
- 2 Seleccione o menu **Definição** e prima [Enter].



- 3 Seleccione **Bloquear definição** e prima [Enter].



- 4 Seleccione **Bloqueio operação** e prima [Enter].



- 5 Seleccione um destes tipos de bloqueio e prima [Enter]:
 - Para bloquear todos os botões do projector, seleccione **Bloqueio total**.

- Para bloquear todos os botões, excepto o botão de energia, seleccione **Bloqueio parcial**.

Será apresentada uma mensagem de confirmação.

- 6** Seleccione **Sim** e prima [Enter].
A definição **Bloqueio operação** entrará em efeito.

» Links relacionados

- "Desbloquear os botões do projector" [Pág.149](#)

Desbloquear os botões do projector

Se os botões do projector estiverem bloqueados, execute uma das seguintes acções para os desbloquear.

- Mantenha premido o botão [Enter] no painel de controlo durante 7 segundos. Será apresentada uma mensagem e os botões serão desbloqueados.
- Seleccione **Desactivado** na definição **Bloqueio operação** no menu **Definição** do projector.

☛ **Definição > Bloquear definição > Bloqueio operação**

» Links relacionados

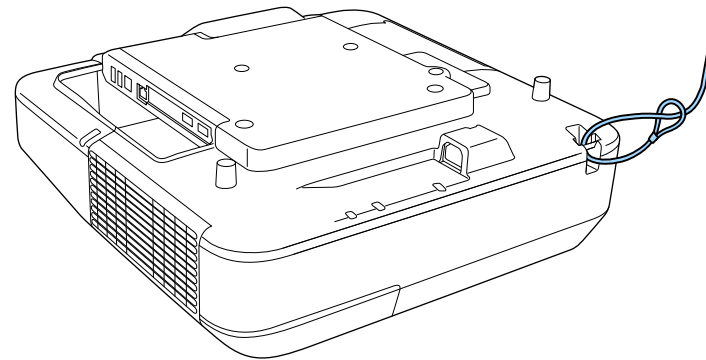
- "Definições das funções do projector - Menu Definições" [Pág.181](#)

Instalar um cabo de segurança

Pode instalar o cabo de segurança no projetor para impedir furtos.

- Utilize o orifício de segurança do projector para fixar um sistema Microsaver Security System da Kensington.

- Utilize o ponto de fixação do cabo de segurança do projector para encaixar um cabo e fixá-lo a um objecto ou móvel pesado.



Pode utilizar um cabo de segurança disponível comercialmente. Para obter mais informações, consulte a documentação fornecida com o sistema de bloqueio por fio.



Para obter mais informações sobre o sistema Microsaver Security System, visite <http://www.kensington.com/>.

Utilizar o projector numa rede

Siga as instruções apresentadas nestas secções para configurar o projector para o utilizar numa rede.

» Links relacionados

- "Projecção através de rede com fios" [Pág.151](#)
- "Projecção através de rede sem fios" [Pág.154](#)

Pode enviar imagens para o seu projector através de uma rede com fios. Para o fazer, ligue o projector à sua rede e configure o projector e o computador para projectção através da rede.

Depois de ligar e configurar o projector como descrito nesta secção, instale o software EasyMP Multi PC Projection a partir do CD-ROM Epson Projector Software (se disponível) ou do website.

O software EasyMP Multi PC Projection configura o seu computador para projectção através da rede. Permite-lhe também efectuar reuniões interactivas projectando os ecrãs dos computadores dos utilizadores através de uma rede. Para obter instruções, consulte o *Manual de funcionamento de EasyMP Multi PC Projection*.

» Links relacionados

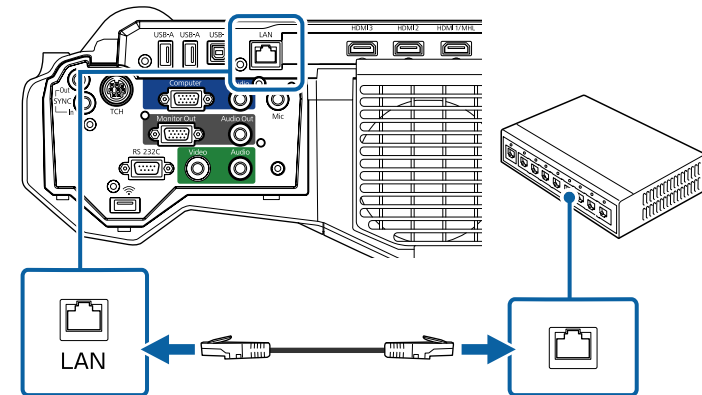
- "Ligar a uma Rede Com Fios" [Pág.151](#)
- "Seleccionar as definições de rede com fios" [Pág.151](#)

Ligar a uma Rede Com Fios

Para ligar o projector a uma rede de área local (LAN) com fios, utilize um cabo de rede 100Base-TX ou 10Base-T. Para garantir a transmissão adequada dos dados, utilize um cabo blindado de Categoria 5 ou superior.

- 1** Ligue uma extremidade do cabo de rede ao seu hub de rede, switch ou router.

- 2** Ligue a outra extremidade do cabo à porta LAN do projector.



Seleccionar as definições de rede com fios

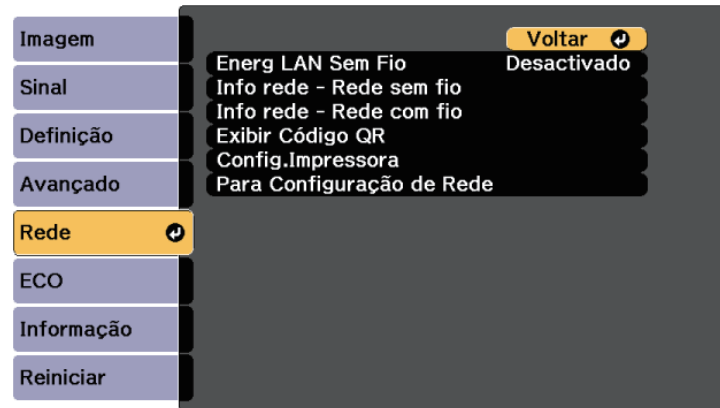
Antes de poder projectar a partir de computadores da sua rede, deverá seleccionar as definições de rede no projector.



Certifique-se de que o projector já está ligado à sua rede com fios através da porta LAN.

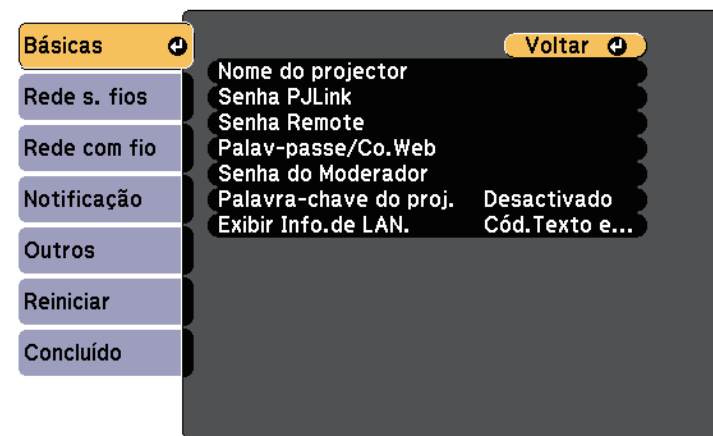
- 1** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.

2 Seleccione o menu **Rede** e prima [Enter].



3 Seleccione o menu **Para Configuração de Rede** e prima [Enter].

4 Seleccione o menu **Básicas** e prima [Enter].



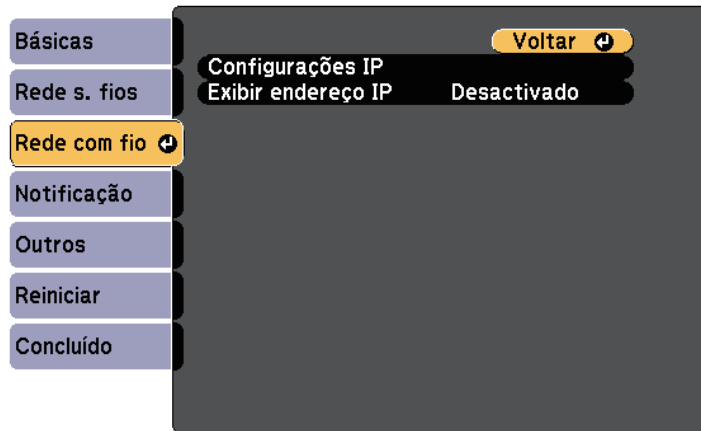
5 Seleccione as opções básicas, conforme necessário.

- **Nome do projector** permite-lhe introduzir um nome com um máximo de 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projector na rede.
- **Senha PJLink** permite-lhe introduzir uma palavra-passe com um máximo de 32 caracteres alfanuméricos para utilizar o protocolo PJLink para controlar o projector.
- A **Senha Remote** permite-lhe introduzir uma palavra-passe com um máximo de 8 caracteres alfanuméricos para aceder ao projector através do Controlo remoto Web. (O nome de utilizador é **EPSONREMOTE**; a palavra-passe predefinida é **guest**).
- A **Palav-passe/Co.Web** permite-lhe introduzir uma palavra-passe com um máximo de 8 caracteres alfanuméricos para aceder ao projector através da Web. (O nome de utilizador é **EPSONWEB**; a palavra-passe predefinida é **admin**).
- A **Senha do Moderador** permite-lhe introduzir uma palavra-passe numérica de quatro dígitos para aceder ao projetor como moderador utilizando o EasyMP Multi PC Projection ou o Epson iProjection. (Nenhuma senha está configurada por predefinição).
- **Palavra-chave do projector** permite-lhe activar a palavra-passe de segurança para impedir o acesso de alguém que não se encontra junto ao projector. Deve introduzir uma palavra-chave aleatória exibida num computador através do software EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection para aceder ao projector e partilhar o ecrã.
- **Exibir Info.de LAN.** permite definir o formato de exibição das informações de rede do projector.



Utilize o teclado exibido para introduzir o nome, as palavras-passe e a palavra-chave. Prima os botões direccionais no controlo remoto para realçar os caracteres e prima [Enter] para os seleccionar.

- 6** Seleccione o menu **Rede com fios** e prima [Enter].



- 7** Seleccione **Configurações IP** e prima [Enter].

- 8** Seleccione as suas **Configurações IP**.

- Se a sua rede atribuir endereços automaticamente, defina a opção **DHCP** para **Activado**.
- Caso seja necessário definir manualmente os endereços, defina a opção **DHCP** para **Desactivado** e introduza o **Endereço IP**, a **Máscara sub-rede** e o **Endereço gateway** do projector.



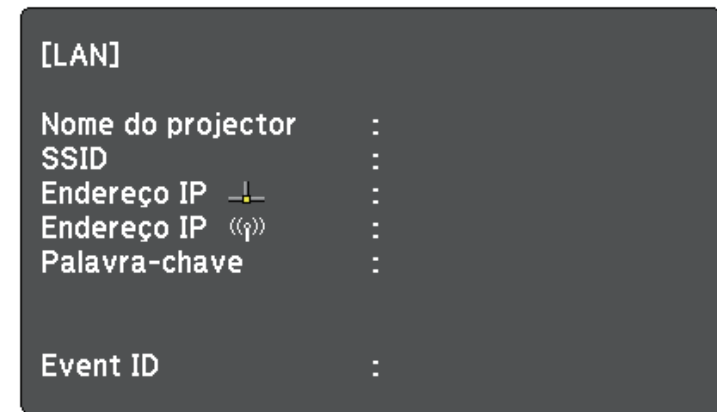
Para realçar os números que deseja no teclado exibido, prima os botões direccionais no controlo remoto. Para seleccionar o número realçado, prima [Enter].

- 9** Para evitar que o endereço IP seja apresentado no ecrã de espera da rede e na Tela Inicial, ajuste a opção **Exibir endereço IP** para **Desactivado**.

- 10** Quando terminar o ajuste das definições, seleccione **Concluído** e siga as instruções no ecrã para guardar as definições e sair dos menus.

- 11** Prima o botão [LAN] no controlo remoto.

As definições da rede com fios estarão concluídas quando o endereço IP correcto for exibido no ecrã de espera da rede.



Pode enviar imagens para o seu projetor através de uma rede sem fios.

Para o fazer, deve instalar o módulo de LAN sem fios 802.11b/g/n da Epson e, em seguida, configurar o projetor e o computador para projecção sem fios utilizando o menu **Rede** do projetor.

Depois de instalar o módulo de Rede sem fios e configurar o projector, instale o software de rede a partir do CD-ROM Epson Projector Software (se disponível) ou transfira o software, se necessário. Utilize o seguinte software e documentação para configurar e controlar a projecção sem fios:

- O software EasyMP Multi PC Projection permite-lhe efectuar reuniões interactivas projectando os ecrãs dos computadores dos utilizadores através de uma rede. Para obter instruções, consulte o *Manual de funcionamento de EasyMP Multi PC Projection*.
- A aplicação Epson iProjection permite-lhe projetar a partir de dispositivos iOS ou Android.
Pode transferir o Epson iProjection a partir da App Store ou Google play. Quaisquer taxas decorrentes da comunicação com as lojas App Store ou Google play são da responsabilidade do cliente.

» Links relacionados

- "Instalar o Módulo LAN sem fios" [Pág.154](#)
- "Seleccionar manualmente as definições da rede sem fios" [Pág.155](#)
- "Seleccionar as definições da rede sem fios no Windows" [Pág.157](#)
- "Seleccionar as definições da rede sem fios no OS X" [Pág.158](#)
- "Configurar a segurança da rede sem fios" [Pág.158](#)
- "Utilizar um Código de QR para ligar um dispositivo móvel" [Pág.159](#)
- "Utilizar uma chave USB para ligar um computador com o Windows" [Pág.159](#)

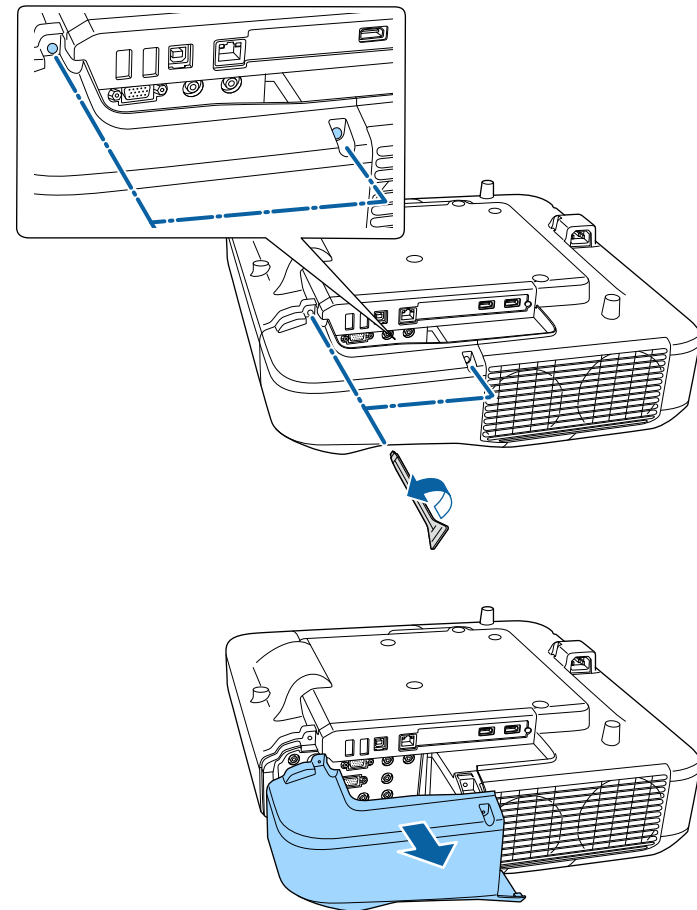
Instalar o Módulo LAN sem fios

Para utilizar o projetor numa rede sem fios, instale o módulo LAN sem fios Epson 802.11b/g/n. Não utilize qualquer outro tipo de módulo de Rede sem fios.

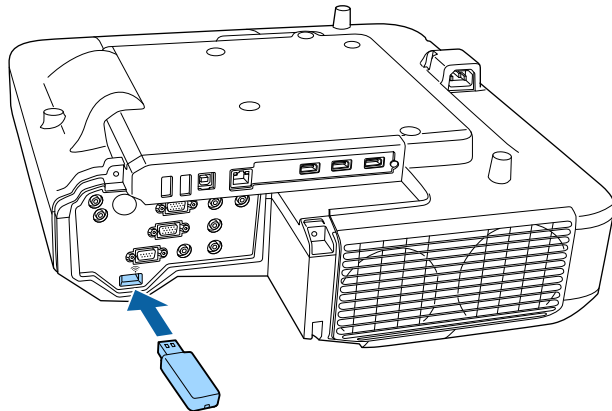
Importante

Nunca remova o módulo enquanto o indicador estiver azul ou intermitente, ou enquanto estiver a projectar sem fios. Isso poderá danificar o módulo ou causar a perda de dados.

- 1** Retire os dois parafusos da tampa do cabo para abrir a tampa do cabo.



- 2** Ligue o módulo de Rede sem fios à ranhura do módulo de Rede sem fios.

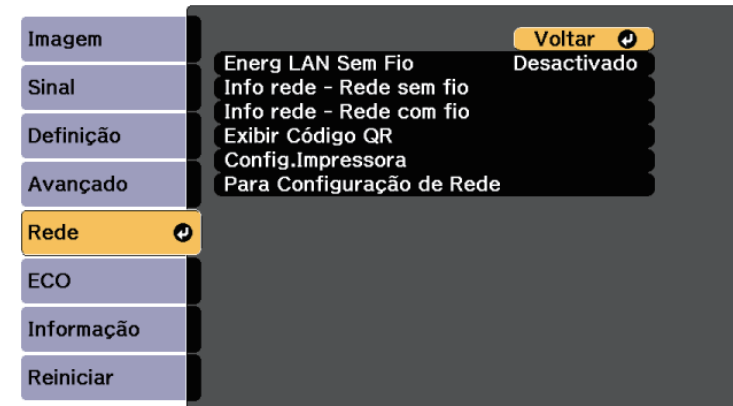


Seleccionar manualmente as definições da rede sem fios

Antes de poder projectar a partir sua rede sem fios, deverá seleccionar as definições de rede no projector.

- 1** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.

- 2** Seleccione o menu **Rede** e prima [Enter].

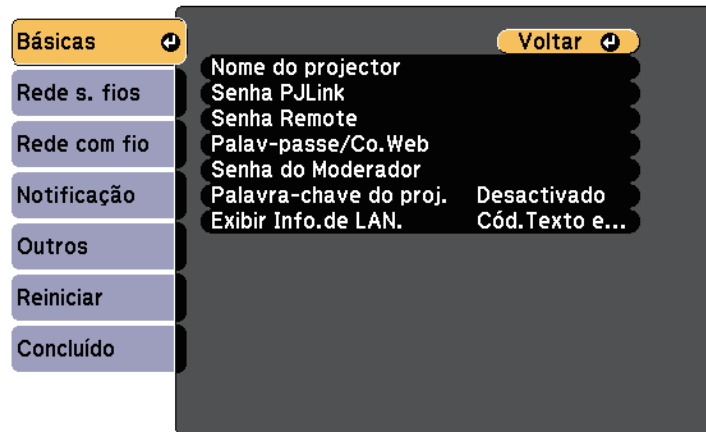


- 3** Seleccione **Wireless LAN ON** na definição **Alimentação Wireless**.



- 4** Seleccione o menu **Para Configuração de Rede** e prima [Enter].

- 5** Selecciona o menu **Básicas** e prima [Enter].



- 6** Selecciona as opções básicas, conforme necessário.

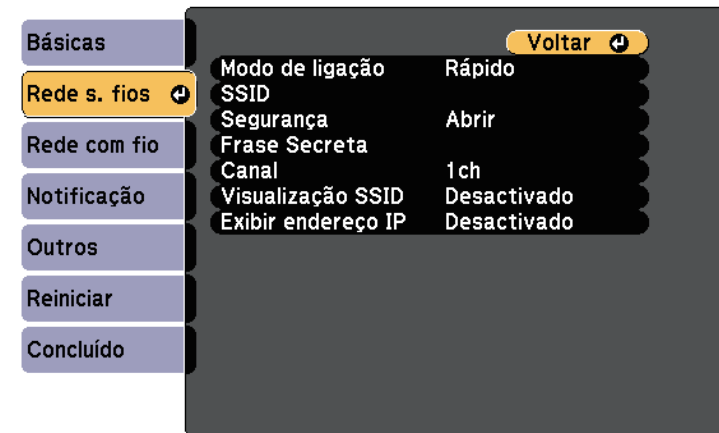
- **Nome do projector** permite-lhe introduzir um nome com um máximo de 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projector na rede.
- **Senha PLink** permite-lhe introduzir uma palavra-passe com um máximo de 32 caracteres alfanuméricos para utilizar o protocolo PLink para controlar o projector.
- A **Senha Remote** permite-lhe introduzir uma palavra-passe com um máximo de 8 caracteres alfanuméricos para aceder ao projector através do Controlo remoto Web. (O nome de utilizador é **EPSONREMOTE**; a palavra-passe predefinida é **guest**).
- A **Palav-passe/Co.Web** permite-lhe introduzir uma palavra-passe com um máximo de 8 caracteres alfanuméricos para aceder ao projector através da Web. (O nome de utilizador é **EPSONWEB**; a palavra-passe predefinida é **admin**).
- A **Senha do Moderador** permite-lhe introduzir uma senha numérica de quatro dígitos para aceder ao projector como moderador utilizando o EasyMP MultiPC Projection ou o Epson iProjection. (Nenhuma senha está configurada por predefinição).

- **Palavra-chave do projector** permite-lhe activar a palavra-passe de segurança para impedir o acesso de alguém que não se encontra junto ao projector. Deve introduzir uma palavra-chave aleatória exibida a partir de um computador através do software EasyMP MultiPC Projection ou Epson iProjection para aceder ao projector e partilhar o ecrã actual.
- **Exibir Info.de LAN.** permite definir o formato de exibição das informações de rede do projector.



Utilize o teclado exibido para introduzir o nome e a palavra-passe. Prima os botões direccionais no controlo remoto para realçar os caracteres e prima [Enter] para os seleccionar.

- 7** Selecciona o menu **Rede sem fios** e prima [Enter].



- 8** Selecciona a definição **Modo de ligação**.

- **Rápido** permite-lhe ligar directamente a vários smartphones, tablets ou computadores através de comunicação sem fios.
- **Avançado** permite-lhe ligar a smartphones, tablets ou computadores através de um ponto de acesso de rede sem fios.

- 9** Caso tenha seleccionado o modo de ligação **Avançado**, seleccione **Procurar Ponto de Acesso** para seleccionar o ponto de acesso ao qual deseja ligar.



Se precisar de definir o SSID manualmente, seleccione **SSID** para introduzir o SSID.

- 10** Para o modo de ligação **Avançado**, ajuste as definições de IP para a sua rede, conforme necessário.

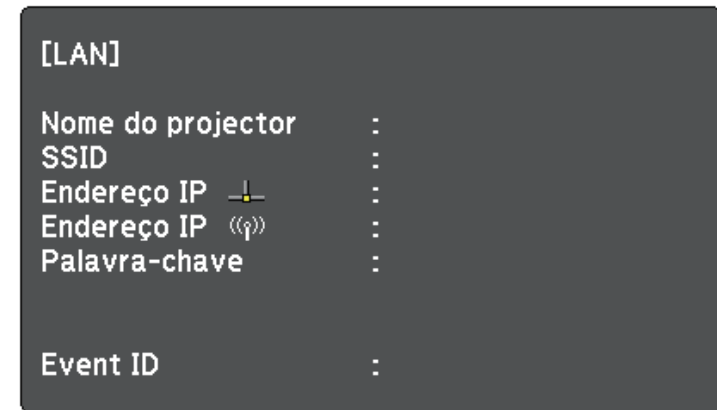
- Se a sua rede atribuir endereços automaticamente, seleccione **Configurações IP** para definir a opção **DHCP** para **Activado**.
- Caso seja necessário definir manualmente os endereços, seleccione **Configurações IP** para definir a opção **DHCP** para **Desactivado** e depois introduza o **Endereço IP**, a **Máscara sub-rede** e o **Endereço gateway** do projector.

- 11** Para evitar que o SSID ou o endereço IP sejam apresentados no ecrã de espera da rede e na Tela Inicial, defina a opção **Visualização SSID** ou a opção **Exibir endereço IP** para **Desactivado**.

- 12** Quando terminar o ajuste das definições, seleccione **Concluído** e siga as instruções no ecrã para guardar as definições e sair dos menus.

- 13** Prima o botão [LAN] no controlo remoto.

As definições da rede sem fios estarão concluídas quando o endereço IP correcto for exibido no ecrã de espera da rede.



Quando terminar o ajuste das definições da rede sem fios do projector, deverá seleccionar as definições de rede sem fios no computador. Em seguida, abra o software de rede para enviar imagens para o seu projector através da rede sem fios.

Seleccionar as definições da rede sem fios no Windows

Antes de ligar o projector, seleccione a rede sem fios correcta no seu computador.

- 1** Para aceder ao seu utilitário de ligação sem fios, faça duplo clique no ícone de rede na barra de tarefas do Windows.
- 2** Ao efectuar a ligação no modo **Avançado**, seleccione o nome da rede (SSID) à qual o projector se encontra ligado.
- 3** Clique em **Ligar**.

Seleccionar as definições da rede sem fios no OS X

Antes de ligar o projector, seleccione a rede sem fios correcta no OS X.

- 1 Clique no ícone AirPort na barra de menu na parte superior do ecrã.
- 2 Ao efectuar a ligação no modo Avançado, certifique-se de que a função AirPort está activada e seleccione o nome da rede (SSID) à qual o projector se encontra ligado.

Configurar a segurança da rede sem fios

Pode configurar a segurança para utilizar o projector numa rede sem fios. Configure uma das seguintes opções de segurança para coincidir com as definições utilizadas na sua rede:

- Segurança WPA2-PSK
- Segurança WPA/WPA2-PSK *

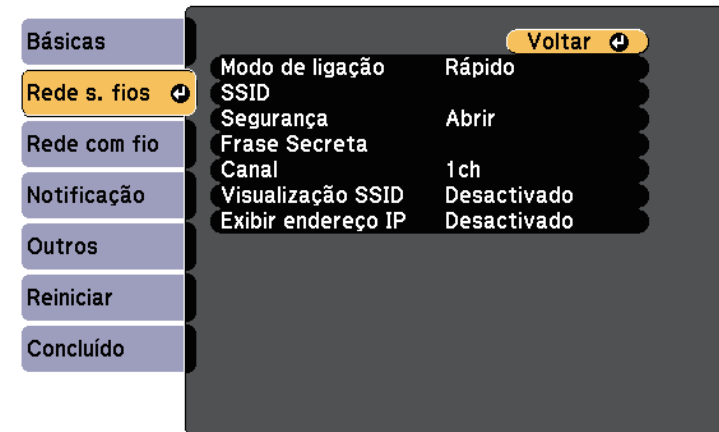
* Disponível apenas para o modo de ligação Avançado.



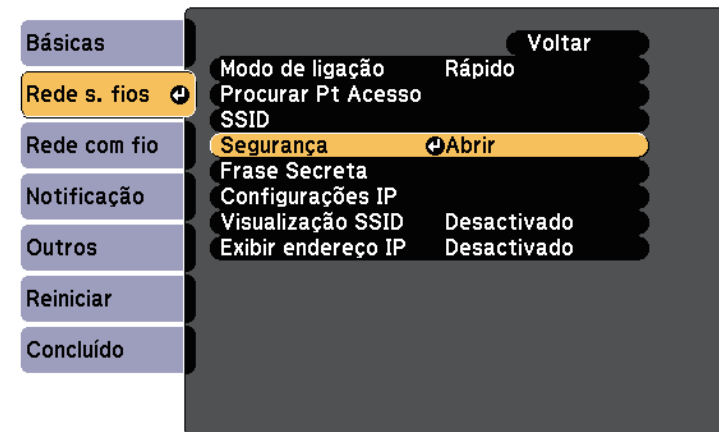
Contacte o administrador da sua rede para o ajudar a introduzir as informações correctas.

- 1 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.
- 2 Seleccione o menu **Rede** e prima [Enter].
- 3 Seleccione o menu **Para Configuração de Rede** e prima [Enter].

- 4 Seleccione o menu **Rede sem fios** e prima [Enter].



- 5 Seleccione a definição **Segurança** e prima [Enter].



- 6 Seleccione as definições de segurança para coincidir com as definições da sua rede.

- 7** Quando terminar o ajuste das definições, seleccione **Concluído** e siga as instruções no ecrã para guardar as definições e sair dos menus.

» Links relacionados

- "Menu Rede - Menu Rede s. fios" [Pág.192](#)

Utilizar um Código de QR para ligar um dispositivo móvel

Depois de seleccionar as definições de rede para o projector, pode exibir um código de QR no ecrã e utilizá-lo para ligar a um dispositivo móvel utilizando a aplicação Epson iProjection.



- Certifique-se de que a versão mais recente do Epson iProjection (V1.3.0 ou mais recente suporta esta funcionalidade) está instalada no seu dispositivo.
- Pode transferir gratuitamente o Epson iProjection a partir das lojas App Store ou Google play. Quaisquer taxas decorrentes da comunicação com as lojas App Store ou Google play são da responsabilidade do cliente.
- Ao utilizar a aplicação Epson iProjection no modo de ligação Rápido, recomendamos a configuração de definições de segurança.

- 1** Prima o botão [LAN] no controlo remoto.
O código QR será exibido na superfície projectada.



- Se não conseguir ver o código QR, ajuste a definição **Exibir Info.de LAN** para **Cód.Texto e QR** no menu **Rede** do projetor.
☛ **Rede > Para Configuração de Rede > Básico > Exibir Info.de LAN.**
- Para ocultar o código QR, prima o botão [Esc].
- Pode exibir o código QR seleccionando o ícone na Tela Inicial.

- 2** Inicie o Epson iProjection no seu dispositivo móvel.

- 3** Efectue a leitura do código QR com o seu dispositivo móvel para o ligar ao projector.



Para ler correctamente o código QR, vire-se directamente para o ecrã e aproxime-se suficientemente para que o código projectado se ajuste ao guia do leitor de códigos QR do dispositivo móvel. Se estiver demasiado afastado do ecrã, poderá não ser possível ler o código.

Quando a ligação for estabelecida, será exibida a imagem do dispositivo móvel. Toque em **Photos**, **Documents** ou **Web Page** no menu e seleccione o ficheiro que pretende projectar.

Utilizar uma chave USB para ligar um computador com o Windows

Pode configurar a unidade flash USB como uma chave USB para ligar rapidamente o projector a um computador com o Windows numa rede sem fios. A chave USB permite-lhe seleccionar automaticamente as definições da rede sem fios de um computador e projectar a sua apresentação sem fios.

- 1** Configure a chave USB utilizando o EasyMP Multi PC Projection.



Para obter instruções, consulte o *Manual de funcionamento de EasyMP Multi PC Projection*.

- 2** Certifique-se de que o módulo de Rede sem fios está instalado ou incorporado no seu projector.

- 3** Ligue o projector.

- 4** Prima o botão [LAN] no controlo remoto.

É apresentado o ecrã de espera da LAN. Certifique-se de que as informações de SSID e endereço IP são exibidas.

5 Remova a chave USB.

6 Ligue a chave USB a uma porta USB do seu computador.



No Windows Vista, se a janela de execução automática for exibida, seleccione **MPPLaunch.exe** e, em seguida, seleccione **Permitir**.

7 Siga as instruções no ecrã para instalar a aplicação necessária.



- Se a janela da Firewall do Windows for exibida, clique em **Sim** para desactivar a firewall.
- Para instalar o software precisa de autorização de administrador.
- Se este não for instalado automaticamente, faça duplo clique em **MPPLaunch.exe** na chave USB.

Após alguns minutos, a imagem do seu computador será exibida pelo projector. Se a imagem não for exibida, prima o botão [LAN] no controlo remoto do projector ou reinicie o computador.

8 Execute a sua apresentação.

9 Quando terminar a projecção sem fios, seleccione a opção **Remover o hardware com segurança** na barra de tarefas do Windows e remova a chave USB do computador.



Poderá ser necessário reiniciar o computador para reactivar a ligação de Rede sem fios.

Monitorizar e controlar o projector

Siga as instruções apresentadas nestas secções para monitorizar e controlar o projector numa rede.

» Links relacionados

- "EasyMP Monitor" [Pág.162](#)
- "Controlar um projector numa rede utilizando um navegador Web" [Pág.163](#)
- "Configurar alertas de e-mail do projector na rede" [Pág.165](#)
- "Configurar a monitorização com SNMP" [Pág.166](#)
- "Utilizar comandos ESC/VP21" [Pág.167](#)
- "Suporte PJLink" [Pág.169](#)
- "Suporte Crestron RoomView" [Pág.170](#)

O software EasyMP Monitor (apenas Windows) permite-lhe monitorizar e controlar o seu projector através de uma rede. Para obter instruções, consulte o *Manual de funcionamento de EasyMP Monitor*.


Pode transferir o EasyMP Monitor a partir do seguinte website.

<http://www.epson.com/>

Depois de ligar o projector à sua rede, pode seleccionar as definições do projector e controlar a projecção com um navegador Web compatível. Isso permite-lhe aceder ao projector remotamente.



- Certifique-se de que o computador e o projector estão ligados à rede. Quando projectar imagens a partir de uma rede sem fios, efectue a ligação no modo **Avançado**.
- As funções de configuração e controlo Web são suportadas no Internet Explorer 9.0 ou mais recente (Windows) e no Safari (OS X), em redes que não utilizam um servidor proxy para efetuar a ligação. Não é possível seleccionar todas as definições do menu do projector ou controlar todas as funções utilizando um Web browser.
- Se definir o **Modo de espera** para **Comunic. Activada** no menu **ECO** do projector, pode utilizar o navegador Web para ajustar as definições e controlar a projecção mesmo que o projector se encontre no modo de espera (quando a alimentação estiver desligada).

- 1** Certifique-se de que o projector se encontra ligado.
- 2** Certifique-se de que o computador ou dispositivo está ligado à mesma rede do projector.
- 3** Abra o Web browser no computador ou dispositivo.
- 4** Aceda ao ecrã do Epson Web Control introduzindo o endereço IP do projetor na barra de endereço do browser.
- 5** Selecione o ícone  para aceder ao ecrã Controlo Web.




- Poderá ser necessário iniciar sessão antes de aceder ao ecrã Controlo Web. Se o ecrã de início de sessão for apresentado, introduza o nome de utilizador e a palavra-passe. (O nome de utilizador é **EPSONWEB** e a palavra-passe predefinida é **admin**).
- Pode alterar a palavra-passe em **Palav-passe/Co.Web** no menu **Rede** do projector.
☛ **Rede > Para Configuração de Rede > Básicas > Palav-passe/Co.Web**

- 6** Para seleccionar as definições do menu do projector, seleccione o nome do menu e siga as instruções apresentadas no ecrã para seleccionar as definições.



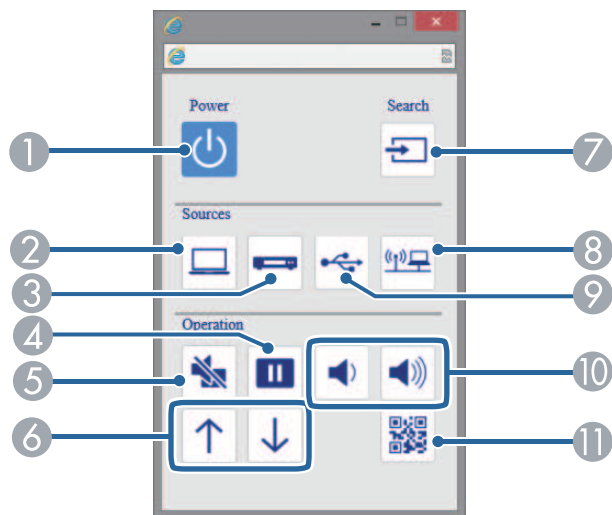
- Não é possível seleccionar as seguintes definições utilizando um navegador Web.
 - Deslocar Imagem
 - Ligação HDMI
 - Forma do ponteiro
 - Botão Usuário
 - Testar modelo
 - Easy Interactive Function
 - Logo Utiliz.
 - USB Type B
 - Língua
 - Event ID
 - Reinic. Horas Lâmpada
 - Configurações da impressora
- Pode seleccionar as seguintes definições apenas utilizando um navegador Web.
 - Senha Monitor (até 16 caracteres alfanuméricos)
 - Porta HTTP (número da porta utilizado para Controlo Web, excepto 80 [predefinição], 843, 3620, 3621, 3625, 3629, 4352, 4649, 5357, 10000, 10001, 41794)

7 Para controlar a projecção remotamente, selecione o ícone .



- Se a janela de início de sessão for apresentada, introduza o nome de utilizador e a palavra-passe. (O nome de utilizador é **EPSONREMOTE** e a palavra-passe predefinida é **guest**).
- Pode alterar a palavra-passe em **Senha Remote** no menu **Rede** do projector.
☛ **Rede > Para Configuração de Rede > Básicas > Senha Remote**

8 Selecione o ícone correspondente à função do projector que deseja controlar.



- 1 Controlo do botão de energia
- 2 Selecciona a porta de entrada Computer
- 3 Selecciona as portas de entrada Video e HDMI
- 4 Botão de controlo de Congelamento
- 5 Botão de controlo A/V Mute

- 6 Botões de controlo Página Acima e Página Abaixo
- 7 Procura fontes de entrada de sinal
- 8 Selecciona a fonte de entrada de rede
- 9 Selecciona a fonte de entrada USB Display ou dispositivo USB
- 10 Botões de controlo de volume
- 11 Exibir Código QR

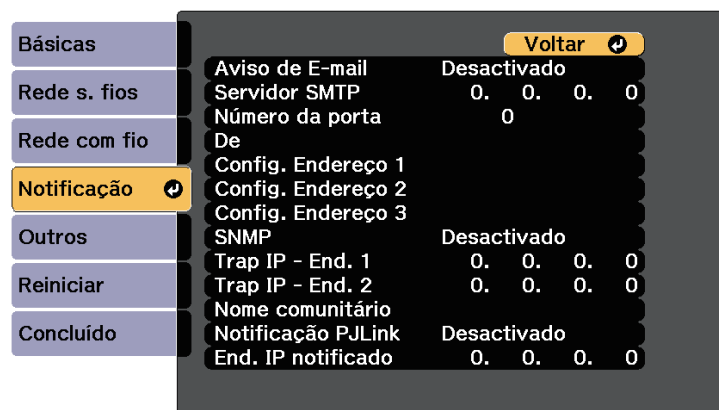
» Links relacionados

- "Definições de rede do projector - Menu Rede" [Pág.190](#)
- "Menu Rede - Menu Básicas" [Pág.191](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)

Pode configurar o projector para lhe enviar um alerta de e-mail através da rede caso ocorra um problema no projector.

Se definir a opção **Modo de espera** para **Comunic. Activada** no menu **ECO** do projector, poderá receber os alertas de e-mail mesmo que o projector se encontre no modo de espera (quando a alimentação estiver desligada).

- 1** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.
- 2** Seleccione o menu **Rede** e prima [Enter].
- 3** Seleccione o menu **Para Configuração de Rede** e prima [Enter].
- 4** Selecione o menu **Notificação** e prima [Enter].



- 5** Defina o **Aviso de E-mail** para **Activado**.
- 6** Introduza o endereço IP para a opção **Servidor SMTP**.



Não utilize estes endereços: 127.x.x.x ou 224.0.0.0 até 255.255.255.255 (x é um número de 0 a 255).

- 7** Seleccione um número para o **Número da porta** do servidor SMTP, de 1 a 65535 (o número predefinido é 25).

- 8** Escolha um campo de endereço, introduza o endereço de e-mail e seleccione os alertas que deseja receber. Repita estes passos para um máximo de três endereços.



O seu endereço de e-mail pode conter até 32 caracteres alfanuméricos.

- 9** Quando terminar o ajuste das definições, seleccione **Concluído** e siga as instruções no ecrã para guardar as definições e sair dos menus.



Poderá não receber um alerta de e-mail se um problema crítico causar o encerramento do projector.

» Links relacionados

- "Mensagens de alerta de e-mail de um projector de rede" [Pág.165](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)

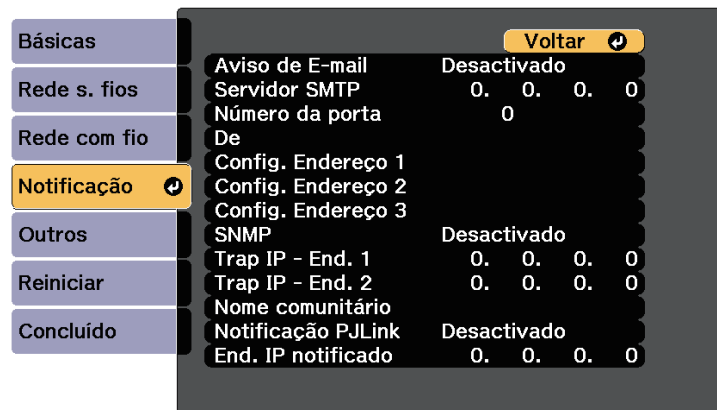
Mensagens de alerta de e-mail de um projector de rede

Quando ocorrer um problema com o projector na rede, e os alertas de e-mail estiverem activados, receberá um e-mail contendo as seguintes informações:

- O endereço de e-mail definido em **De** como remetente
- **Epson Projector** na linha de assunto
- O nome do projector com o problema
- O endereço IP do projector afectado
- Informações detalhadas sobre o problema

Os administradores de rede podem instalar software SNMP (Simple Network Management Protocol) nos computadores da rede para que seja possível monitorizar projectores. Se a sua rede utilizar este software, pode configurar o projectador para monitorização SNMP.

- 1** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.
- 2** Selecciona o menu **Rede** e prima [Enter].
- 3** Selecciona o menu **Para Configuração de Rede** e prima [Enter].
- 4** Selecciona o menu **Notificação** e prima [Enter].



- 5** Defina SNMP para **Activado**.
- 6** Introduza até dois endereços IP para receber notificações SNMP, utilizando os números 0 a 255 para cada campo de endereço.



Não utilize estes endereços: 127.x.x.x ou 224.0.0.0 até 255.255.255.255 (x é um número de 0 a 255). Este projetor suporta a versão de agente SNMP 1 (SNMPv1).

- 7** Introduza o **Nome comunitário** SNMP utilizando até 32 caracteres alfanuméricos.
- 8** Quando terminar o ajuste das definições, seleccione **Concluído** e siga as instruções no ecrã para guardar as definições e sair dos menus.

Pode controlar o projector a partir de um dispositivo externo utilizando comandos ESC/VP21.

» Links relacionados

- "Lista de comandos ESC/VP21" [Pág.167](#)
- "Esquema dos Cabos" [Pág.167](#)

Lista de comandos ESC/VP21

Quando o comando de ligação é enviado para o projector, este liga e entra em modo de aquecimento. Quando o projector estiver ligado, emitirá o código ":" (3Ah).

Depois de receber um comando, o projector executa o comando, emite o código ":" e recebe o comando seguinte.

Se o processamento do comando terminar com um erro, o projector emite uma mensagem de erro e o código ":".

Estão disponíveis os seguintes comandos.

Opção		Comando
Ligar/Desligar	Activado	PWR ON
	Desactivado	PWR OFF

Opção			Comando
Seleção do sinal	Computador	Automático	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentes	SOURCE 14
	HDMI1/MHL		SOURCE 30
	HDMI2		SOURCE A0
	HDMI3		SOURCE C0
	Vídeo		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB1		SOURCE 52
	Rede local		SOURCE 53
A/V Mute Activado/Desactivado	Activado		MUTE ON
	Desactivado		MUTE OFF

Adicione um código de retorno (CR) (0Dh) ao final de cada comando e efectue a transmissão.

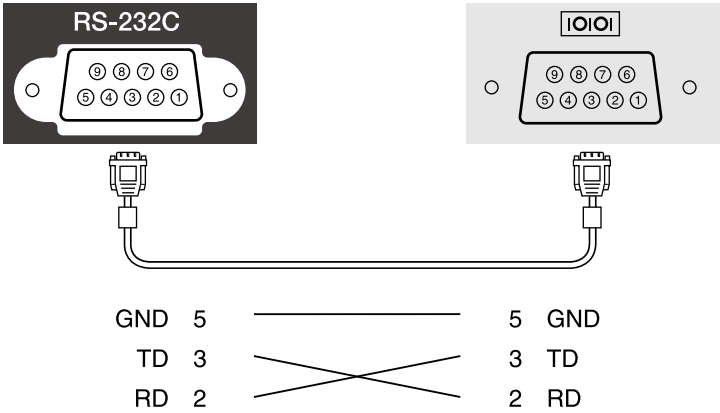
Contacte a Epson para obter mais detalhes.

Esquema dos Cabos

Ligação em série

- Forma do conector: mini D-Sub de 9 pinos (macho)
- Nome da porta de entrada do videoprojector: RS-232C
- Tipo de cabo: Cabo cruzado (null modem)

Na imagem seguinte, a parte lateral do projector é apresentada à esquerda e a parte lateral do computador à direita:



Nome do sinal	Função
GND	Ligação à terra do sinal
TD	Transmit data (transmissão de dados)
RD	Receive data (recepção de dados)

Protocolo de comunicação

- Predefinição de taxa de baud: 9600 bps
- Comprimento de dados: 8 bits
- Paridade: nenhuma
- Bit de paragem: 1 bit
- Controlo de fluxo: nenhum

A norma PJLink foi estabelecida pela JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) como protocolo padrão para o controlo de projetores compatíveis com redes e como parte dos seus esforços de normalização de protocolos de controlo de projetores.

O projetor cumpre a norma PJLink Class2 estabelecida pela JBMIA.

O número da porta utilizada para a função de pesquisa PJLink é 4352 (UDP).

Antes de poder utilizar o PJLink, é necessário ajustar as definições de rede.

Está em conformidade com todos os comandos, exceto com os comandos seguintes definidos pela norma PJLink Class2. O acordo foi confirmado pela verificação de adaptabilidade da norma PJLink.

<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

- Comandos não compatíveis

Função		Comando PJLink
Definições Mute	Definir a interrupção de imagem	AVMT 11
	Definir a interrupção de som	AVMT 21

- Portas de entrada e respectivo número de fonte de entrada

Nome da porta de entrada	Número da fonte de entrada
Computador	11
Vídeo	21
HDMI1/MHL	32
HDMI2	33
HDMI3	36
USB1	41
USB2	42
Rede local	52
USB Display	53

- Nome do fabricante apresentado para "Pergunta sobre o nome do fabricante"

EPSON

- Nome do modelo apresentado para "Pergunta sobre o nome do produto"
 - EPSON 696Ui/696UT

Se estiver a utilizar a monitorização de rede e sistema de controlo Crestron RoomView, pode configurar o projector para utilizar no sistema. O Crestron RoomView permite-lhe controlar e monitorizar o projector utilizando um navegador Web.



- Não é possível utilizar a função Epson Web Control ou o suplemento Message Broadcasting para o EasyMP Monitor durante a utilização do Creston RoomView.
- Se definir a opção **Modo de espera** para **Comunic.Activada** no menu **ECO** do projector, poderá controlar o projector mesmo que este se encontre no modo de espera (quando a alimentação estiver desligada).

Para obter informações adicionais sobre o Crestron RoomView, visite o Web site da Creston.

<http://www.crestron.com>

Para monitorizar dispositivos no sistema, pode utilizar o Crestron RoomView Express ou o Crestron RoomView Server Edition fornecido pela Creston. Pode comunicar com a linha de apoio ao cliente e enviar mensagens de emergências. Consulte o seguinte sítio Web para obter mais informações.

<http://www.crestron.com/getroomview>

Este manual descreve como efectuar operações no seu computador utilizando um Web browser.

» Links relacionados

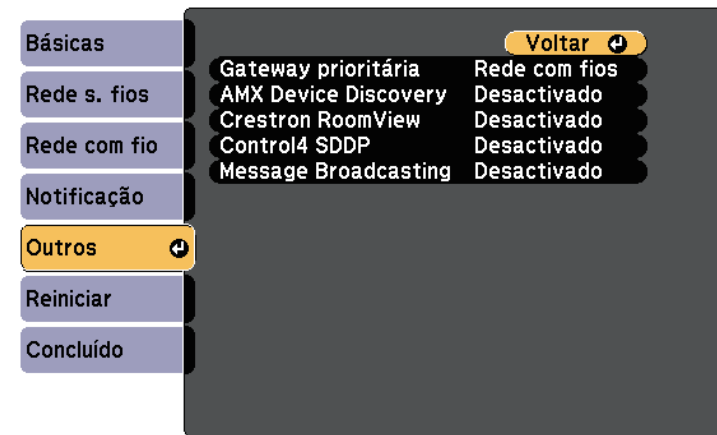
- "Configurar o suporte Crestron RoomView" [Pág.170](#)
- "Controlar um projector de rede com o Crestron RoomView" [Pág.170](#)

Configurar o suporte Crestron RoomView

Para configurar o seu projector para monitorizar e controlar utilizando um sistema Crestron RoomView, certifique-se de que o computador e o projector se encontram ligados à rede. Se estiver ligado sem fios, configure o projector utilizando o modo de ligação de rede Avançado.

- 1 Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.

- 2 Seleccione o menu **Rede** e prima [Enter].
- 3 Seleccione o menu **Para Configuração de Rede** e prima [Enter].
- 4 Seleccione o menu **Outros** e prima [Enter].



- 5 Ajuste a definição **Crestron RoomView** para **Activado** para permitir a detecção do projector.
- 6 Quando terminar o ajuste das definições, seleccione **Concluído** e siga as instruções no ecrã para guardar as definições e sair dos menus.
- 7 Desligue o projector e volte a ligá-lo para activar a definição.

Controlar um projector de rede com o Crestron RoomView

Depois de configurar o projector para utilizar o Creston RoomView, pode controlar e monitorizar a projecção com um navegador Web compatível.

- 1 Abra o navegador Web num computador ligado à rede.

- 2** Introduza o endereço IP do projector na caixa de endereço do navegador e prima a tecla **Enter** no teclado do computador. Será apresentado o seguinte ecrã:



- 3** Seleccione a fonte de entrada que deseja controlar na caixa **Sources List**. Pode percorrer as fontes disponíveis utilizando os botões direccionais para cima e para baixo na caixa.
- 4** Para controlar a projecção remotamente, clique nos botões apresentados no ecrã que correspondem aos botões do controlo remoto do projector. Pode seleccionar as opções de botões na parte inferior do ecrã.



Estes botões apresentados no ecrã não correspondem directamente aos botões do controlo remoto do projector:

- OK actua como botão [Enter]
- Menu exhibe o menu do projector

- 5** Para ver as informações sobre o projector, clique no separador **Info**.
- 6** Para alterar as definições do projector, Crestron e de palavra-passe, clique no separador **Tools**, seleccione as definições no ecrã apresentado e clique em **Send**.

- 7** Quando terminar o ajuste das definições, clique em **Exit** para sair do programa.

» Links relacionados

- "Janela de operação do Crestron RoomView" [Pág.171](#)
- "Janela de ferramentas do Crestron RoomView" [Pág.172](#)

Janela de operação do Crestron RoomView

As definições da janela de operação permitem-lhe controlar o projector e ajustar a imagem projectada.

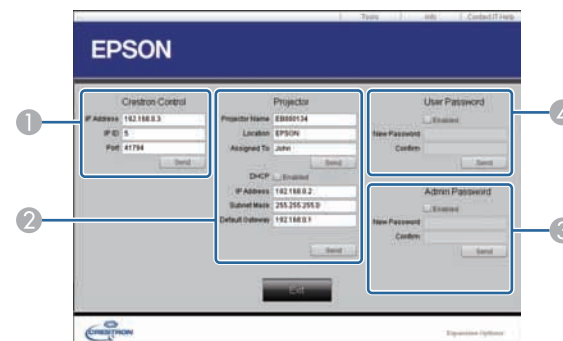


①	Power	Liga ou desliga o projector.
	Vol-/Vol+	Regula o volume.
	A/V Mute	Liga e desliga o vídeo e o áudio.
②	Muda para a imagem da fonte de entrada seleccionada. Para visualizar fontes de entrada não apresentadas em Source List , clique em (a) ou (b) para percorrer a lista para cima ou para baixo. A fonte de entrada do sinal de vídeo actual é apresentada a azul. Pode alterar o nome da fonte, se necessário.	

3	Freeze	As imagens são colocadas em pausa ou retomadas.
	Contrast	Ajusta a diferença entre a luminosidade e as sombras das imagens.
	Brightness	Ajusta o brilho das imagens.
	Color	Ajusta a saturação de cor das imagens.
	Sharpness	Ajusta a nitidez das imagens.
	Zoom	Amplia ou reduz a imagem sem alterar o tamanho da projecção. Clique nos botões direccionais para alterar a posição de uma imagem ampliada.
4	Botões direccionais	Executam as mesmas operações dos botões direccionais do controlo remoto.
	OK	Executa a mesma operação do botão [Enter] do controlo remoto.
	Menu	Exibe e fecha o menu do projector.
	Auto	Optimiza as funções de Alinhamento , Sinc. e Posição do menu Sinal do projector durante a projecção de sinal RGB analógico a partir da porta Computer.
	Search	Muda para a seguinte fonte de entrada que está a enviar uma imagem.
	Esc	Efectua a mesma operação que o botão [Esc] do controlo remoto.
5	Contact IT Help	Apresenta a janela de suporte técnico. Utilizado para receber e enviar mensagens de e para o administrador utilizando o Crestron RoomView Express.
	Info	Apresenta informações sobre o videoprojector que está actualmente ligado.
	Tools	Muda definições no videoprojector que está actualmente ligado.

Janela de ferramentas do Crestron RoomView

As definições da janela Tools permitem-lhe personalizar várias configurações do projector.



1	Ajustar definições para os controladores centrais Crestron.	
2	Projector Name	Introduza um nome para diferenciar o projector que está ligado de outros projectores existentes na rede. (até 16 caracteres alfanuméricos)
	Location	Introduza um nome do local de instalação para o projector que está ligado na rede. (até 32 caracteres alfanuméricos e símbolos)
	Assigned To	Introduza um nome de utilizador para o projector. (até 32 caracteres alfanuméricos e símbolos)
	DHCP	Selecione para utilizar DHCP. Não é possível introduzir um endereço IP se o DHCP estiver activado.
	IP Address	Introduza o endereço IP que pretende atribuir ao videoprojector que está actualmente ligado.
	Subnet Mask	Introduza uma máscara de sub-rede para o videoprojector que está actualmente ligado.
	Default Gateway	Introduza o endereço gateway para o videoprojector que está actualmente ligado.
	Send	Clique neste botão para confirmar as alterações efectuadas no projector.

3	Enabled (Admin Password)	Selecione para exigir uma palavra-passe para abrir a janela Tools.
	New Password	Introduza a nova palavra-passe quando estiver a alterar a palavra-passe para abrir a janela Tools. (até 26 caracteres alfanuméricos)
	Confirm	Introduza a mesma palavra-passe que introduziu em New Password . Se as palavras-passe não forem iguais, aparece um erro.
	Send	Clique para confirmar as alterações efectuadas em Admin Password .
4	Enabled (User Password)	Selecione para exigir uma palavra-passe para abrir a janela no computador.
	New Password	Introduza a nova palavra-passe quando estiver a alterar a palavra-passe para abrir a janela de operação. (até 26 caracteres alfanuméricos)
	Confirm	Introduza a mesma palavra-passe que introduziu em New Password . Se as palavras-passe não forem iguais, aparece um erro.
	Send	Clique para confirmar as alterações efectuadas em User Password .

Ajustar as definições do menu

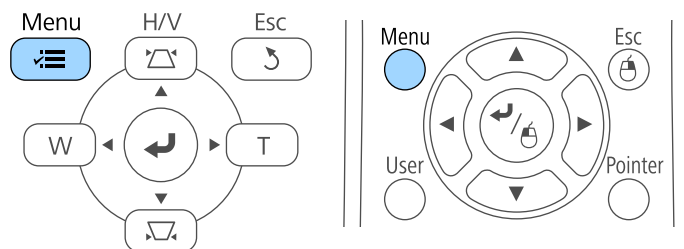
Siga as instruções apresentadas nestas secções para aceder ao sistema de menus do projector e alterar as definições do projector.

» Links relacionados

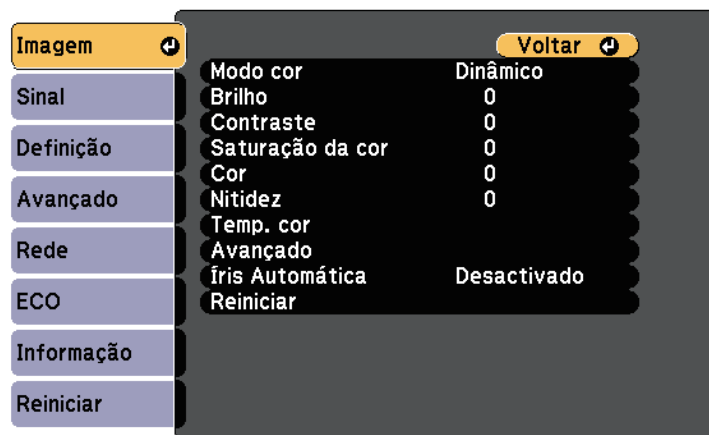
- "Utilizar os menus do projector" [Pág.175](#)
- "Utilizar o teclado virtual" [Pág.176](#)
- "Definições de qualidade da imagem - Menu Imagem" [Pág.177](#)
- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)
- "Definições das funções do projector - Menu Definições" [Pág.181](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Definições de rede do projector - Menu Rede" [Pág.190](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)
- "Exibição de informações do projector - Menu Informação" [Pág.199](#)
- "Opções de reposição do projector - Menu Reiniciar" [Pág.201](#)
- "Copiar as definições do menu entre projetores (Configuração em lote)" [Pág.202](#)

Pode utilizar os menus do projector para ajustar as definições que controlam o modo de funcionamento do projector. O projector apresenta os menus no ecrã.

- 1** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.



O ecrã do menu será apresentado exibindo as definições do menu **Imagem**.



- 2** Prima os botões direccionais para cima ou para baixo para percorrer os menus apresentados à esquerda. As definições para cada menu serão apresentadas à direita.

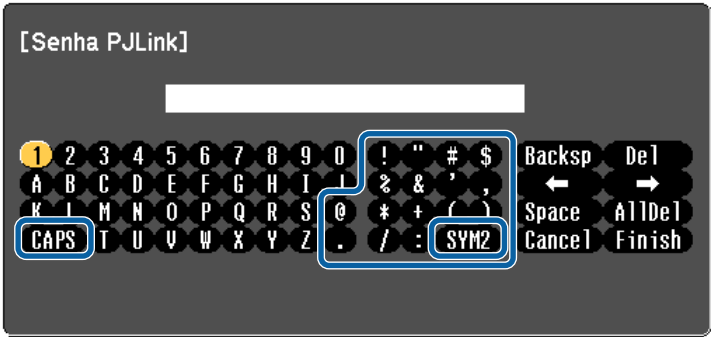


As definições disponíveis dependem da fonte de entrada seleccionada.

- 3** Para alterar as definições do menu apresentado, prima [Enter].
- 4** Prima o botão para cima ou para baixo para navegar pelas definições.
- 5** Altere as definições utilizando os botões apresentados na parte inferior dos ecrãs do menu.
- 6** Para repor os valores predefinidos de todas as definições, seleccione **Reiniciar**.
- 7** Quando terminar a alteração das definições de um menu, prima [Esc].
- 8** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

O teclado virtual é apresentado sempre que seja necessário introduzir números e letras.

- 1
- Utilize os botões direccionais no painel de controlo ou no controlo remoto para realçar o número ou a letra que deseja introduzir e prima o botão [Enter].



Sempre que seleccionar a tecla **CAPS**, as letras irão alternar entre maiúsculas e minúsculas. Sempre que seleccionar a tecla **SYM1/2**, mudará os símbolos indicados na moldura.

- 2
- Depois de introduzir o texto, seleccione **Finish** no teclado para confirmar a introdução. Seleccione **Cancel** para cancelar a introdução de texto.



Pode seleccionar as definições do projector e controlar a projecção através da rede utilizando um navegador Web no seu computador. Alguns símbolos não podem ser introduzidos utilizando o teclado no ecrã. Use o navegador Web para introduzir o texto.

Texto disponível utilizando o teclado virtual

Pode introduzir o seguinte texto utilizando o teclado virtual.

Tipo de texto	Detalhes
Números	0123456789
Alfabeto	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Símbolos	!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\] ^_`{ }~

» Links relacionados

- "Texto disponível utilizando o teclado virtual" [Pág.176](#)
- "Controlar um projector numa rede utilizando um navegador Web" [Pág.163](#)

As definições do menu **Imagem** permitem-lhe ajustar a qualidade da imagem da fonte de entrada que está a ser utilizada. As definições disponíveis dependem da fonte de entrada que está a ser utilizada.



Para alterar as definições de uma fonte de entrada, certifique-se de que a fonte de entrada se encontra ligada à fonte seleccionada.

Definição	Opções	Descrição
Modo cor	Consulte a lista de modos de cor disponíveis	Ajuste a vivacidade das cores da imagem para vários tipos de imagens e ambientes.
Brilho	Vários níveis disponíveis	Torna a imagem mais clara ou mais escura.
Contraste	Vários níveis disponíveis	Ajusta a diferença entre as áreas claras e as áreas escuras da imagem.
Saturação da cor	Vários níveis disponíveis	Ajusta a intensidade da cor da imagem.
Cor	Vários níveis disponíveis	Ajusta o equilíbrio dos tons verde para magenta da imagem.
Nitidez	Vários níveis disponíveis	Ajusta a nitidez ou suavidade da imagem.

Definição	Opções	Descrição
Temp. cor		Define o tom da cor com base na temperatura da cor. A imagem adquire uma coloração azul quando é seleccionado um valor elevado e adquire uma coloração vermelha quando é seleccionado um valor baixo.
	Temp. cor	Temp. cor: define a temperatura da cor de acordo com o modo de cor seleccionado.
	Personalizado	Personalizado: ajusta os componentes individuais R (vermelho), G (verde) e B (azul) da compensação e ganho.
Aprimor. Imagem	Redução ruído	Reduz a cintilação em imagens analógicas.
Avançado		Selecciona as várias definições de cor detalhadas:
	Gamma	Gamma: ajusta a coloração ao seleccionar um dos valores de correcção de gama ou consultando a imagem projectada ou um gráfico de gama.
	RGBCMY	RGBCMY: ajusta a tonalidade, a saturação e o brilho de cada cor R (vermelho), G (verde), B (azul), C (ciano), M (magenta) e Y (amarelo) individualmente.
	Desentrelaçamento (Para entrada de sinal entrelaçado [480i/576i/1080i])	Desentrelaçamento: define se os sinais devem ser convertidos de entrelaçado para progressivo para determinados tipos de imagens de vídeo. <ul style="list-style-type: none"> • Desactivado: para imagens com movimento rápido. • Video: para a maioria das imagens de vídeo. • Film/Auto: para filmes, gráficos de computador e animação.

Definição	Opções	Descrição
Íris Automática	Desactivado Normal Alta velocidade	Ajusta a luminosidade projectada com base no brilho da imagem. Disponível quando o modo de cor estiver definido para Dinâmico ou Cinema . Esta função está disponível quando Projeção Múltipla estiver definido como Activado . ☛ Avançado > Projeção Múltipla > Projeção Múltipla
Reiniciar	—	Repõe as predefinições de todos os valores dos ajustes, excepto Modo cor do menu Imagem .



- A definição **Brilho** não afecta o brilho da lâmpada. Para alterar o modo de brilho da lâmpada, utilize a definição **Consumo de Energia** no menu **ECO** do projector.

» Links relacionados

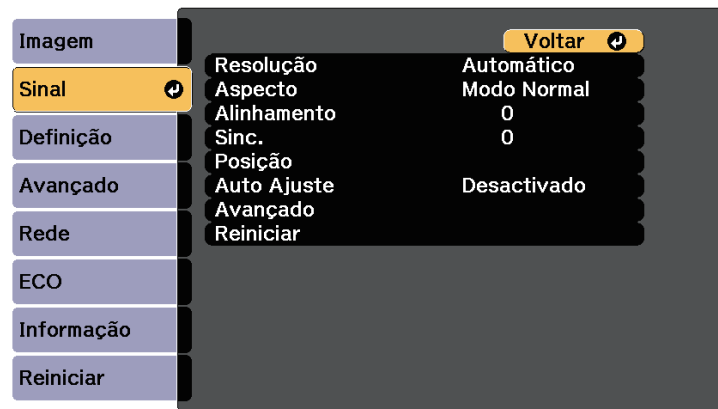
- "Modos de cor disponíveis" [Pág.69](#)

Geralmente, o projector detecta e otimiza automaticamente as definições do sinal de entrada. Caso seja necessário personalizar as definições, pode utilizar o menu **Sinal**. As definições disponíveis dependem da fonte de entrada que está a ser utilizada.



Não é possível ajustar definições no menu **Sinal** quando a fonte de entrada for uma das seguintes:

- USB Display
- USB
- Rede local



Pode restaurar os valores predefinidos das definições **Alinhamento**, **Sinc.** e **Posição** premindo o botão [Auto] no controlo remoto.

Para alterar as definições de uma fonte de entrada, certifique-se de que a fonte de entrada se encontra ligada à fonte seleccionada.

Definição	Opções	Descrição
Resolução	Automático Largo Normal	Define a resolução do sinal de entrada se não for detectada automaticamente com a opção Auto .

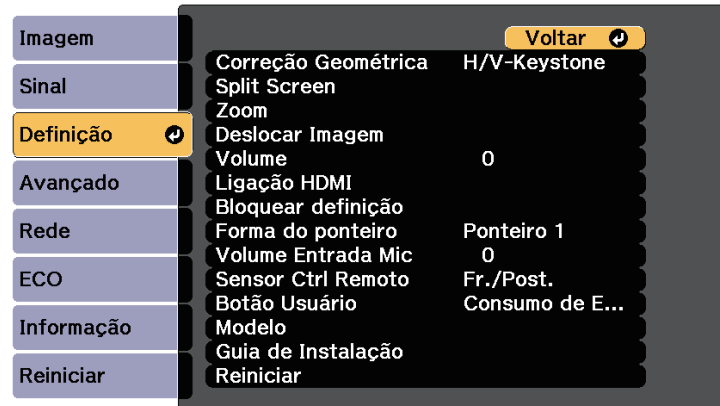
Definição	Opções	Descrição
Aspecto	Consulte a lista de aspectos disponíveis.	Define o aspecto (relação de largura para altura) para a fonte de entrada seleccionada.
Alinhamento	Vários níveis disponíveis	Ajusta o sinal para eliminar faixas verticais nas imagens do computador.
Sinc.	Vários níveis disponíveis	Ajusta o sinal para eliminar a desfocagem ou cintilação nas imagens do computador.
Posição	—	Ajusta a localização da imagem no ecrã.
Auto Ajuste	Activado Desactivado	Optimiza automaticamente a qualidade da imagem do computador (quando Activado).
Overscan	Automático Desactivado 4% 8%	Altera a relação de aspecto da imagem projectada para tornar as extremidades visíveis através de uma percentagem seleccionável ou automaticamente.
Avançado	Limite de Vídeo HDMI	Limite de Vídeo HDMI: define o limite do vídeo para coincidir com a definição do dispositivo ligado à porta HDMI. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: detecta automaticamente o limite do vídeo. • Normal: geralmente, para imagens de um dispositivo diferente de um computador; pode também ser seleccionado se as áreas pretas de uma imagem estiverem demasiado claras. • Expandido: geralmente, para imagens de um computador; pode também ser seleccionado se a imagem for demasiado escura.

Definição	Opções	Descrição
	Sinal entrada	<p>Sinal entrada: especifica o tipo de sinal das fontes de entrada ligadas às portas de computador.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: detecta sinais automaticamente. • RGB: corrige a cor das entradas de vídeo computador/RGB. • Component: corrige a cor das entradas de vídeo de componente.
	Sinal Vídeo	<p>Sinal Vídeo: especifica o tipo de sinal das fontes de entrada ligadas às portas de vídeo. Se a imagem apresentar interferências ou não for exibida qualquer imagem quando estiver definida a opção Auto, seleccione o sinal adequado de acordo com o equipamento que está ligado.</p>
Reiniciar	—	<p>Repõe todas as predefinições dos valores de ajuste do menu Sinal, excepto o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sinal entrada

» Links relacionados




- "Relações de aspecto da imagem disponíveis" [Pág.67](#)

As opções do menu **Definição** permitem-lhe personalizar várias definições do projector.



Definição	Opções	Descrição
Correção Geométrica		Ajusta a forma da imagem para rectangular.
	H/V-Keystone	H/V-Keystone: seleccione para corrigir manualmente os lados horizontal e vertical.
	Quick Corner	Quick Corner: seleccione para corrigir a forma da imagem e o alinhamento utilizando o menu apresentado no ecrã.
	Correção de Arcos	Correção de Arcos: corrige os cantos e os lados de uma imagem projectada numa superfície curva. <ul style="list-style-type: none"> • Chamar a memória: carrega as definições ajustadas e guardadas. • Salvar a memória: guarda a forma actual de uma imagem ajustada.

Definição	Opções	Descrição
Split Screen (Disponível quando Conectar ELPCB02 estiver definido para Desactivado).	Tamanho da Tela Fonte Alternar Telas Fonte de Áudio Alinhar Modo de caneta Modo can. de destino Exibir Área de Des. Exibir Código QR Sair de Split Screen	Divide a área de visualização na horizontal e exibe duas imagens lado a lado (prima [Esc] para cancelar a visualização em ecrã dividido).
Zoom	Vários níveis disponíveis	Ajusta o tamanho da imagem projectada.
Deslocar Imagem	Várias posições disponíveis	Ajusta a posição da imagem sem mover o projector.
Volume	Vários níveis disponíveis	Ajusta o volume do sistema de altifalantes do projector. Os valores das definições são guardados para cada fonte.
Ligação HDMI		Ajusta as opções de Ligação HDMI:
		Ligações Dispositivo Ligações Dispositivo: apresenta todos os dispositivos ligados à porta HDMI.
		Ligação HDMI Ligação HDMI: ativa ou desativa as funcionalidades de Ligação HDMI.

Definição	Opções	Descrição
	Ligação	<p>Ligação: controla o que acontece quando ligar o projector ou o dispositivo ligado ao mesmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bidirecional: liga automaticamente o dispositivo quando o projector for ligado, e vice-versa. • Dispositivo -> PJ: liga automaticamente o projector quando o dispositivo for ligado. • PJ -> Dispositivo: liga automaticamente o dispositivo quando o projector for ligado.
	Desligar	Desligar: controla se os dispositivos devem ser desligados quando o projector for desligado.
	Buffer de Link	Buffer de Link: melhora o desempenho das operações de ligação alterando as definições se a função Ligação HDMI não funcionar corretamente.
Bloquear definição	Bloqueio operação	<p>Controla o bloqueio dos botões para proteger o projector:</p> <p>Bloqueio total: bloqueia todos os botões.</p> <p>Bloqueio parcial: bloqueia todos os botões excepto o botão de energia.</p> <p>Desactivado: nenhum botão bloqueado.</p>
Forma do ponteiro	Ponteiro 1:  Ponteiro 2:  Ponteiro 3: 	Altera a forma do ponteiro do controlo remoto.

Definição	Opções	Descrição
Volume Entrada Mic	—	<p>Ajusta o volume do sistema de altifalantes do projector quando for utilizado um microfone:</p> <p>Quando o Volume Entrada Mic for aumentado, o volume do outro dispositivo ligado será diminuído; quando for diminuído, o volume do outro dispositivo ligado será aumentado.</p>
Sensor Ctrl Remoto	Fr./Post. Frontal Posterior Desactivado	<p>Limita a recepção dos sinais do controlo remoto pelo receptor seleccionado;</p> <p>Desactivado desactiva todos os receptores.</p>
Botão Usuário	Consumo de Energia Informação Desentrelaçamento Resolução Volume Entrada Mic Tela de Modelo Autocalibragem Exibir Código QR Guia de Instalação	Atribui uma opção do menu ao botão [User] no controlo remoto para aceder com apenas um toque.
Modelo		<p>Seleciona várias opções de modelo de exibição.</p> <div> <p>Importante</p> <p>Se visualizar um modelo durante muito tempo, pode aparecer uma imagem residual nas imagens projectadas.</p> </div>
	Tela de Modelo	Tela de Modelo: permite exibir o tipo de modelo seleccionado no ecrã para ajudar na apresentação.

Definição	Opções	Descrição
	Tipo de Modelo	Tipo de Modelo: seleccione os modelos 1 a 4 ou Modelo de Usuário . Os modelos 1 a 4 mostram padrões pré-registados no projector, como as linhas pautadas ou grelhas.
	Modelo de Usuário	Modelo de Usuário: captura um ecrã projectado e guarda-o como modelo para exibição.
	Testar modelo	Testar modelo: exhibe um padrão de teste para ajudar a focar e a ampliar a imagem e corrigir a forma da imagem (prima o botão [Esc] para cancelar a exibição do padrão).
Guia de Instalação	—	Exibe um ecrã guia quando instalar o projector.
Reiniciar	—	Repõe todas as predefinições dos valores de ajuste do menu Definição , excepto o seguinte: <ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Deslocar Imagem • Ligação • Desligar • Buffer de Link • Botão Usuário

As definições do menu **Avançado** permitem-lhe personalizar várias configurações do projector.






Definição	Opções	Descrição
Easy Interactive Function	Para o menu Easy Interactive Function	Selecciona as várias funções de configuração do projector quando utilizar as funcionalidades interactivas.
Tela Inicial		Selecciona as opções de exibição do ecrã inicial do projector:
	Auto Exib.Tela Inicial	Auto Exib.Tela Inicial: selecciona se deve ou não exibir automaticamente o ecrã inicial se não existir nenhum sinal de entrada ao ligar o projector.
	Função Person.1 Função Person.2	Função Person.1/Função Person.2: seleccione para definir funções e opções de exibição como Tela Inicial personalizada.
Visor		Permite seleccionar várias opções de exibição:

Definição	Opções	Descrição
	Mensagem	Mensagem: defina para Activado para exibir mensagens como, por exemplo, o nome da fonte de entrada, o nome do modo da cor, a relação de aspeto, a mensagem de ausência de sinal ou o aviso de temperatura elevada na imagem projetada. Defina para Desactivado se não deseja exibir mensagens.
	Visualizar fundo	Visualizar fundo: define a cor do ecrã ou o logótipo a exibir quando nenhum sinal é recebido.
	Ecrã inicial	Ecrã inicial: defina para Activado para exibir um logótipo ao iniciar o projector.
	Mute A/V	A/V Mute: define a cor do ecrã ou o logótipo a exibir quando a função A/V Mute estiver ativada.
	Uniformidade de Cor	Uniformidade de Cor: defina para Activado para ajustar o tom da cor para todo o ecrã. <ul style="list-style-type: none"> • Nível de Ajuste: definir o nível de ajuste. • Iniciar Ajustes: seleccionar a área na qual pretende ajustar individualmente o tom da cor vermelha, verde e azul.
	Bar. de ferramentas	Bar. de ferramentas: seleccionar se deseja exibir a barra de ferramentas de desenho quando utilizar as funcionalidades interactivas. A predefinição é Ocultar def. Hora .
	Ícone do Modo can.	Ícone do Modo can.: defina para Activado para exibir o ícone de alteração do modo de caneta quando utilizar as funcionalidades interactivas.
	Controle de Projector	Controle de Projector: defina para Activado para exibir a barra de ferramentas inferior quando utilizar as funcionalidades interactivas.

Definição	Opções	Descrição
Logótipo utilizador	—	Cria um ecrã que será exibido pelo projector para se identificar e aumentar a segurança.
Projecção	Frontal Frontal/Cabeça p/ Baixo Posterior Posterior/Cabeça p/ Baixo	Permite seleccionar a forma como o projector está virado para o ecrã para que a imagem esteja correctamente orientada.
Operação		Permite seleccionar várias opções de operação:
	Directo Power On	Direct Power On: permite ligar o projetor ligando o cabo de alimentação sem premir o botão para ligar/desligar.
	Modo Alta Altitude	Modo Alta Altitude: regula a temperatura de funcionamento do projetor em altitudes superiores a 1500 m.
	Procurar Fonte Auto	Procurar Fonte Auto: defina para Activado para detetar automaticamente o sinal de entrada e projetar as imagens quando não existe entrada de sinal.
	Ligação automática	Ligação automática: seleccione a fonte de imagem a partir da qual pretende iniciar automaticamente a projecção. Quando o projector detectar o sinal de entrada a partir da fonte de imagem seleccionada, projectará automaticamente no modo de espera.

Definição	Opções	Descrição
	Conectar ELPCB02	Conectar ELPCB02: quando a caixa de interface opcional estiver ligada ao projector, defina para Activado para projectar imagens do dispositivo ligado à porta HDMI3. Quando definido para Activado , a fonte de entrada mudará entre HDMI2 e HDMI3 sempre que for premido o botão [HDMI2] na caixa de interface opcional.
	Data & Hora	Data & Hora: ajusta as definições de data e hora do sistema do projector. <ul style="list-style-type: none"> • Horário de Verão: defina para Activado para activar p hora de Verão. • Hor. Internet: defina para Activado para actualizar automaticamente a hora através de um servidor de hora na Internet.
Configurações A/V		Permite seleccionar várias definições de saída de áudio e vídeo:
	Saída A/V	Saída A/V: defina para Sempre para transmitir áudio e imagens para dispositivos externos quando o projetor estiver em modo de espera. (Defina primeiro o Modo de espera para Comunic. Activada no menu ECO do projector.)
	Saída de Áudio	Saída de Áudio: selecciona a entrada de áudio quando projectar imagens a partir de quaisquer portas além das portas HDMI.
	Saída de Áudio HDMI1 Saída de Áudio HDMI2 Saída de Áudio HDMI3	Saída de Saída de Áudio HDMI1/Saída de Áudio HDMI2/Saída de Áudio HDMI3: selecciona a porta de entrada de áudio quando projectar imagens a partir das portas HDMI.

Definição	Opções	Descrição
USB Type B	Easy Interactive Function	Easy Interactive Function: seleccione para utilizar as funcionalidades interactivas para controlar computadores (modo interactivo de computador). As funções USB Display e Rato Sem Fios não estão disponíveis.
	USB Display/Easy Interactive Function	USB Display/Easy Interactive Function: seleccione para definir as funcionalidades interactivas para controlar computadores (modo interactivo de computador) e USB Display. A função Rato Sem Fios não está disponível.
	Rato Sem Fios/USB Display	Rato Sem Fios/USB Display: seleccione para utilizar a função Rato Sem Fios e USB Display. Não pode usar as funcionalidades interactivas para operar computadores (modo interactivo de computador).
Projeção Múltipla		Ajustar definições quando projectar a partir de vários projectores:
	Projeção Múltipla	Projeção Múltipla: defina para Activado para equilibrar a qualidade de exibição de vários projectores. Quando definido para Activado , o seguinte será automaticamente definido para evitar desigualdades nos ecrãs direito e esquerdo.  Imagem > Íris Automática > Desactivado  ECO > Consumo de Energia > Normal  ECO > Otimizador de Luz > Desactivado
	ID do Projector	ID do Projector: atribui uma ID para o projector quando utilizar vários projectores.

Definição	Opções	Descrição
	Modo cor	Modo cor: ajusta a vivacidade das cores da imagem para vários tipos de imagens e ambientes. Quando utilizar vários projectores, seleccione o mesmo modo de cor para todos os projectores.
	Uniformidade de Cor	Uniformidade de Cor: ajusta o equilíbrio do tom de cor para todo o ecrã.
	Nível do Brilho	Nível do Brilho: define o nível de brilho da lâmpada entre 1 e 5 quando o brilho de cada lâmpada for diferente. Este item apenas poderá ser ajustado quando o Consumo de Energia estiver definido para Normal no menu ECO.
	Correspond. cores	Correspond. cores: corrige a diferença entre a tonalidade e o brilho de cada imagem projectada.
	RGBCMY	RGBCMY: ajusta a Tonalidade, a Saturação e o Brilho para os componentes de cor R (Vermelho), G (Verde), B (Azul), C (Ciano), M (Magenta) e Y (Amarelo).
	Reiniciar	Reiniciar: repõe todas as predefinições dos valores de ajuste das funções do menu Projeção Múltipla .
Língua	Estão disponíveis vários idiomas	Selecione o idioma para o menu do projector e para as mensagens exibidas.

Definição	Opções	Descrição
Reiniciar	—	<p>Repõe todas as predefinições dos valores de ajuste do menu Avançado, exceto o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Easy Interactive Function • Bar. de ferramentas • Ícone do Modo can. • Controle de Projector • Logótipo utilizador • Projecção • Modo Alta Altitude • Procurar Fonte Auto • Conectar ELPCB02 • Data & Hora • Saída A/V • USB Type B • Projecção Múltipla • ID do Projector • Modo cor • Correspond. cores • Língua



Quando a opção **Protec. logó. util.** estiver definida para **Activado** no ecrã **Palavra-passe protegida**, não será possível alterar as definições relacionadas com a exibição do logótipo do utilizador (**Visualizar fundo**, **Ecrã inicial**, **A/V Mute** na definição **Visor**). Defina primeiro a opção **Protec. logó. util.** para **Desactivado**.

» Links relacionados

- "Menu Avançado - Easy Interactive Function" [Pág.187](#)
- "Seleccionar tipos de segurança por palavra-passe" [Pág.146](#)

Menu Avançado - Easy Interactive Function

As definições do menu **Easy Interactive Function** permitem-lhe personalizar várias configurações do projector ao utilizar as funcionalidades interativas.

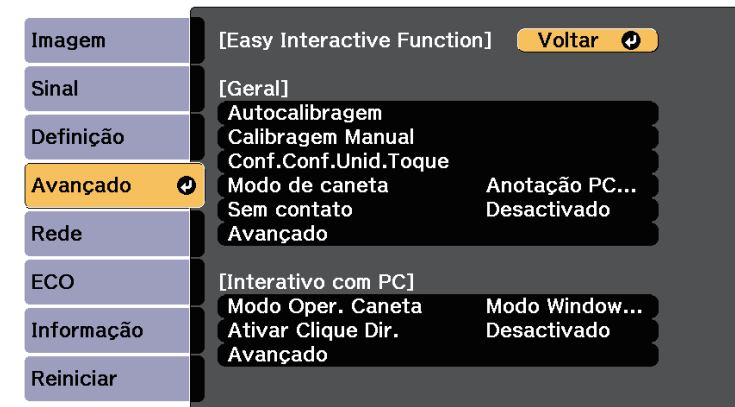
» Links relacionados

- "Geral" [Pág.187](#)
- "Interativo com PC" [Pág.188](#)

Geral

As definições na secção **Geral** permitem ajustar várias definições ao utilizar as funcionalidades interativas.

☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Geral**



Definição	Opções	Descrição
Autocalibragem	—	Inicia a calibragem para operações da caneta.
Calibragem Manual		
Conf.Conf.Unid.Toque		Selecciona as definições da Unidade Táctil.

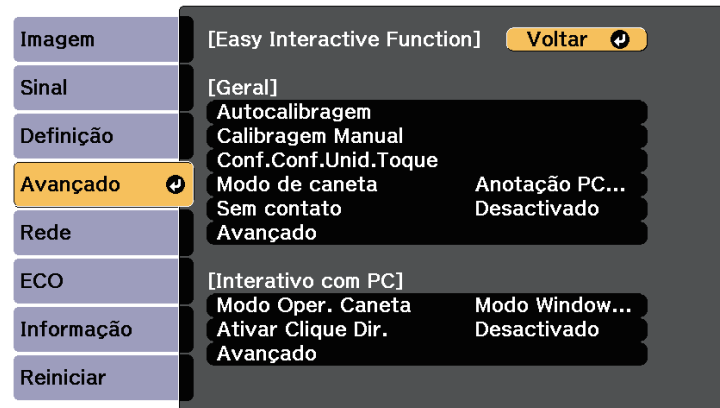
Definição	Opções	Descrição
	Padrão de Instalação	Padrão de Instalação: apresenta pontos de referência para ajudar a determinar a posição de instalação da Unidade Tátil.
	Energia	Energia: liga a Unidade Tátil.
	Ajuste de ângulo	Ajuste de ângulo: efectua o ajuste do ângulo para a difusão do laser.
	Calibração de Toque	Calibração de Toque: efectua a calibragem para operações tácteis com os dedos.
Modo de caneta	Anotação PC Free Interativo com PC	Selecciona o modo para as canetas interactivas. Quando definido para Anotação PC Free , pode desenhar no ecrã projectado. Quando definido para Interativo com PC , pode operar um computador a partir do ecrã projectado.
Sem contato	Activado Desactivado	Quando definido para Activado , o cursor segue a ponta da caneta à medida que a move sobre o ecrã sem tocar no ecrã.
Avançado (secção Avançado)	Distânc. Projectores	Distânc. Projectores: seleccione Modo 2 . Se a distância entre os projectores for superior a 2 m, ou se a operação da caneta interactiva for instável no Modo 2 , seleccione o Modo 1 .
	Sinc de projectores	Sinc de projectores: se os projectores estiverem ligados com o conjunto de cabos para controlo remoto opcional, seleccione Com fio .
	Projeção Múltipla	Projeção Múltipla: seleccione a posição (direita ou esquerda) para cada ecrã projectado quando definir as funcionalidades interactivas do seu projector com dois projectores instalados lado a lado.

Definição	Opções	Descrição
	Modo Sinc com fio	Modo Sinc com fio: se os projectores não estiverem ligados com o conjunto de cabos para controlo remoto opcional, ou se a operação da caneta interactiva for instável no Modo 1 , seleccione o Modo 2 .
	Pré-ajust.larg.can.	Pré-ajust.larg.can.: selecciona Normal ou Fino como espessura da linha, fina ou grossa.
	Tamanho da Borracha	Tamanho da Borracha: selecciona Normal ou Grande para a área a apagar, fina ou grossa.
	Palheta de cores	Palheta de cores: permite seleccionar Palheta 2 se determinadas cores da palheta de cores predefinida forem difíceis de ver.
Avançado (secção Anotação PC Free)	Acção do botão Caneta	Acção do botão Caneta: define a função do botão lateral da caneta interactiva.
	Ação de Toque Padrão	Ação de Toque Padrão: permite seleccionar o modo Borracha ou Interativo com PC quando mudar para o modo de anotação.
	Confirm Tela Limpa	Confirm Tela Limpa: quando definido para Activado , será apresentado um ecrã de confirmação antes da eliminação de todo o conteúdo desenhado no ecrã projectado.

Interativo com PC

As definições na secção **Interativo com PC** permitem ajustar várias definições quando pretende controlar um computador a partir do ecrã projectado.

Avançado > Easy Interactive Function > Interativo com PC



Definição	Opções	Descrição
Modo Oper. Caneta		Selecciona os modos de operação para a caneta interactiva ou as operações tácteis de acordo com o sistema operativo do seu computador.
	Modo Windows/Mac	Modo Windows/Mac: quando utilizar um computador Windows ou Mac.
	Modo Ubuntu	Modo Ubuntu: quando utilizar o Ubuntu. Quando seleccionar este modo, não poderá utilizar a função de tinta do Windows com a caneta interactiva.
Ativar Clique Dir.	Activado Desactivado	Quando definido para Activado , uma pressão longa da ponta da caneta funcionará como um clique do botão direito. (Apenas disponível quando o Modo Oper. Caneta estiver definido para Modo Ubuntu).

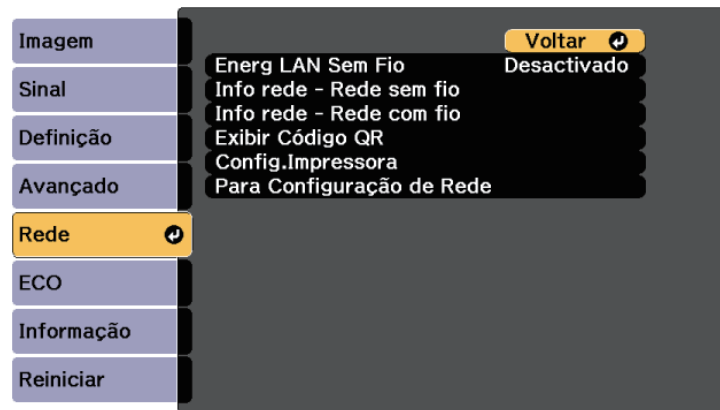
Definição	Opções	Descrição
Avançado	Ponta da Caneta	Ponta da Caneta: atribui o Clique Dir. ou o Clique Esq. à ponta da caneta. (Apenas disponível quando o Modo Oper. Caneta estiver definido para Modo Ubuntu).
	Autoajuste da Área	Autoajuste da Área: quando está definido para Activado , a área da caneta será automaticamente ajustada à medida que a resolução do computador ligado for alterada. Defina para Desactivado se não quiser ajustar automaticamente a área da caneta que foi ajustada manualmente.
	Ajuste Man. da Área	Ajuste Man. da Área: ajusta a área da caneta manualmente.

» Links relacionados

- "Ligar Vários Projectores do Mesmo Modelo" [Pág.36](#)

As definições do menu **Rede** permitem-lhe ver as informações da rede e configurar o projector para o controlar através de uma rede.

Quando a opção **Protecção da rede** estiver definida para **Activado** no ecrã **Protec. palavra-passe**, não será possível alterar as definições da rede. Defina primeiro a opção **Protecção da rede** para **Desactivado**.



Definição	Opções	Descrição
Alimentação Wireless	Wireless LAN ON Desactivado	Configura as definições da Rede sem fios. Seleccione Wireless LAN ON quando ligar o projector a um computador através de uma Rede sem fios. Se não pretender ligar através de uma Rede sem fios, defina para Desactivado para evitar o acesso não autorizado por terceiros.

Definição	Opções	Descrição
Info rede - Rede sem fio	Modo de ligação Sist. LAN sem fio Nível da antena Nome do projector SSID DHCP Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway Endereço MAC Código de região	Exibe o estado e os detalhes da rede sem fios.
Info rede - Rede com fio	Nome do projector DHCP Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway Endereço MAC	Exibe o estado e os detalhes da rede com fios.
Exibir Código QR	—	Exibe um código QR para ligação a dispositivos iOS ou Android utilizando a aplicação Epson iProjection.
Configurações da impressora	Endereço IP Qualidade Tamanho do papel	Define a impressora utilizada quando imprimir desenhos na funcionalidade interactiva.
Para Configuração de Rede	Para menus de rede adicionais	Configura as definições de rede.



Depois de ligar o projector à sua rede, pode seleccionar as definições do projector e controlar a projecção com um navegador Web compatível. Isso permite-lhe aceder ao projector remotamente.

» Links relacionados

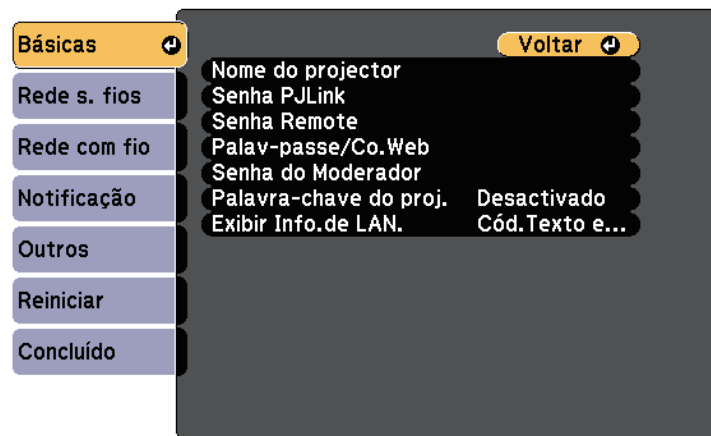
- "Menu Rede - Menu Básicas" [Pág.191](#)
- "Menu Rede - Menu Rede s. fios" [Pág.192](#)

- "Menu Rede - Menu Rede com fios" Pág.193
- "Menu Rede - Menu de Notificação" Pág.194
- "Menu Rede - Menu Outros" Pág.195
- "Menu Rede - Menu Reiniciar" Pág.196
- "Seleccionar tipos de segurança por palavra-passe" Pág.146
- "Controlar um projector numa rede utilizando um navegador Web" Pág.163

Menu Rede - Menu Básicas

As definições do menu **Básicas** permitem-lhe seleccionar as definições básicas da rede.

☛ Rede > Para Configuração de Rede > Básicas



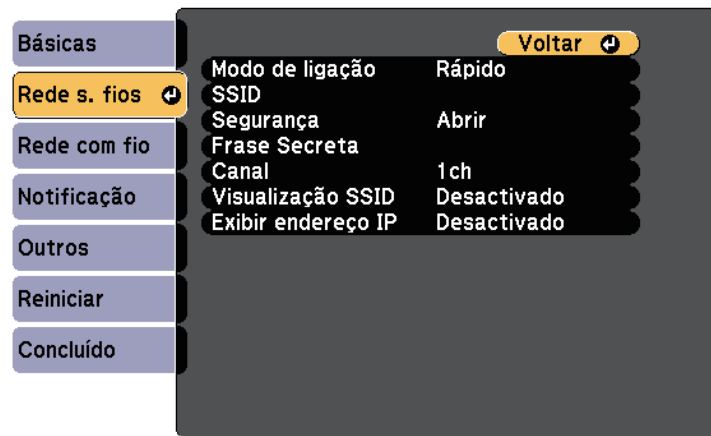
Definição	Opções	Descrição
Nome do projector	(até 16 caracteres alfanuméricos) (não utilize " * + , / : ; < = > ? [\] ` espaços)	Introduza um nome para identificar o projector na rede.

Definição	Opções	Descrição
Senha PJLink	(até 32 caracteres alfanuméricos)	Introduza uma palavra-passe para utilizar o protocolo PJLink para controlar o projector.
Senha Remote	(até 8 caracteres alfanuméricos) (não utilize * : espaços)	Introduza uma palavra-passe para aceder ao projector através do Controlo remoto Web. (O nome do utilizador é EPSONREMOTE ; a palavra-passe predefinida é guest).
Palav-passe/Co.Web	(até 8 caracteres alfanuméricos) (não utilize * : espaços)	Introduza uma palavra-passe para aceder ao projector através da Web. (O nome do utilizador é EPSONWEB ; a palavra-passe predefinida é admin).
Senha do Moderador	Número de quatro dígitos	Introduza uma palavra-passe para aceder ao projector como moderador utilizando o EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection. (Nenhuma senha está configurada por predefinição).
Palavra-chave do projector	Activado Desactivado	Defina para Activado para activar a palavra-passe de segurança para impedir o acesso de alguém que não se encontra junto ao projector. Deve introduzir uma palavra-chave aleatória exibida num computador através do software EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection para aceder ao projector e partilhar o ecrã.
Exibir Info.de LAN.	Cód.Texto e QR Texto	Defina o formato de exibição das informações de rede do projector. Através da simples leitura do código QR com o Epson iProjection, poderá ligar à rede. O valor predefinido é Cód.Texto e QR .

Menu Rede - Menu Rede s. fios

As definições do menu **Rede sem fios** permitem-lhe seleccionar as definições da LAN sem fios.

☛ **Rede > Para Configuração de Rede > Rede sem fios**



Definição	Opções	Descrição
Modo de ligação		Selecione o tipo de ligação sem fios:
	Rápido	Rápido: permite-lhe ligar diretamente a vários smartphones, tablets ou computadores através de comunicação sem fios. Utilize o EasyMP Multi PC Projection para ligar neste modo de ligação. O projetor funcionará como ponto de acesso simples. (Recomendamos que limite o número de dispositivos para seis ou menos para manter o desempenho da projeção).
	Avançado	Avançado: permite-lhe ligar a vários smartphones, tablets ou computadores através de um ponto de acesso de rede sem fios.

Definição	Opções	Descrição
Procurar Ponto de Acesso	Para Exibição de Busca	Procurar pontos de acesso de rede sem fios disponíveis no modo de ligação Avançado. Dependendo das definições do ponto de acesso, podem não ser exibidos na lista.
SSID	(até 32 caracteres alfanuméricos)	Define o SSID (nome da rede) do sistema de Rede sem fios ao qual o projector está a ligar.
Segurança		Selecciona o tipo de segurança utilizada na rede sem fios. Quando configurar a segurança, siga as instruções do administrador do sistema da rede à qual deseja ligar.
	Abrir	Open: a segurança não está definida.
	WPA2-PSK	WPA2-PSK: a comunicação é efectuada utilizando a segurança WPA2. Utiliza o método AES de encriptação. Quando pretender estabelecer uma ligação entre um computador e o videoprojector, introduza o valor definido na frase secreta.
	WPA/WPA2-PSK	WPA/WPA2-PSK: faz a ligação no modo WPA pessoal. O método de encriptação é seleccionado automaticamente de acordo com as definições do ponto de acesso. Define uma frase secreta que é igual para o ponto de acesso.

Definição	Opções	Descrição
Frase Secreta	Várias frases secretas de 8 a 32 caracteres (quando introduzir a partir de um navegador Web: várias frases secretas de 8 a 63 caracteres)	No caso da segurança WPA2-PSK e WPA/WPA2-PSK , será seleccionada a frase secreta pré-partilhada utilizada na rede. Quando introduzir a frase secreta e premir o botão [Enter], o valor será definido e apresentado como um asterisco (*). Por motivos de segurança, recomendamos que altere periodicamente a frase secreta. Se as definições de rede forem inicializadas, regressa à frase secreta inicial.
Canal	1ch 6ch 11ch	No modo de ligação Rápido, selecciona a banda de frequência (canal) utilizada pela Rede sem fios.
Configurações IP	DHCP Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway	DHCP : defina para Activado se a sua rede atribuir endereços automaticamente; defina para Desactivado para introduzir manualmente o Endereço IP , Máscara sub-rede e Endereço gateway da rede utilizando 0 a 255 para cada campo de endereço. Não utilize estes endereços: 0.0.0.0, 127.x.x.x ou 224.0.0.0 até 255.255.255.255 (sendo x um número de 0 a 255) para o Endereço IP e Endereço Gateway e 255.255.255.255 ou 0.0.0.0 até 254.255.255.255 para a Máscara de sub-rede.
Visualização SSID	Activado Desactivado	Definir a exibição do SSID no ecrã de espera da rede e no ecrã inicial.
Exibir endereço IP	Activado Desactivado	Definir a exibição do endereço IP no ecrã de espera da rede e no ecrã inicial.

Tipo de segurança

Quando ligar a uma rede sem fios no modo de ligação Avançado, é altamente recomendado que active a segurança.

WPA é uma norma de encriptação que melhora a segurança das redes sem fios. O projector suporta os métodos de encriptação TKIP e AES.

A autenticação WPA inclui também funções de autenticação do utilizador. A autenticação WPA disponibiliza dois métodos: através de um servidor de autenticação ou a autenticação entre um computador e um ponto de acesso sem utilizar um servidor. Este projector suporta o segundo método, sem um servidor.

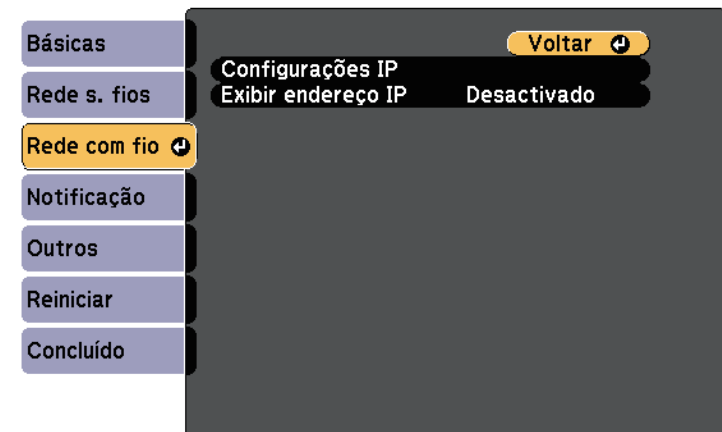


Para pormenores de configuração, siga as instruções do administrador da rede.

Menu Rede - Menu Rede com fios

As definições do menu **Rede com fios** permitem-lhe seleccionar as definições da rede com fios.

☛ **Rede > Para Configuração de Rede > Rede com fios**



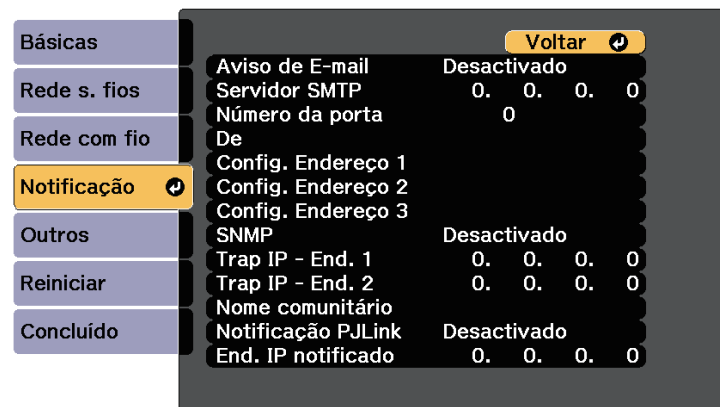
Definição	Opções	Descrição
Configurações IP	DHCP Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway	DHCP: defina para Activado se a sua rede atribuir endereços automaticamente; defina para Desactivado para introduzir manualmente o Endereço IP , Máscara sub-rede e Endereço gateway da rede utilizando 0 a 255 para cada campo de endereço. Não utilize estes endereços: 0.0.0.0, 127.x.x.x ou 224.0.0.0 até 255.255.255.255 (sendo x um número de 0 a 255) para o Endereço IP e Endereço Gateway e 255.255.255.255 ou 0.0.0.0 até 254.255.255.255 para a Máscara de sub-rede.
Exibir endereço IP	Activado Desactivado	Definir a exibição do endereço IP no ecrã de espera da rede.

Definição	Opções	Descrição
Aviso de E-mail	Activado Desactivado	Defina para Activado para enviar uma mensagem de correio electrónico para os endereços predefinidos sempre que ocorrer um problema ou surgir um aviso.
Servidor SMTP	Endereço IP	Introduza o endereço IP do servidor SMTP do projector utilizando 0 a 255 para cada campo de endereço. Não utilize estes endereços: 127.x.x.x ou 224.0.0.0 até 255.255.255.255 (x é um número de 0 a 255).
Número da porta	1 a 65535 (a predefinição é 25)	Selecione um número para o Número da porta do servidor SMTP.
De	(até 32 caracteres alfanuméricos)	Introduza o endereço de e-mail do remetente.
Config. Endereço 1 Config. Endereço 2 Config. Endereço 3	Até 64 caracteres alfanuméricos no Web browser (não utilize " () , ; < > [\] espaços)	Introduza o endereço de e-mail e selecione os alertas que deseja receber. Repita estes passos para um máximo de 3 endereços.
SNMP	Activado Desactivado	Defina para Activado para monitorizar o projector utilizando o SNMP. Para monitorizar o projector, tem de instalar o programa de gestão SNMP no seu computador. O SNMP deverá ser gerido por um administrador de rede. O valor predefinido é Desactivado .
Trap IP - End. 1 Trap IP - End. 2	Endereço IP	Introduza até dois endereços IP para receber notificações SNMP, utilizando os números 0 a 255 para cada campo de endereço. Não utilize estes endereços: 127.x.x.x ou 224.0.0.0 até 255.255.255.255 (x é um número de 0 a 255).

Menu Rede - Menu de Notificação

As definições do menu **Notificação** permitem-lhe receber um aviso por e-mail caso ocorra algum problema ou aviso no projector.

☛ **Rede > Para Configuração de Rede > Notificação**

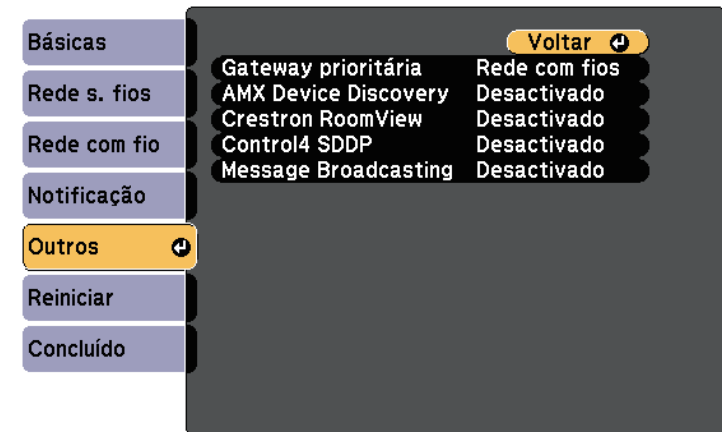


Definição	Opções	Descrição
Nome comunitário	(até 32 caracteres alfanuméricos) (não utilize espaços e outros símbolos além de @)	Defina o nome comunitário SNMP.
Notificação PjLink	Activado Desactivado	Ativa ou desativa a função de Notificação PjLink.
End. IP notificado	Endereço IP	Introduza o endereço IP para receber o estado de funcionamento do projetor quando a função Notificação PjLink estiver ativada. Introduza os endereços utilizando 0 a 255 para cada campo de endereço. Não utilize estes endereços: 127.x.x.x ou 224.0.0.0 até 255.255.255.255 (x é um número de 0 a 255).

Menu Rede - Menu Outros

As definições do menu **Outros** permitem-lhe seleccionar outras definições de rede.

☛ Rede > Para Configuração de Rede > Outros



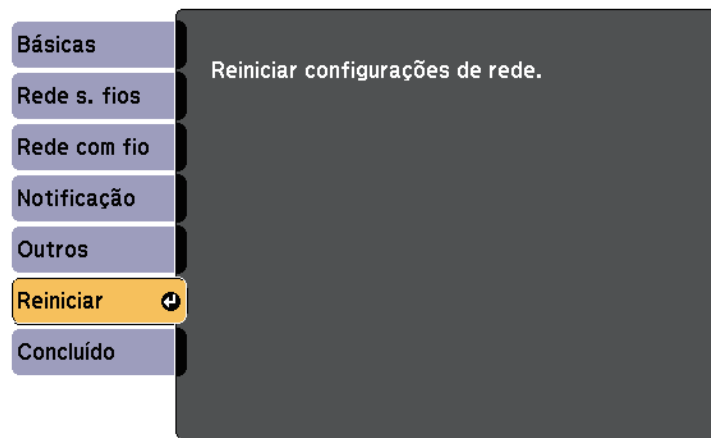
Definição	Opções	Descrição
Gateway prioritária	Rede com fios Rede sem fios	Pode definir a gateway prioritária.
AMX Device Discovery	Activado Desactivado	Quando pretender autorizar a detecção do projector pelo AMX Device Discovery, defina esta opção para Activado .
Crestron RoomView	Activado Desactivado	Defina para Activado apenas quando estiver a monitorizar ou controlar o projector através da rede utilizando o Crestron RoomView. A activação do Crestron RoomView desactivará a função Epson Message Broadcasting no software EasyMP Monitor.
Control4 SDDP	Activado Desactivado	Defina para Activado para permitir que as informações do dispositivo sejam adquiridas através de Control4 Simple Device Discovery Protocol (SDDP).

Definição	Opções	Descrição
Message Broadcasting	Activado Desactivado	Defina para Activado para activar a função EPSON Message Broadcasting. Pode transferir o Message Broadcasting e o seu Guia de Utilizador a partir do seguinte Web site. http://www.epson.com/

Menu Rede - Menu Reiniciar

As definições do menu **Reiniciar** permitem-lhe repor todas as definições de rede.

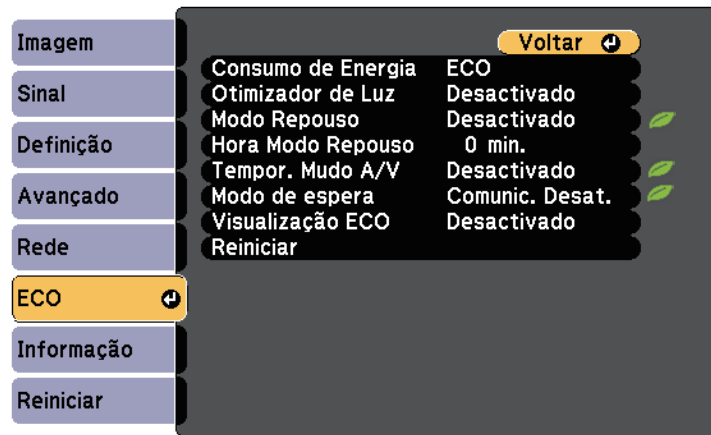
☛ Rede > Para Configuração de Rede > Reiniciar



Definição	Opções	Descrição
Reiniciar configurações de rede.	Sim Não	Selecione Sim para repor todas as definições de rede.

As definições do menu **ECO** permitem-lhe personalizar as funções do projector para poupar energia.

Quando seleccionar a definição de poupança de energia, será apresentado o ícone de uma folha junto ao item do menu.



Definição	Opções	Descrição
Consumo de Energia		Seleciona o modo de brilho da lâmpada do projetor. Não é possível seleccionar definições quando utilizar o projector em locais de altitude elevada ou sujeitos a altas temperaturas. Esta função está disponível quando Projeção Múltipla estiver definido como Activado . ☛ Avançado > Projeção Múltipla > Projeção Múltipla
	Automático	Automático: configura o projector para detectar o brilho ideal para a lâmpada e ajusta o brilho da lâmpada.
	Normal	Normal: define o brilho máximo para a lâmpada.

Definição	Opções	Descrição
	ECO	ECO: reduz o brilho da lâmpada e o ruído da ventoinha, poupa energia e prolonga a duração da lâmpada.
Otimizador de Luz	Activado Desactivado	Quando Activado , o brilho da lâmpada será ajustado de acordo com a imagem projectada. Isso ajuda a reduzir o consumo de energia, diminuindo o brilho da lâmpada de acordo com a cena projectada. A definição é memorizada para cada Modo cor. Este item estará activado quando: <ul style="list-style-type: none"> • Consumo de Energia estiver definido para Normal ou Automático. • Íris Automática estiver definido para Desactivado. ☛ Imagem > Íris Automática • Projeção Múltipla estiver definido para Desactivado. ☛ Avançado > Projeção Múltipla > Projeção Múltipla
Modo Repouso	Activado Desactivado	Desliga automaticamente o projector após um intervalo de inactividade (quando Activado).
Hora Modo Repouso	1 a 30 minutos	Define o intervalo para o Modo Repouso.
Tempor. Mudo A/V	Activado Desactivado	Desliga automaticamente o projector após 30 minutos se a função A/V Mute estiver activada (quando Activado).

Definição	Opções	Descrição
Modo de espera	Comunic.Activada Comunic. Desat.	<p>Comunic.Activada indica que o projector pode ser monitorizado através de uma rede quando o projector se encontra em modo de espera. Active esta definição para permitir as seguintes operações quando o projector se encontra em modo de espera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizar e controlar o projector através de uma rede • Transmissão de áudio e imagens para um dispositivo externo (apenas quando Saída A/V está definido para Sempre) • Transmissão de áudio de microfone do altifalante do projector (apenas quando Saída A/V está definido para Sempre) <p>☛ Avançado > Configurações A/V > Saída A/V</p>
Visualização ECO	Activado Desactivado	Exibe o ícone de uma folha no canto inferior esquerdo do ecrã projectado para indicar o estado de poupança de energia quando o brilho da lâmpada mudar (quando Activado).
Reiniciar	—	Repõe todas as predefinições dos valores de ajuste do menu ECO , com excepção de Modo de espera .

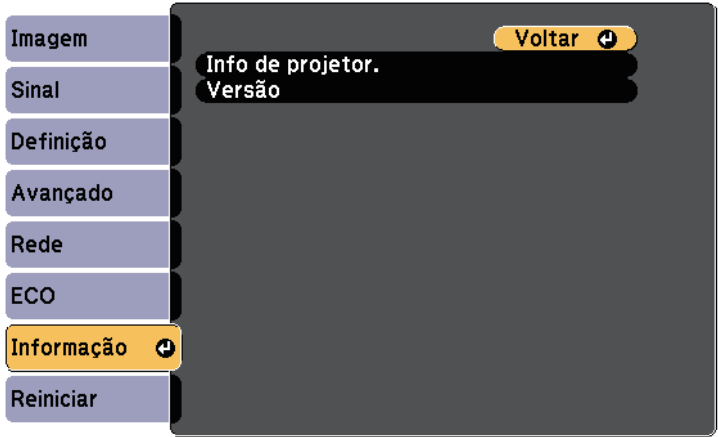


- Quando a definição **Hora Modo Repouso** estiver activada, a lâmpada diminuirá o brilho durante um curto período antes de ser atingido o limite de tempo do temporizador, e o projector irá desligar-se.

» Links relacionados

- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)

Pode exibir informações sobre o projector e a versão através do menu **Informação**. No entanto, não é possível alterar quaisquer definições do menu.



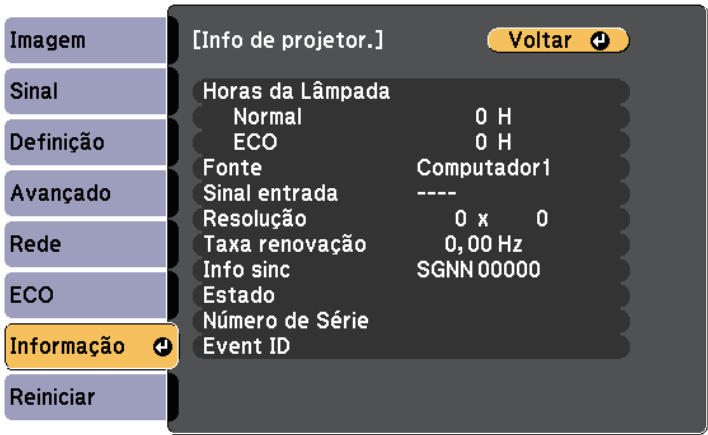
Item de informação	Descrição
Info de projetor.	Exibe as informações do projector.
Versão	Exibe a versão do firmware do projector.

» **Links relacionados**

- "Menu Informação - Menu Info de projetor" [Pág.199](#)

Menu Informação - Menu Info de projetor

Pode exibir informações sobre o projector e sobre as fontes de entrada através do menu **Info de projetor.** do menu **Informação** do projector.



As definições disponíveis dependem da fonte de entrada seleccionada. O temporizador de utilização da lâmpada não registará quaisquer horas até que a lâmpada seja utilizada durante pelo menos 10 horas.

Item de informação	Descrição
Horas da Lâmpada	Exibe o número de horas (H) de utilização da lâmpada nos modos de Consumo de Energia Normal e ECO ; se as informações forem exibidas em amarelo, adquira o mais rápido possível uma lâmpada de substituição da Epson.
Fonte	Exibe o nome da porta à qual a fonte de entrada seleccionada está ligada.
Sinal entrada	Exibe a definição do sinal de entrada da fonte de entrada seleccionada.
Resolução	Exibe a resolução da fonte de entrada seleccionada.

Item de informação	Descrição
Sinal Vídeo	Exibe o formato do sinal de vídeo da fonte de entrada seleccionada.
Taxa renovação	Exibe a taxa de actualização da fonte de entrada seleccionada.
Info sinc	Exibe a informações que poderão ser necessárias para um técnico de assistência.
Estado	Exibe a informações sobre o projector que poderão ser necessárias para um técnico de assistência.
Número de Série	Exibe o número de série do projetor.
Event ID	Exibe o número de ID do Evento correspondente a um problema da rede; consulte a lista de códigos de ID de Evento.

» Links relacionados


- "Lista de códigos de ID de Evento" [Pág.200](#)

Lista de códigos de ID de Evento

Se a opção **Event ID** no menu **Informação** exibir um número de código, consulte esta lista de códigos de ID de Evento para obter a solução para o problema do projector associado ao código.

Se não conseguir resolver o problema, contacte o seu administrador de rede ou a Epson para obter assistência técnica.

Event ID	Causa e solução
0432 0435	O software de rede não foi iniciado. Desligue e volte a ligar o projector.
0433	Não é possível exibir as imagens transferidas. Reinicie o software de rede.
0434 0481 0482 0485	Comunicação de rede instável. Verifique o estado da comunicação da rede, aguarde alguns instantes e tente ligar novamente.

Event ID	Causa e solução
0483 04FE	O software de rede terminou inesperadamente. Verifique o estado da comunicação de rede e desligue e volte a ligar o projector.
0484	A comunicação com o computador foi desligada. Reinicie o software de rede.
0479 04FF	Ocorreu um erro de sistema do projector. Desligue e volte a ligar o projector.
0891	Não é possível encontrar um ponto de acesso com o mesmo SSID. Configure o mesmo SSID para o computador, ponto de acesso e projector.
0892	O tipo de autenticação WPA/WPA2 não corresponde. Verifique se as definições de segurança da rede sem fios estão correctas.
0893	O tipo de encriptação TKIP/AES não coincide. Verifique se as definições de segurança da rede sem fios estão correctas.
0894	A comunicação com um ponto de acesso não autorizado foi desligada. Contacte o administrador da sua rede.
0898	Não foi possível obter o DHCP. Verifique se o servidor DHCP está a funcionar correctamente. Se não estiver a utilizar DHCP, coloque a definição de DHCP em Desactivado no menu Rede do projector.  Rede > Para Configuração de Rede > Rede sem fios > Configurações IP > DHCP
0899	Outros erros de comunicação.

Pode repor as predefinições da maioria das definições do projetor utilizando a opção **Reinic. tudo** no menu **Reiniciar**.

Pode também repor o temporizador de utilização da lâmpada para zero quando substituir a lâmpada utilizando a opção **Reinic. Horas Lâmpada**.



Não é possível repor as seguintes definições utilizando a opção **Reinic. tudo**:

- Sinal entrada
- Zoom
- Deslocar Imagem
- Logótipo utilizador
- Uniformidade de Cor
- Correspond. cores
- Língua
- Data & Hora
- Itens do menu Rede
- Horas da Lâmpada
- Palavra-passe

Depois de seleccionar as definições do menu do projector para um projector, pode utilizar os seguintes métodos para copiar as definições para outros projectores, desde que sejam do mesmo modelo.

- utilizando uma unidade flash USB
- ligando um computador e o projector com um cabo USB.
- utilizando o EasyMP Network Updater

Nem todas as definições de menu serão copiadas para outro projector como, por exemplo, as seguintes.

- Definições do menu **Rede** (exceto para o menu **Notificação** e o menu **Outros**)
- **Horas da Lâmpada e Estado** no menu **Informação**



Execute a configuração em lote antes de ajustar as definições de imagem como, por exemplo, a distorção. Visto que os valores de ajuste da imagem também serão copiados para outro projector, os ajustes efectuados antes de executar a função de configuração em lote serão substituídos e o ecrã projectado que foi ajustado poderá alterar.

Quando copiar as definições do menu de um projector para outro, o logótipo do utilizador também será copiado. Não registe informações que não pretende partilhar em vários projectores como logótipo do utilizador.

Atenção

A Epson não se responsabiliza por falhas da configuração em lote e pelos custos de reparação associados a falhas de energia, erros de comunicação ou outros problemas que possam causar essas falhas.

» **Links relacionados**

- "Transferir definições de uma unidade flash USB" [Pág.202](#)
- "Transferir definições de um computador" [Pág.203](#)

Transferir definições de uma unidade flash USB

Pode copiar as definições do menu de um projector para outro do mesmo modelo utilizando uma unidade flash USB.



A unidade flash USB deve utilizar o formato FAT e não incorporar qualquer função de segurança. Elimine quaisquer ficheiros da unidade antes de a utilizar para executar a configuração em lote, caso contrário, as definições poderão não ser guardadas correctamente.

- 1** Desligue o cabo de alimentação do projector e verifique se todos os indicadores do mesmo estão apagados.
- 2** Ligue uma unidade flash USB vazia directamente à porta USB-A do projector.
- 3** Mantendo premido o botão [Esc] no controlo remoto ou no painel de controlo e ligue o cabo de alimentação ao projector.
- 4** Quando todos os indicadores do projector acenderem, liberte o botão [Esc].

Os indicadores começarão a piscar e o ficheiro de configuração em lote será guardado na unidade flash USB. Quando o processo de escrita terminar, o projector irá desligar-se.

Atenção

Não desligue o cabo de alimentação nem retire a unidade flash USB do projector enquanto o ficheiro estiver a ser guardado. Se o cabo de alimentação for desligado ou a unidade flash USB for retirada, o projector poderá não arrancar correctamente.

- 5** Remova a unidade flash USB.



O nome do ficheiro de configuração em lote é PJCONFDATA.bin. Caso necessite de alterar o nome do ficheiro, adicione texto depois de PJCONFDATA.bin utilizando apenas caracteres alfanuméricos. Se alterar a secção PJCONFDATA do nome de ficheiro, o projector poderá não ser capaz de reconhecer o ficheiro correctamente.

6 Desligue o cabo de alimentação do projector para o qual deseja copiar as definições e certifique-se de que todos os indicadores do mesmo estão apagados.

7 Ligue a unidade flash USB com o ficheiro de configuração em lote guardado à porta USB-A do projector.

8 Mantendo premido o botão [Menu] no controlo remoto ou no painel de controlo e ligue o cabo de alimentação ao projector.

9 Quando todos os indicadores do projector acenderem, liberte o botão [Menu]. (Os indicadores permanecerão acesos durante aproximadamente 75 segundos).

Quando todos os indicadores ficarem intermitentes, significa que as configurações em lote estão a ser escritas. Quando o processo de escrita terminar, o projector irá desligar-se.

Atenção

Não desligue o cabo de alimentação nem retire a unidade flash USB do projector enquanto o ficheiro estiver a ser guardado. Se o cabo de alimentação for desligado ou a unidade for retirada, o projector poderá não arrancar correctamente.

10 Remova a unidade flash USB.

Transferir definições de um computador

Pode copiar as definições do menu de um projector para outro do mesmo modelo ligando o computador ao projector com um cabo USB.



Pode utilizar este método de configuração em lote com os seguintes sistemas operativos:

- Windows Vista e mais recente
- OS X 10.7.x e mais recente

1 Desligue o cabo de alimentação do projector e verifique se todos os indicadores do mesmo estão apagados.

2 Ligue um cabo USB à porta USB do computador e à porta USB-B do projector.

3 Mantendo premido o botão [Esc] no controlo remoto ou no painel de controlo e ligue o cabo de alimentação ao projector.

4 Quando todos os indicadores do projector acenderem, liberte o botão [Esc].

O computador reconhece o projector como um disco amovível.

5 Abra o ícone ou a pasta do disco amovível e guarde o ficheiro de configuração em lote no computador.



O nome do ficheiro de configuração em lote é PJCONFDATA.bin. Caso necessite de alterar o nome do ficheiro, adicione texto depois de PJCONFDATA.bin utilizando apenas caracteres alfanuméricos. Se alterar a secção PJCONFDATA do nome de ficheiro, o projector poderá não ser capaz de reconhecer o ficheiro correctamente.

6 Ejecte o dispositivo USB (Windows) ou arraste o ícone do disco amovível para o lixo (OS X).

- 7** Desligue o cabo USB.
O projector irá desligar-se.
- 8** Desligue o cabo de alimentação do projector para o qual deseja copiar as definições e certifique-se de que todos os indicadores do mesmo estão apagados.
- 9** Ligue o cabo USB à porta USB do computador e à porta USB-B do projector.
- 10** Mantendo premido o botão [Menu] no controlo remoto ou no painel de controlo e ligue o cabo de alimentação ao projector.
- 11** Quando todos os indicadores do projector acenderem, liberte o botão [Menu].
O computador reconhece o projector como um disco amovível.
- 12** Copie o ficheiro de configuração em lote (PJCONFDATA.bin) que guardou no seu computador para a pasta de nível superior do disco amovível.



Não copie quaisquer outros ficheiros ou pastas para além do ficheiro de configuração em lote para o disco amovível.

- 13** Ejecte o dispositivo USB (Windows) ou arraste o ícone do disco amovível para o lixo (OS X).
- 14** Desligue o cabo USB.
Quando todos os indicadores ficarem intermitentes, significa que as configurações em lote estão a ser escritas. Quando o processo de escrita terminar, o projector irá desligar-se.



Atenção

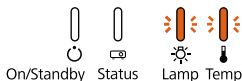

Não desligue o cabo de alimentação do projector enquanto o ficheiro estiver a ser escrito. Se o cabo de alimentação for desligado, o projector poderá não arrancar correctamente.

» Links relacionados

- "Notificação de erro de notificação de configuração em lote" [Pág.204](#)

Notificação de erro de notificação de configuração em lote

Os indicadores do projector notificam se ocorrer um erro durante a operação de configuração em lote. Verifique o estado dos indicadores do projector e siga as instruções descritas na tabela.

Estado do indicador	Problema e solução
 On/Standby Status Lamp Temp <ul style="list-style-type: none">• Lâmpada: Laranja - Intermitente rápido• Temp: Laranja - Intermitente rápido	<p>O ficheiro de configuração em lote poderá estar corrompido, ou a unidade flash USB ou cabo USB poderão não estar ligados correctamente.</p> <p>Desligue a unidade flash USB ou o cabo USB, retire e volte a ligar o cabo de alimentação do projector e tente novamente.</p>
 On/Standby Status Lamp Temp <ul style="list-style-type: none">• Energia: Azul - Intermitente rápido• Estado: Azul - Intermitente rápido• Lâmpada: Laranja - Intermitente rápido• Temp: Laranja - Intermitente rápido	<p>A escrita das configurações poderá ter falhado e poderá ter ocorrido um erro no firmware do projector.</p> <p>Pare de utilizar o projector e remova o cabo de alimentação da tomada eléctrica. Contacte a Epson para obter ajuda.</p>

Manutenção do projector

Poderá ser necessário limpar periodicamente a janela de projecção e o sensor de obstáculos, e o filtro do ar e os orifícios de ventilação para impedir o sobreaquecimento do projetor devido ao bloqueio da ventilação.

Os únicos componentes que deve substituir são a lâmpada, o filtro de ar, as pilhas do controlo remoto, as pilhas da caneta interactiva e as pontas da caneta interactiva. Caso seja necessário substituir outros componentes, contacte a Epson ou um agente de assistência Epson autorizado.

Aviso

Antes de limpar qualquer componente, desligue o projector e retire o cabo de alimentação da tomada. Nunca abra as tampas do projector, excepto aquelas especificamente explicadas neste manual. As tensões eléctricas perigosas existentes no interior do projector podem causar ferimentos graves.

» **Links relacionados**

- "Limpar a janela de projecção" [Pág.206](#)
- "Limpeza do Sensor de Obstáculos" [Pág.207](#)
- "Limpar a caixa do projector" [Pág.208](#)
- "Manutenção do filtro de ar e dos orifícios de ventilação" [Pág.209](#)
- "Manutenção da lâmpada do projector" [Pág.213](#)
- "Substituir as pilhas do controlo remoto" [Pág.218](#)
- "Substituir a Pilhas da Caneta Interactiva" [Pág.219](#)
- "Substituir a Pontas da Caneta Interactiva" [Pág.220](#)

Limpe a janela de projeção periodicamente ou sempre que a superfície da mesma tenha sujidade ou pó. Para remover o pó ou a sujidade, limpe cuidadosamente a janela de projeção com papel para limpeza de lentes.

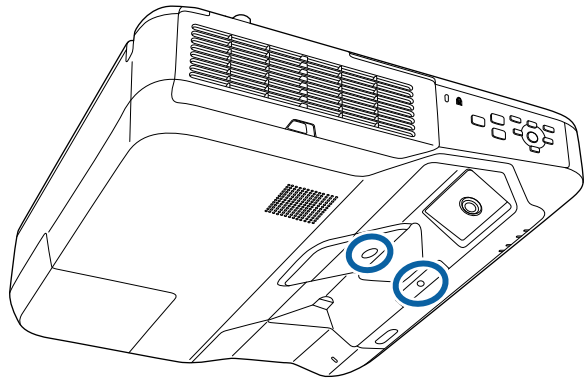
Aviso

Não utilize um líquido de limpeza de lentes que contenha gás inflamável. A temperatura elevada gerada pela lâmpada do projector poderá causar um incêndio.

Importante

Não utilize líquido para limpeza de vidros ou outros materiais abrasivos para limpar a janela de projeção e não sujeite a janela de projeção a impactos, caso contrário, poderá danificá-la.

Limpe o vidro do sensor de obstáculos quando for apresentada uma mensagem a solicitar a remoção de obstáculos que estão a interferir com a área de projecção. Para remover o pó ou sujidade, limpe cuidadosamente a lente com papel para limpeza de lentes.



Aviso

Não utilize um líquido de limpeza de lentes que contenha gás inflamável para limpar o sensor de obstáculos. A temperatura elevada gerada pela lâmpada do projector poderá causar um incêndio.

Importante

Não utilize líquido para limpeza de vidros ou quaisquer materiais abrasivos para limpar o sensor de obstáculos e não sujeite o sensor a impactos. Os danos na superfície do sensor pode causar avarias.

Antes de limpar a caixa, desligue a alimentação do projector e desligue o cabo de alimentação.

- Para remover sujidade ou pó, utilize um pano macio sem pelos.
- Para remover sujidade persistente, utilize um pano macio humedecido com água e detergente suave. Não pulverize líquidos directamente para o projector.

Importante

Não utilize cera, álcool, benzeno diluente ou outros produtos químicos para limpar a caixa do projector. Estes podem danificar a caixa. Não utilize ar comprimido, pois os gases poderão deixar resíduos inflamáveis.

A manutenção regular é importante para cuidar do seu projector. Limpe o filtro de ar quando for apresentada uma mensagem a indicar que a temperatura no interior do projector atingiu um nível elevado. Recomenda-se que limpe estas áreas, pelo menos, de três em três meses. Limpe com mais frequência se utilizar o projector em locais com muito pó.

Importante

Se a manutenção regular não for efectuada, o seu projector Epson irá avisá-lo quando a temperatura no interior do projector atingir um nível elevado. Não aguarde até que este aviso seja apresentado para efectuar a manutenção do filtro do projector, pois a exposição prolongada a temperaturas elevadas poderá reduzir a vida útil do projector ou da lâmpada.

» Links relacionados

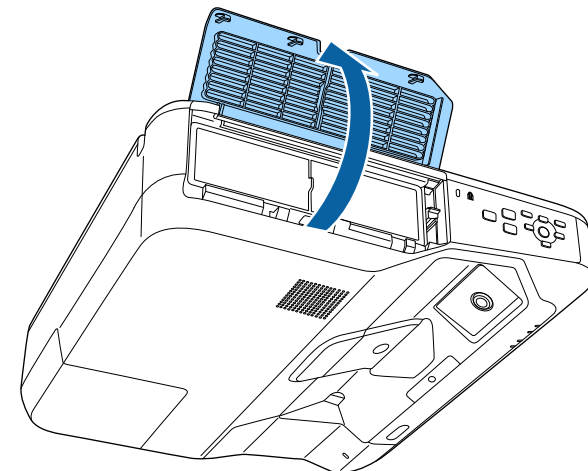
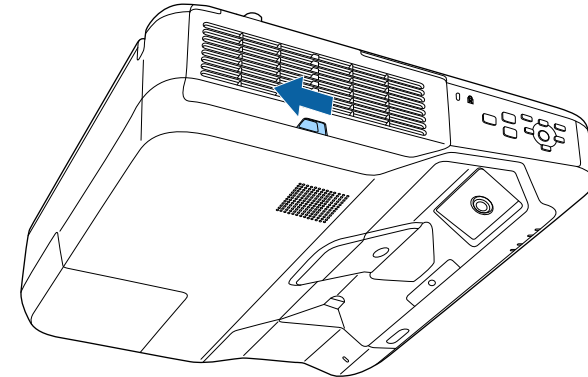
- "Limpar o filtro do ar" [Pág.209](#)
- "Substituir o filtro do ar" [Pág.211](#)

Limpar o filtro do ar

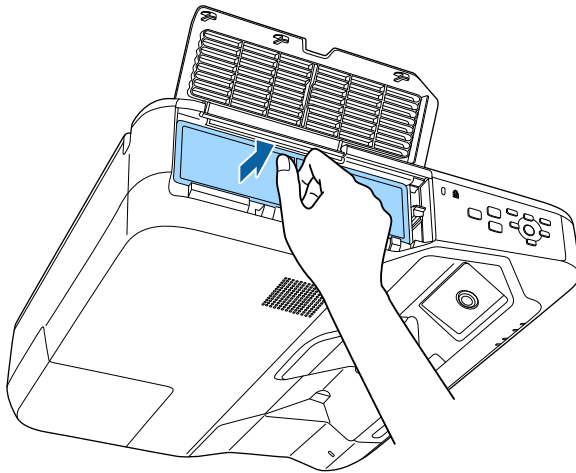
Limpe o filtro de ar do projector se estiver sujo, ou se for apresentada uma mensagem a indicar que deve efectuar a limpeza.

- 1** Desligue o projector e o cabo de alimentação.

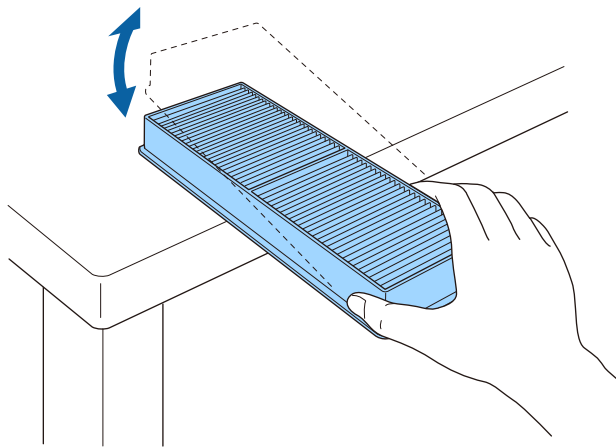
- 2** Deslize o trinco da tampa do filtro de ar e abra a tampa do filtro.



- 3** Retire o filtro de ar do projector.



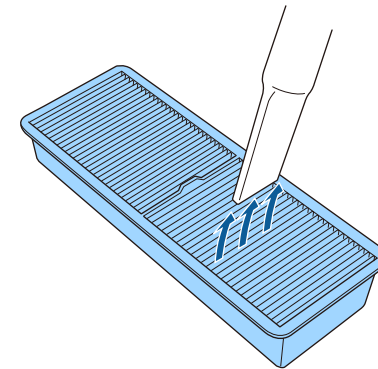
- 4** Toque em ambos os lados do filtro de ar 4 a 5 vezes para limpar o excesso de pó.



Importante

Não exerça força excessiva ao tocar no filtro, pois o mesmo poderá quebrar e tornar-se instável.

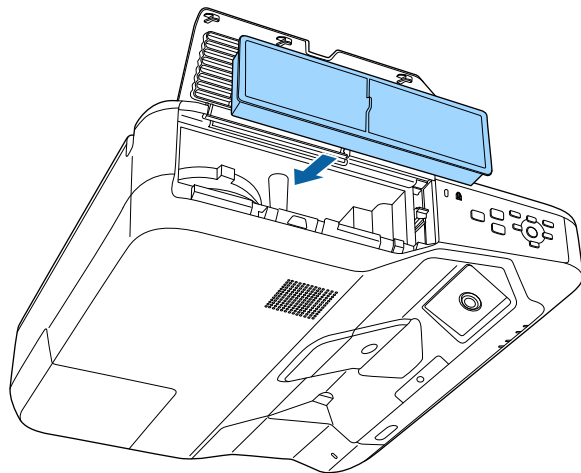
- 5** Aspire a parte frontal do filtro de ar (o lado das patilhas) para remover qualquer pó restante.



Importante

- Não lave o filtro de ar com água, nem utilize detergentes ou solventes para o limpar.
- Não o utilize ar comprimido. Os gases poderão deixar resíduos inflamáveis ou empurrar pó e detritos para os elementos ópticos do projector ou outras áreas sensíveis.

- 6** Substitua o filtro de ar do projector, como ilustrado e pressione cuidadosamente até que este encaixe correctamente.



- 7** Feche a tampa do filtro de ar.

Substituir o filtro do ar

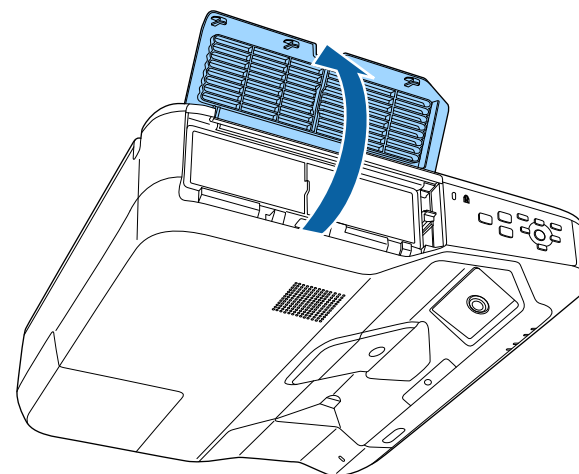
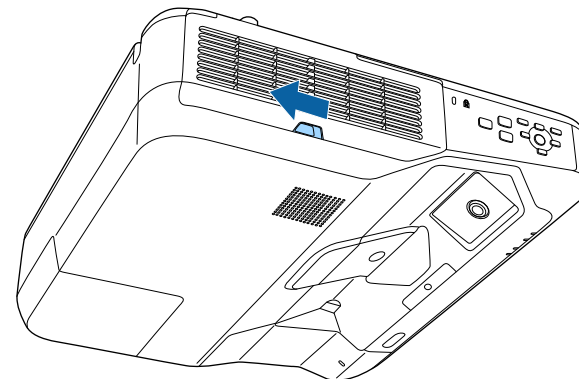
Deverá substituir o filtro de ar nas seguintes situações:

- Após a limpeza do filtro de ar, é apresentada uma mensagem para o limpar ou substituir
- O filtro de ar está rasgado ou danificado

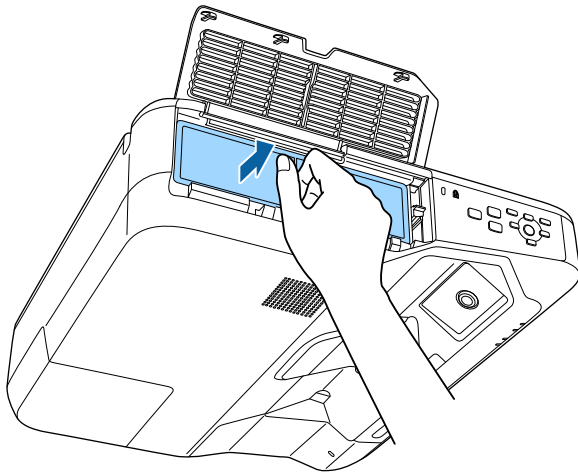
Pode substituir o filtro de ar enquanto o projector estiver montado no tecto ou colocado numa mesa.

- 1** Desligue o projector e o cabo de alimentação.

- 2** Deslize o trinco da tampa do filtro de ar e abra a tampa do filtro.



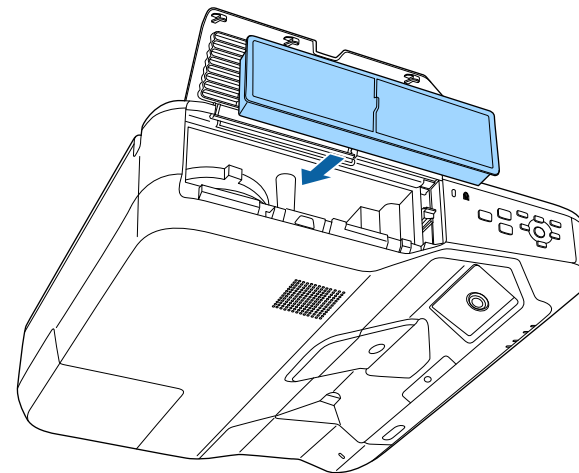
- 3** Retire o filtro de ar do projector.



Elimine os filtros de ar de acordo com as normas locais.

- Moldura do filtro: Polipropileno
- Filtro: Polipropileno

- 4** Coloque o novo filtro de ar no projector, como ilustrado e pressione cuidadosamente até que este encaixe correctamente.



- 5** Feche a tampa do filtro de ar.

» **Links relacionados**

- "Peças de substituição" [Pág.243](#)

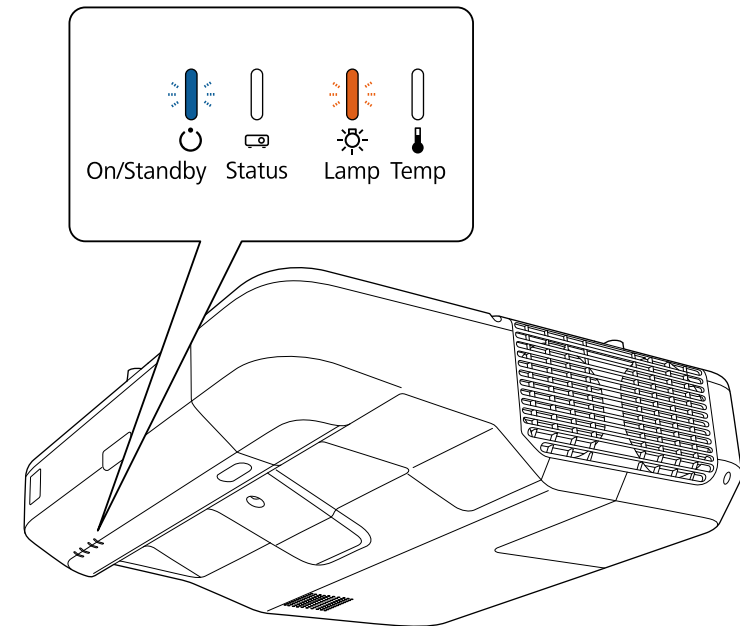
O projector monitoriza o número de horas de utilização da lâmpada e exibe as informações no sistema de menus do projector.

Substitua a lâmpada logo que possível quando ocorrer o seguinte:

- Quando a imagem projectada ficar mais escura ou a qualidade diminuir
- Será apresentada uma mensagem quando ligar o projector indicando que a lâmpada deve ser substituída (a mensagem será exibida 100 horas antes do final de vida útil estimado e será apresentada durante 30 segundos)



- O indicador de energia do projector está a piscar em azul e o indicador da lâmpada está a piscar em laranja.



Importante

- Se continuar a utilizar a lâmpada após o período de substituição, a probabilidade de a lâmpada explodir é maior. Quando aparecer a mensagem de substituição da lâmpada, substitua a lâmpada por uma nova assim que possível, mesmo que esta ainda funcione.
- Não desligue repetidamente a corrente, nem volte a ligá-la de imediato. Ligar e desligar frequentemente a energia poderá diminuir o tempo de duração das lâmpadas.
- Consoante as características da lâmpada e a forma como foi utilizada, a lâmpada pode ficar escura ou deixar de funcionar antes de a mensagem de aviso aparecer. Deve ter sempre disponível uma lâmpada sobresselente para quando for necessário.
- Recomendamos que utilize lâmpadas de substituição originais da Epson. A utilização de lâmpadas não originais poderá afectar a qualidade e segurança da projecção. Quaisquer danos ou avarias causados pela utilização de lâmpadas não originais poderão não estar cobertos pela garantia da Epson.

» Links relacionados

- "Substituir a Lâmpada" [Pág.214](#)
- "Reiniciar o temporizador da lâmpada" [Pág.216](#)
- "Especificações do projector" [Pág.247](#)

Substituir a Lâmpada

É possível substituir a lâmpada enquanto o projector está instalado numa mesa ou montado no tecto.

⚠ Aviso

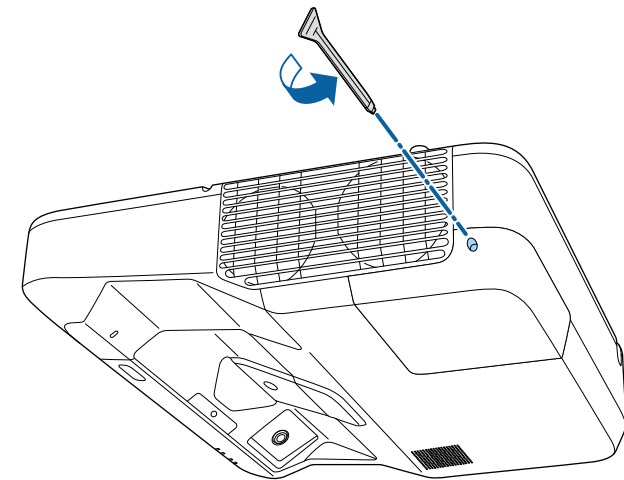
- Para evitar ferimentos, deixe a lâmpada arrefecer completamente antes de a substituir.
- Nunca desmonte nem modifique a lâmpada. Se instalar e utilizar uma lâmpada desmontada ou modificada no projector, poderá provocar um incêndio, um choque eléctrico ou outros danos ou ferimentos.

- 1** Desligue o projector e o cabo de alimentação.

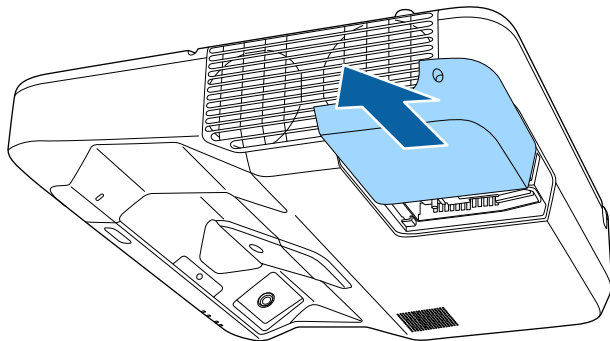
- 2** Deixe a lâmpada do projector arrefecer durante pelo menos uma hora.
- 3** Utilize a chave de fendas fornecida com a lâmpada de substituição para desapertar o parafuso que fixa a tampa da lâmpada.

⚠ Aviso

Durante a substituição da lâmpada, existe a possibilidade que a lâmpada esteja partida. Se estiver a substituir a lâmpada de um projector instalado na parede ou no tecto, deve sempre assumir que a lâmpada está partida e deve colocar-se ao lado da tampa da lâmpada e nunca por baixo. Retire a tampa da lâmpada com cuidado. Tenha cuidado quando retirar a tampa da lâmpada pois podem cair pedaços de vidro partido e causar uma lesão. Se cair algum pedaço de vidro nos seus olhos ou boca, contacte imediatamente um médico.

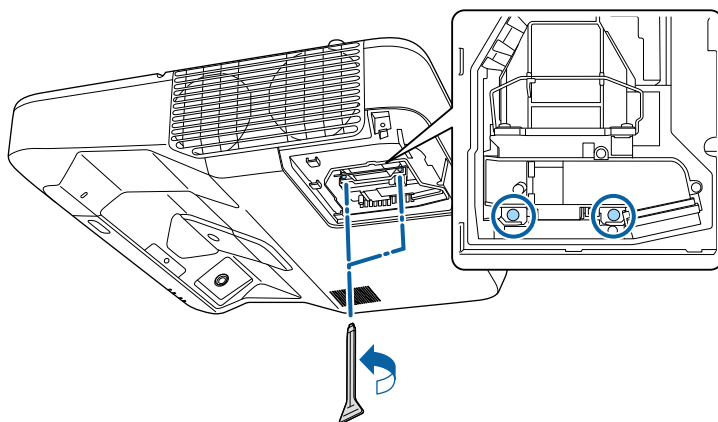


- 4** Retire a tampa da lâmpada deslizando-a.

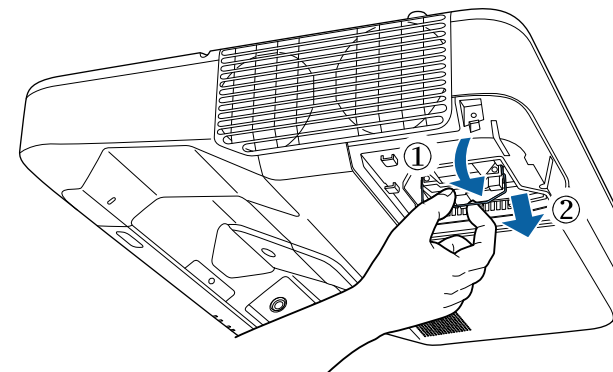


Se o projetor estiver instalado numa parede ou suspenso no teto e for necessário substituir a lâmpada, remova cuidadosamente a tampa e segure-a para impedir que esta caia.

- 5** Desaperte os parafusos que fixam a lâmpada ao projector. Os parafusos não saem completamente.

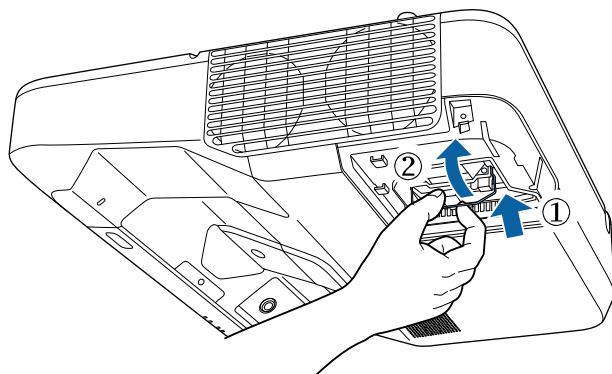


- 6** Segure na pega da lâmpada e retire cuidadosamente a lâmpada do projector.



- Quando retirar a lâmpada, se esta estiver estalada, substitua-a por uma lâmpada nova ou contacte a Epson para obter ajuda.
- As lâmpadas incluídas neste produto contêm mercúrio (Hg). Tenha em atenção às normas locais relativas à forma adequada de eliminação ou reciclagem. Não elimina as lâmpadas junto com o lixo doméstico.

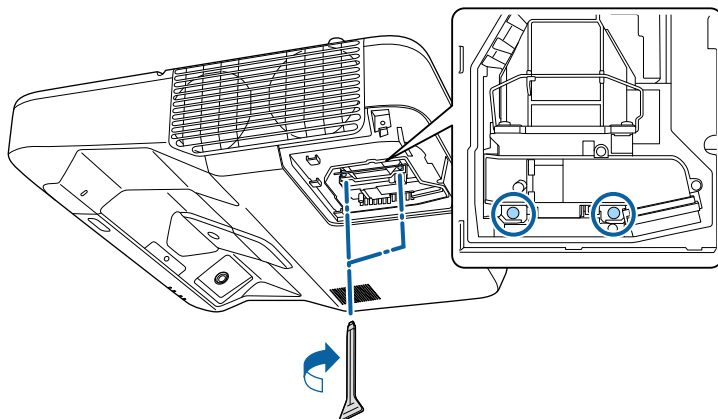
- 7** Insira cuidadosamente a nova lâmpada no projector. Se a lâmpada não encaixar facilmente, certifique-se de que se encontra na posição correcta. Pressione a pega.



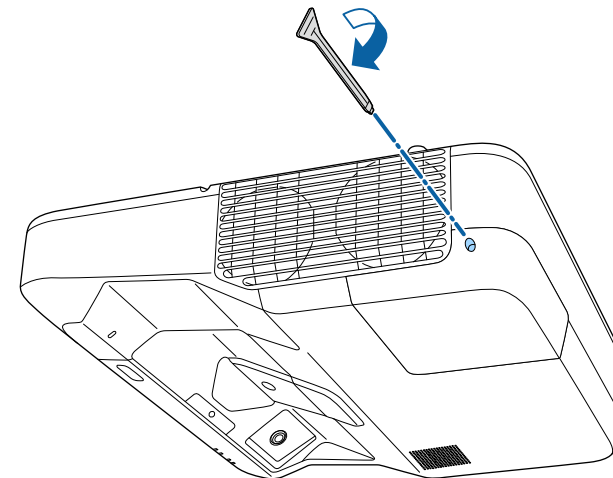
Importante

Não toque no vidro da lâmpada para evitar a falha prematura da mesma.

- 8** Empurre firmemente a lâmpada e aperte os parafusos para a fixar.



- 9** Volte a colocar a tampa da lâmpada e aperte o parafuso para a fixar.



- Certifique-se de que a tampa da lâmpada está correctamente instalada, caso contrário, o projector poderá não ligar.
- Não exerça demasiada força para voltar a colocar a tampa da lâmpada e certifique-se de que a mesma não está deformada.

Reinicie o temporizador da lâmpada para monitorizar a utilização da nova lâmpada.

» Links relacionados

- "Peças de substituição" [Pág.243](#)

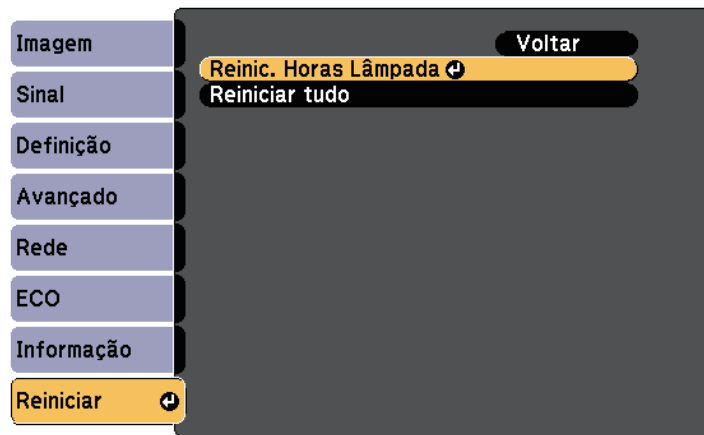
Reiniciar o temporizador da lâmpada

Após a substituição da lâmpada do projector, o temporizador da lâmpada deverá ser reiniciado para eliminar a mensagem de substituição da lâmpada e monitorizar correctamente a utilização da lâmpada.



Não reinicie o temporizador da lâmpada caso não tenha substituído a lâmpada para evitar informações de utilização incorrectas.

- 1** Ligue o projector.
- 2** Prima o botão [Menu] no painel de controlo ou no controlo remoto.
- 3** Seleccione o menu **Reiniciar** e prima [Enter].
- 4** Seleccione **Reinic. Horas Lâmpada** e prima [Enter].



Será apresentada uma mensagem a perguntar se deseja reiniciar as horas da lâmpada.

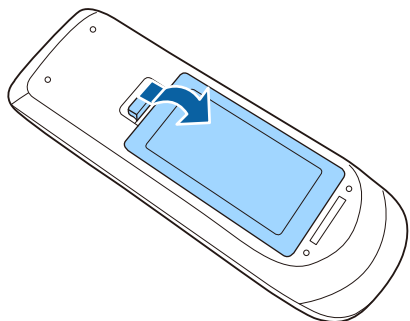
- 5** Seleccione **Sim** e prima [Enter].
- 6** Prima [Menu] ou [Esc] para sair dos menus.

O controlo remoto utiliza duas pilhas de magnésio ou alcalinas tipo AA. Substitua as pilhas logo que estejam gastas.

Importante

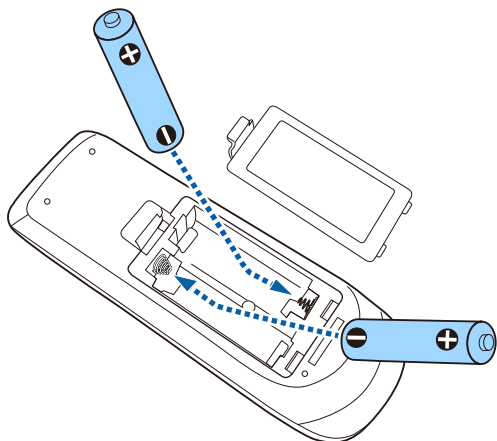
Antes de utilizar as pilhas, leia as *Instruções de Segurança*.

- 1** Remova a tampa do compartimento das pilhas, tal como ilustrado.



- 2** Remova as pilhas usadas.

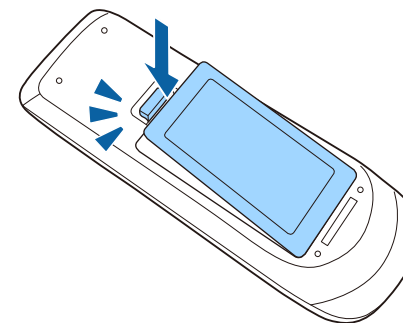
- 3** Insira as pilhas com os polos + e - na direcção indicada na ilustração.



⚠ Aviso

Verifique a posição dos sinais (+) e (-) situados no interior do suporte das pilhas para se certificar de que as pilhas estão correctamente inseridas. Se as pilhas não forem utilizadas correctamente, podem explodir ou verter provocando um incêndio, ferimentos ou danos no produto.

- 4** Volte a colocar a tampa do compartimento das pilhas e exerça pressão até a encaixar totalmente.



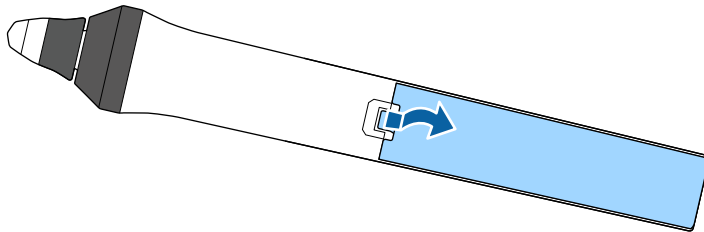
A Caneta Interactiva utiliza uma pilha AA de manganésio, pilha AA alcalina ou pilha recarregável Eneloop (BK-3MCC). Substitua a pilha logo que esteja gasta.

Quando a pilha estiver fraca, o indicador da caneta pisca quando o botão na parte lateral da caneta for premido. Quando a pilha estiver gasta, o indicador da caneta apaga-se.

Importante

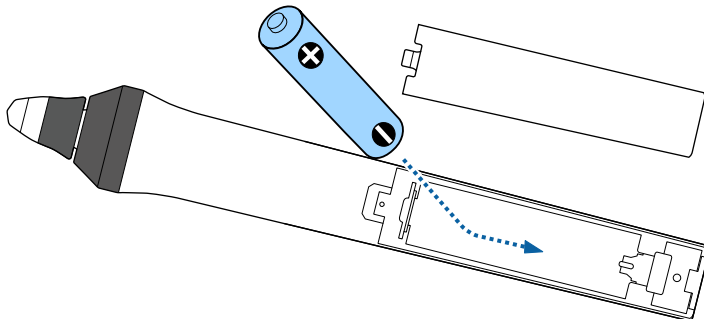
Antes de utilizar as pilhas, leia as *Instruções de Segurança*.

- 1 Remova a tampa do compartimento das pilhas, tal como ilustrado.



- 2 Remova a pilha usada.

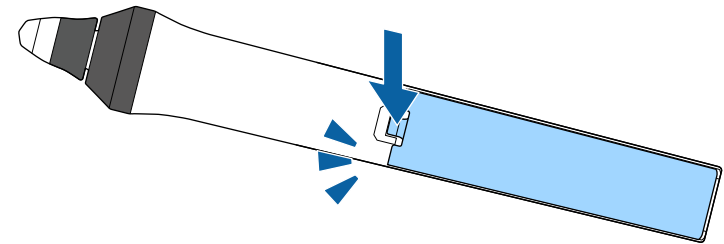
- 3 Insira a pilha com os polos + e - na direcção indicada na ilustração.



⚠ Aviso

Verifique as posições dos sinais (+) e (-) situados no interior do suporte das pilhas para se certificar de que a pilha está correctamente inserida. Se a pilha não for utilizada correctamente, pode explodir ou verter provocando um incêndio, ferimentos ou danos no produto.

- 4 Volte a colocar a tampa do compartimento das pilhas e exerça pressão até a encaixar totalmente.



As duas canetas interactivas são fornecidas com dois tipos de pontas, pontas macias e pontas rígidas. As pontas macias estão instaladas por predefinição nas canetas.

- Se a ponta macia estiver suja ou danificada, irá tornar-se menos sensível. Substitua-a por uma nova ponta fornecida com o produto.
- Se for difícil utilizar a ponta macia numa superfície com textura, substitua-a por uma ponta rígida.



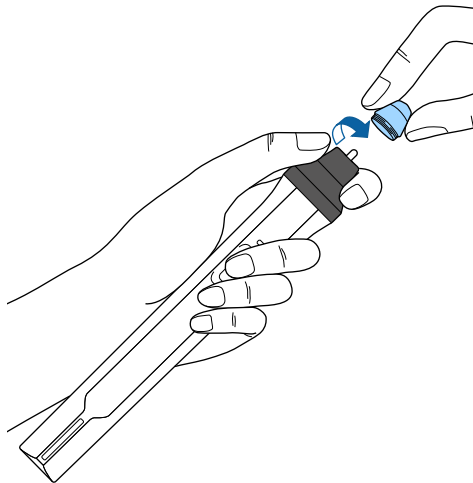
Se a ponta rígida estiver desgastada ou danificada, substitua-a por uma ponta nova.

» Links relacionados

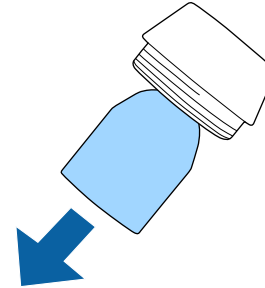
- "Substituir a Pontas Macia da Caneta" [Pág.220](#)
- "Substituir a Ponta Macia da Caneta pela Ponta Rígida da Caneta" [Pág.221](#)

Substituir a Pontas Macia da Caneta

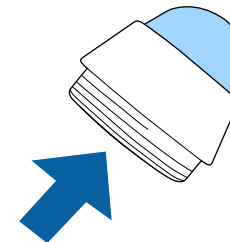
- 1** Desenrosque a ponta da caneta interactiva para a retirar.



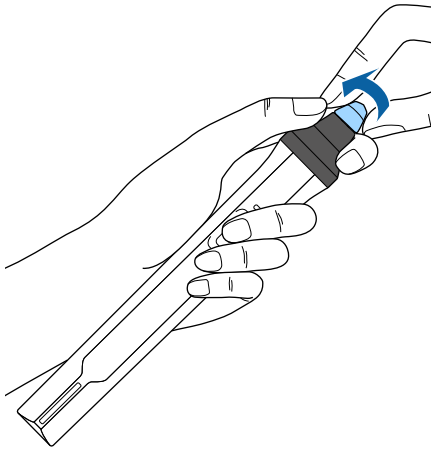
- 2** Retire a ponta macia.



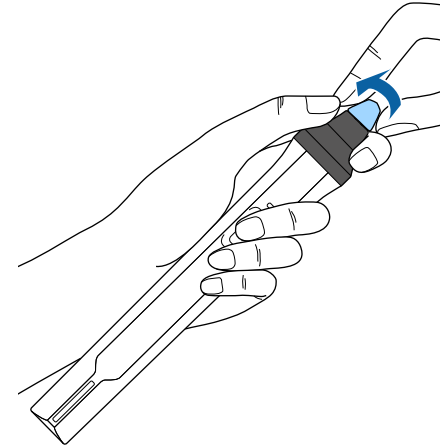
- 3** Insira a nova ponta.



- 4** Enrosque a nova ponta.

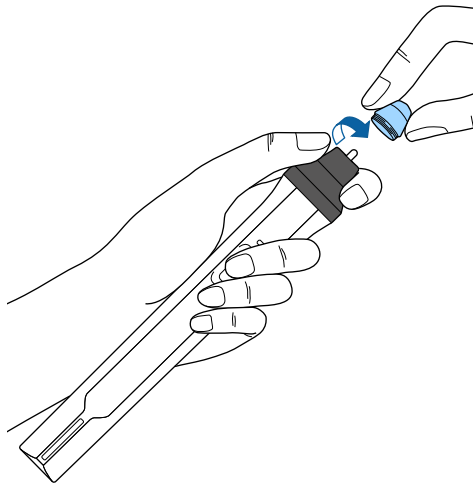


2 Enrosque a ponta rígida.



Substituir a Ponta Macia da Caneta pela Ponta Rígida da Caneta

1 Desenrosque a ponta da caneta interactiva para a retirar.



Resolver Problemas

Consulte as soluções apresentadas nestas secções caso ocorram problemas durante a utilização do projector.

» Links relacionados

- "Problemas de projecção" [Pág.223](#)
- "Estado dos indicadores do projector" [Pág.224](#)
- "Utilizar as informações de ajuda do projector" [Pág.227](#)
- "Resolver problemas de imagem ou som" [Pág.228](#)
- "Resolver problemas de utilização do projector ou do controlo remoto" [Pág.234](#)
- "Resolver problemas das funcionalidades interactivas" [Pág.236](#)
- "Resolver problemas de rede" [Pág.239](#)


Se o projector não funcionar correctamente, desligue-o, remova o cabo de alimentação, em seguida, volte a ligar o cabo e ligue o projector.

Se este procedimento não resolver o problema, verifique o seguinte:

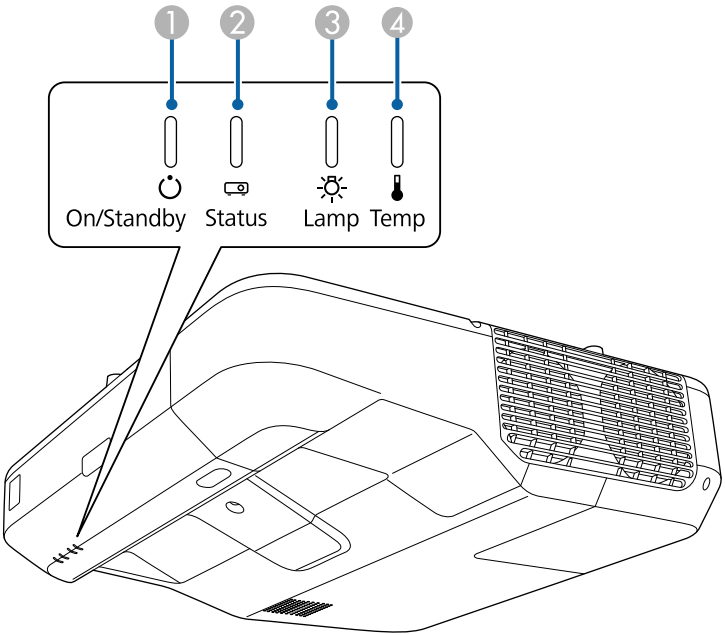
- Os indicadores do projector poderão indicar o problema.
- O sistema de Ajuda do projector pode exibir informações sobre problemas comuns.
- As soluções apresentadas neste manual podem ajudar a resolver diversos problemas.

Se nenhuma destas soluções ajudar, contacte a Epson para obter assistência técnica.

Os indicadores do projector indicam o estado do mesmo e permitem-lhe saber quando ocorre um problema. Verifique o estado e a cor dos indicadores e consulte a solução na tabela seguinte.



- Se os indicadores apresentarem um padrão não indicado na tabela abaixo, desligue o projector e o cabo de alimentação e contacte a Epson para obter ajuda.



- 1 Indicador de energia
- 2 Indicador de estado
- 3 Indicador da lâmpada
- 4 Indicador de temperatura

Estado do projector

Indicador e estado	Problema e soluções
Energia: Azul aceso Estado: Azul aceso Lâmpada: Apagado Temp: Apagado	Funcionamento normal.
Energia: Azul aceso Estado: Azul intermitente Lâmpada: Apagado Temp: Apagado	A aquecer ou a desligar. Durante o aquecimento, aguarde cerca de 30 segundos até que uma imagem seja exibida. Todos os botões estarão desactivados durante o aquecimento e encerramento.
Energia: Azul aceso Estado: Apagado Lâmpada: Apagado Temp: Apagado	Modo de espera, suspensão ou monitorização. A projecção será iniciada quando premir o botão de energia.
Energia: Azul intermitente Estado: Apagado Lâmpada: Apagado Temp: Apagado	A preparar para monitorizar e todas as funções estão desactivadas.
Energia: Azul intermitente Estado: O estado do indicador varia Lâmpada: O estado do indicador varia Temp: Laranja intermitente	O projector está demasiado quente. <ul style="list-style-type: none">• Certifique-se de que os orifícios de ventilação e o filtro de ar não estão bloqueados com pó ou outros objectos.• Limpe ou substitua o filtro de ar.• Certifique-se de que a temperatura ambiente não é demasiado alta.

Indicador e estado	Problema e soluções
Energia: Apagado Estado: Azul intermitente Lâmpada: Apagado Temp: Laranja aceso	O projector sobreaqueceu e desligou-se. Deixe-o desligado para arrefecer durante 5 minutos. <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que os orifícios de ventilação e o filtro de ar não estão bloqueados com pó ou outros objectos. • Limpe ou substitua o filtro de ar. • Se estiver a utilizar o projector num local com altitude elevada, coloque a definição Modo Alta Altitude em Activado no menu Avançado do projector. ☛ Avançado > Operação > Modo Alta Altitude • Se o problema persistir, desligue o cabo de alimentação do projector e contacte a Epson para obter ajuda.
Energia: Apagado Estado: Azul intermitente Lâmpada: Laranja aceso Temp: Apagado	Existe um problema na lâmpada. <ul style="list-style-type: none"> • Verifique se a lâmpada está fundida, partida ou instalada incorrectamente. Instale-a correctamente ou substitua-a, se necessário. • Limpe o filtro de ar. • Se estiver a utilizar o projector num local com altitude elevada, coloque a definição Modo Alta Altitude em Activado no menu Avançado do projector. ☛ Avançado > Operação > Modo Alta Altitude • Se o problema persistir, desligue o cabo de alimentação do projector e contacte a Epson para obter ajuda.
Energia: Azul intermitente Estado: O estado do indicador varia Lâmpada: Laranja intermitente Temp: O estado do indicador varia	Substitua a lâmpada logo que possível para evitar danos. Não continue a utilizar o projector.

Indicador e estado	Problema e soluções
Energia: Apagado Estado: Azul intermitente Lâmpada: Apagado Temp: Laranja intermitente	Existe um problema numa ventoinha ou num sensor. Desligue o projector e cabo de alimentação e contacte a Epson para obter ajuda.
Energia: Apagado Estado: Azul intermitente Lâmpada: Laranja intermitente Temp: Apagado	Erro interno do projector. Desligue o projector e cabo de alimentação e contacte a Epson para obter ajuda.
Energia: Apagado Estado: Azul intermitente Lâmpada: Laranja intermitente Temp: Laranja intermitente	Erro Auto Íris. Desligue o projector e cabo de alimentação e contacte a Epson para obter ajuda.
Energia: Apagado Estado: Azul intermitente Lâmpada: Laranja aceso Temp: Laranja aceso	Erro de energia (Balastro). Desligue o projector e cabo de alimentação e contacte a Epson para obter ajuda.
Energia: Apagado Estado: Azul intermitente Lâmpada: Laranja aceso Temp: Laranja aceso	Erro de detecção de obstáculos. Será emitido um som de aviso e apresentada a mensagem "Remova os obstáculos que possam estar interferindo na área de projecção.". O projector desliga-se automaticamente se não for executada qualquer acção. <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que não existem obstáculos a interferir com a janela de projecção. Remova quaisquer obstáculos existentes. • Limpe o sensor se não existir qualquer obstáculo. Se o problema persistir, desligue o cabo de alimentação do projector e contacte a Epson para obter ajuda.

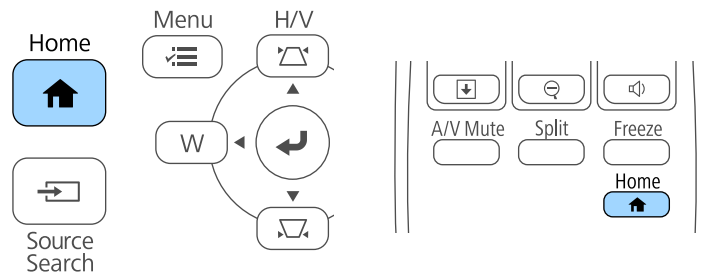
» Links relacionados

- "Limpar o filtro do ar" [Pág.209](#)

- "Substituir o filtro do ar" [Pág.211](#)
- "Substituir a Lâmpada" [Pág.214](#)

Pode exibir informações para ajudar a resolver problemas comuns utilizando o sistema de ajuda do projector.

- 1** Ligue o projector.
- 2** Prima o botão [Home] no painel de controlo ou no controlo remoto.

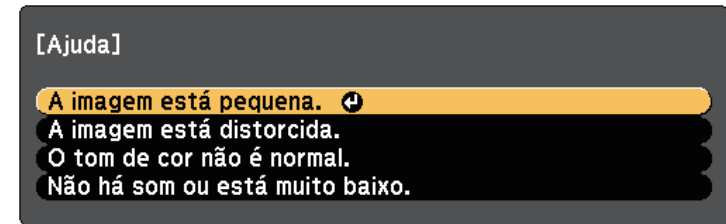


- 3** Selecione o ícone  no ecrã Tela Inicial.



- 4** Selecione **Exibir o menu de Ajuda** na mensagem exibida. Será apresentado o menu de Ajuda.

- 5** Utilize os botões direccionais para cima e para baixo para realçar o problema que deseja resolver.



- 6** Prima [Enter] para ver as soluções.
- 7** Execute uma das seguintes acções quando terminar.
 - Para seleccionar outro problema, prima [Esc].
 - Para sair do sistema de ajuda, prima o botão [Menu].

Consulte as soluções apresentadas nestas secções caso ocorram problemas com as imagens projectadas ou com o som.

» Links relacionados

- "Soluções quando nenhuma imagem é apresentada" [Pág.228](#)
- "Soluções quando a imagem é apresentada de forma incorrecta com a função USB Display" [Pág.228](#)
- "Soluções quando é apresentada a mensagem "Sem Sinal"" [Pág.229](#)
- "Soluções quando é apresentada a mensagem "Não Suportado"" [Pág.230](#)
- "Soluções quando é apresentada apenas uma imagem parcial" [Pág.230](#)
- "Soluções quando a imagem não é rectangular" [Pág.231](#)
- "Soluções quando a imagem apresenta ruído ou interferências estáticas" [Pág.231](#)
- "Soluções quando a imagem está desfocada ou esbatida" [Pág.231](#)
- "Soluções quando o brilho da imagem ou as cores estão incorrectas" [Pág.232](#)
- "Soluções para problemas de som" [Pág.232](#)
- "Soluções quando os nomes dos ficheiros de imagem não são exibidos correctamente no PC Free" [Pág.233](#)

Soluções quando nenhuma imagem é apresentada

Se nenhuma imagem for apresentada, experimente as seguintes soluções:

- Prima o botão de energia para ligar o projector.
- Prima o botão [A/V Mute] no controlo remoto para verificar se a imagem foi temporariamente interrompida.
- Certifique-se de que todos os cabos necessários estão correctamente ligados e que a alimentação do projector e dos dispositivos de vídeo está ligada.
- Certifique-se de que a imagem que está a ser projectada não é totalmente preta (apenas durante a projecção de imagens de computador).
- Certifique-se de que as definições do menu do projector estão correctas.
- Prima o botão de energia do projector para o reactivar a partir do modo de espera ou suspensão. Verifique também, se o computador ligado ao projector se encontra no modo de suspensão ou se está a exibir uma protecção de ecrã preta.

- Verifique as definições do menu **Sinal** do projector para se certificar de que estão correctas para a fonte de vídeo seleccionada.
- Ajuste a definição **Brilho** no menu **Imagem** do projector.
- Selecione **Normal** como definição de **Consumo de Energia**.
☛ **ECO > Consumo de Energia**
- Verifique a definição **Visor** no menu **Avançado** do projector para se certificar de que a opção **Mensagem** está definida para **Activado**.
- Se o projector não responder quando premir os botões do painel de controlo, os botões poderão estar bloqueados por motivos de segurança. Desbloqueie os botões na definição **Bloqueio operação** do menu **Definição** ou utilize o controlo remoto para ligar o projector.
☛ **Definição > Bloquear definição > Bloqueio operação**
- Se o projector não responder quando premir os botões do controlo remoto, certifique-se de que os receptores do controlo remoto estão activados.
- No caso de imagens projectadas em ecrã inteiro com o Windows Media Center, reduza o tamanho do ecrã.
- No caso de imagens projectadas a partir de aplicações que utilizam o Windows DirectX, desactive as funções de DirectX.
- O projector poderá não ser capaz de projectar vídeos protegidos com direitos de autor reproduzidos num computador. Para mais informações, consulte o manual fornecido com o computador.

» Links relacionados

- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)
- "Definições de qualidade da imagem - Menu Imagem" [Pág.177](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Desbloquear os botões do projector" [Pág.149](#)

Soluções quando a imagem é apresentada de forma incorrecta com a função USB Display

Se nenhuma imagem for exibida ou for apresentada de forma incorrecta com a função USB Display, experimente as seguintes soluções:

- Prima o botão [USB] no controlo remoto.
- Certifique-se de que o software Epson USB Display está correctamente instalado. Se necessário, instale-o manualmente.
- No OS X, selecione o ícone **USB Display** na pasta **Dock**. Se o ícone não for exibido na **Dock**, faça duplo clique em **USB Display** na pasta **Aplicações**. Se seleccionar **Sair** no menu de ícones do **USB Display** da **Dock**, o USB Display não inicia automaticamente quando liga o cabo USB.
- No caso de imagens projectadas em ecrã inteiro com o Windows Media Center, reduza o tamanho do ecrã.
- No caso de imagens projectadas a partir de aplicações que utilizam o Windows DirectX, desactive as funções de DirectX.
- Se o ponteiro do rato cintilar, selecione **Torne mais suave o movimento do ponteiro do mouse** no programa **Definições Epson USB Display** no seu computador.
- Desactive a definição **Transferir janela de camada** no programa **Definições Epson USB Display** no seu computador.
- No caso de projectores com uma resolução de WUXGA (1920 × 1200), se a resolução do computador for alterada durante a projecção, o desempenho e a qualidade do vídeo poderá diminuir.
- Selecione **USB Display/Easy Interactive Function** ou **Rato Sem Fios/USB Display** como definição **USB Type B** no menu **Avançado** do projetor.

» Links relacionados

- "Ligação a um computador para transmissão de vídeo e áudio por USB" [Pág.28](#)

Soluções quando é apresentada a mensagem "Sem Sinal"

Se for apresentada a mensagem "Sem Sinal", experimente as seguintes soluções:

- Prima o botão [Source Search] e aguarde alguns segundos até aparecer uma imagem.

- Ligue o computador ou o equipamento de vídeo e, se necessário, prima o botão de reprodução para iniciar a sua apresentação.
- Verifique se todos os cabos necessários para a projecção estão correctamente ligados.
- Ligue o equipamento de vídeo directamente ao projector.
- Se estiver a projectar a partir de um computador portátil, certifique-se de que o mesmo se encontra configurado para exibição num monitor externo.
- Certifique-se de que o computador ligado não se encontra no modo de suspensão.
- Se necessário, desligue o projector e o computador ou equipamento de vídeo, e depois, volte a ligá-los.
- Se estiver a projectar a partir de uma fonte HDMI, substitua o cabo HDMI por um mais curto.

» Links relacionados

- "Exibição a partir de um computador portátil" [Pág.229](#)
- "Exibição a partir de um computador portátil Mac" [Pág.230](#)

Exibição a partir de um computador portátil

Se for apresentada a mensagem "Sem Sinal" durante a projecção a partir de um computador portátil, o computador portátil deverá estar configurado para exibição num monitor externo.

- 1** Mantenha premida a tecla **Fn** do computador portátil e prima a tecla com o ícone de um monitor ou a tecla **CRT/LCD**. (Para mais detalhes consulte o manual do seu computador portátil) Aguarde alguns segundos até que seja exibida uma imagem.
- 2** Para efectuar a exibição no monitor do computador portátil e no projector, experimente premir novamente as mesmas teclas.
- 3** Se a imagem não for apresentada pelo computador portátil e pelo projector, verifique o utilitário de **Monitor** do Windows para se certificar de que a porta do monitor externo está activada e o modo de ambiente de trabalho expandido está desactivado. (Para obter instruções, consulte o manual do seu computador ou do Windows.)

- 4** Se necessário, verifique as definições da sua placa gráfica e ajuste a opção de monitor para **Clonar** ou **Espelhar**.

Exibição a partir de um computador portátil Mac

Se for apresentada a mensagem "Sem Sinal" durante a projecção a partir de um computador portátil Mac, o computador portátil deverá estar configurado para exibição espelhada. (Para mais informações, consulte o manual do seu computador portátil.)

- 1** Abra o utilitário **Preferências do sistema** e seleccione **Monitores**.
- 2** Seleccione a opção **Monitor** ou **LCD a cores**, se necessário.
- 3** Clique no separador **Dispor** ou **Disposição**.
- 4** Seleccione **Espelhar Monitores**.

Soluções quando é apresentada a mensagem "Não Suportado"

Se for apresentada a mensagem "Não Suportada.", experimente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que o sinal de entrada correcto está seleccionado no menu **Sinal** do projector.
- Certifique-se de que a resolução de ecrã do computador não excede os limites de resolução e frequência do projector. Se necessário, seleccione uma resolução diferente para o seu computador. (Para mais informações, consulte o manual do seu computador.)

» Links relacionados

- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)
- "Resoluções de ecrã suportadas" [Pág.245](#)

Soluções quando é apresentada apenas uma imagem parcial

Se for apresentada apenas uma imagem parcial do computador, experimente as seguintes soluções:

- Prima o botão [Auto] no controlo remoto para otimizar o sinal da imagem.
- Tente ajustar a posição da imagem utilizando a definição **Posição** no menu **Sinal** do projector.
- Prima o botão [Aspect] no controlo remoto para seleccionar uma relação de aspecto diferente.
- Altere a definição de **Resolução** no menu **Sinal** do projector de acordo com o sinal do equipamento ligado.
- Caso tenha ampliado ou reduzido a imagem com os botões [E-Zoom], prima o botão [Esc] até que o projector volte a exibir a imagem completa.
- Verifique as definições de visualização do computador para desactivar a definição de monitor duplo e definir uma resolução dentro dos limites do projector. (Para mais informações, consulte o manual do seu computador.)
- Verifique a resolução dos ficheiros da sua apresentação para verificar se foram criados para uma resolução diferente. (Consulte a função de ajuda do seu software para obter mais informações.)
- Certifique-se de que o modo de projecção correcto está seleccionado. Pode seleccionar utilizando a definição de **Projectção** no menu **Avançado** do projector.
- Utilize a opção **Deslocar Imagem** para ajustar a posição da imagem depois de ajustar o tamanho da imagem ou corrigir distorção trapezoidal.

» Links relacionados

- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Resoluções de ecrã suportadas" [Pág.245](#)
- "Ajustar a Posição da Imagem" [Pág.64](#)

Soluções quando a imagem não é rectangular

Se a imagem projectada não apresentar uma forma rectangular uniforme, experimente as seguintes soluções:

- Se possível, coloque o projector directamente em frente ao centro do ecrã.
- Caso tenha ajustado a altura do projector com os pés de elevação, prima os botões de correcção de distorção no projector para ajustar a forma da imagem.
- Ajuste a definição Quick Corner para corrigir a forma da imagem.
☛ **Definição > Correção Geométrica > Quick Corner**
- Ajuste a definição Correção de Arcos para corrigir a forma da imagem projectada numa superfície curva.
☛ **Definição > Correção Geométrica > Correção de Arcos**

» Links relacionados

- "Corrigir a forma da imagem com os botões Keystone" [Pág.56](#)
- "Corrigir a forma da imagem com a função Quick Corner" [Pág.57](#)
- "Corrigir a forma da imagem numa superfície curva" [Pág.59](#)

Soluções quando a imagem apresenta ruído ou interferências estáticas

Se a imagem projectada apresentar interferências electrónicas (ruído) ou estáticas, experimente as seguintes soluções:

- Verifique os cabos de ligação do computador ou equipamento de vídeo ao projector. Os cabos:
 - Devem estar afastados do cabo de alimentação para evitar interferências
 - Devem estar correctamente ligados em ambas as extremidades
 - Não devem estar ligados a um cabo de extensão
- Verifique as definições do menu **Sinal** do projector para se certificar de que estas correspondem à fonte de vídeo.
- Caso estejam disponíveis para a sua fonte de vídeo, ajuste as definições **Desentrelaçamento** e **Redução ruído**, no menu **Imagem** do projetor.

- Seleccione uma resolução de vídeo e uma taxa de actualização do computador que sejam compatíveis com o projector.
- Se estiver a projectar a partir de um computador, prima o botão [Auto] no controlo remoto para ajustar automaticamente as definições de **Alinhamento** e **Sinc.** Se as imagens não estiverem correctamente ajustadas, ajuste manualmente as definições de **Alinhamento** e **Sinc.** no menu **Sinal** do projector.
- Seleccione **Auto** como definição de **Resolução** no menu **Sinal** do projector.
- Caso tenha ajustado a forma da imagem com os controlos do projector, experimente diminuir a definição de **Nitidez** do menu **Imagem** do projector para melhorar a qualidade da imagem.
- Caso tenha ligado o projector com um cabo de extensão, experimente projectar sem a extensão para verificar se a mesma é a causa da interferência.
- Se estiver a utilizar a função USB Display, desactive a definição **Transferir janela de camada** no programa **Definições Epson USB Display** no seu computador.

» Links relacionados

- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)
- "Definições de qualidade da imagem - Menu Imagem" [Pág.177](#)
- "Resoluções de ecrã suportadas" [Pág.245](#)

Soluções quando a imagem está desfocada ou esbatida

Se a imagem projectada estiver desfocada ou esbatida, experimente as seguintes soluções:

- Ajuste a focagem da imagem.
- Limpe a janela de projecção.



Para evitar a formação de condensação na lente depois de retirar o projector de um local frio, permita que o projector aqueça até à temperatura ambiente antes de o utilizar.

- Coloque o projector suficientemente próximo do ecrã.
- Coloque o projector numa posição em que o ângulo de ajuste da distorção não seja suficientemente largo para distorcer a imagem.
- Ajuste a definição de **Nitidez** no menu **Imagem** do projector para melhorar a qualidade da imagem.
- Se estiver a projectar a partir de um computador, prima o botão [Auto] no controlo remoto para ajustar automaticamente as definições de Alinhamento e Sinc. Se a imagem continuar desfocada ou apresentar faixas, exiba uma imagem com padrão uniforme no ecrã e ajuste manualmente as definições de **Alinhamento** e **Sinc.** no menu **Sinal** do projector.
- Se estiver a projectar a partir de um computador, utilize uma resolução mais baixa ou selecione uma resolução igual à resolução nativa do projector.

» Links relacionados

- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)
- "Definições de qualidade da imagem - Menu Imagem" [Pág.177](#)
- "Resoluções de ecrã suportadas" [Pág.245](#)
- "Limpar a janela de projecção" [Pág.206](#)

Soluções quando o brilho da imagem ou as cores estão incorrectas

Se a imagem projectada estiver demasiado escura ou clara, ou as cores estiverem incorrectas, experimente as seguintes soluções:

- Prima o botão [Color Mode] no controlo remoto para experimentar modos de cor diferentes para a imagem e para o ambiente.
- Verifique as definições do seu equipamento de vídeo.
- Ajuste as definições disponíveis no menu **Imagem** do projector para a fonte de entrada seleccionada, tais como, **Brilho**, **Contraste**, **Cor**, **Temp. cor** e/ou **Saturação da cor**.
- Certifique-se de que está seleccionada a definição correcta de **Sinal entrada** ou **Sinal Vídeo** no menu **Sinal** do projector, se disponível para a fonte de imagem.

☛ **Sinal > Avançado > Sinal entrada**

☛ **Sinal > Avançado > Sinal Vídeo**

- Certifique-se de que está seleccionada a definição correcta de **Gamma** ou **RGBCMY** no menu **Imagem** do projector.

☛ **Imagem > Avançado**

- Certifique-se de que os cabos estão correctamente ligados ao projector e ao seu equipamento de vídeo. Caso tenha utilizado cabos compridos, tente ligar cabos mais curtos.
- Se estiver a utilizar o modo **ECO** como **Consumo de Energia**, experimente seleccionar **Normal**.

☛ **ECO > Consumo de Energia**



Em locais de altitude elevada ou sujeitos a altas temperaturas, a imagem poderá tornar-se mais escura e poderá não ser possível ajustar a definição de **Consumo de Energia**.

- Coloque o projector suficientemente próximo do ecrã.
- Se a imagem escurecer progressivamente, poderá ser necessário substituir a lâmpada do projector.

» Links relacionados

- "Modo cor" [Pág.69](#)
- "Definições do sinal de entrada - Menu Sinal" [Pág.179](#)
- "Definições de qualidade da imagem - Menu Imagem" [Pág.177](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)

Soluções para problemas de som

Se o som não for reproduzido ou o volume estiver demasiado baixo ou alto, experimente as seguintes soluções:

- Ajuste as definições de volume do projector.
- Prima o botão [A/V Mute] no controlo remoto para retomar o vídeo e o áudio caso tenham sido interrompidos temporariamente.
- Verifique o seu computador ou o equipamento de vídeo para se certificar de que o volume está activado e a saída de áudio está definida para a fonte correcta.

- Desligue o cabo de áudio e volte a ligá-lo.
- Verifique as ligações do cabo de áudio entre o projector e o equipamento de vídeo.
- Se não ouvir som da fonte HDMI, defina o dispositivo ligado para saída PCM.
- Certifique-se de que os cabos possuem a indicação "Sem resistência".
- Se estiver a utilizar a função USB Display, active a definição **Envio de áudio para o projector** no programa **Definições Epson USB Display** no seu computador.
- Selecione a entrada de áudio correcta na definição **Configurações A/V** no menu **Avançado** do projector.
- Quando ligar o projector a um Mac utilizando um cabo HDMI, certifique-se de que o Mac suporta áudio através da porta HDMI.
- Se deseja utilizar uma fonte de áudio quando o projector está desligado, defina a opção **Modo de espera** para **Comunic. Activada** no menu **ECO** do projector e certifique-se de que as opções de **Configurações A/V** estão correctamente definidas no menu **Avançado**.
- Se volume do computador estiver ajustado para o mínimo e o volume do projector estiver ajustado para o máximo, o ruído poderá ser misturado. Aumente o volume do computador e diminua o volume do projector. (Quando utilizar EasyMP Multi PC Projection ou USB Display).
- Marque a definição **Volume Entrada Mic** no menu **Definição** do projector. Se a definição for demasiado alta, o som de outros dispositivos que estejam ligados será demasiado baixo.

» Links relacionados

- "Soluções para problemas do microfone" [Pág.233](#)
- "Ligações do projector" [Pág.27](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)
- "Controlar o volume com os botões de volume" [Pág.74](#)

- Certifique-se de que o microfone está devidamente ligado ao projector.
- Certifique-se de que está a utilizar um microfone dinâmico e não um microfone condensador.
- Ajuste a definição **Volume Entrada Mic** como necessário, nos menus do projector.

Soluções quando os nomes dos ficheiros de imagem não são exibidos correctamente no PC Free

Se o nome de algum ficheiro for mais comprido do que a área de exibição ou incluir símbolos não suportados, o nome do ficheiro poderá ser encurtado ou alterado apenas no PC Free. Diminua ou altere o nome do ficheiro.

Soluções para problemas do microfone

Se não for emitido som quando utilizar um microfone ligado ao projetor, experimente as seguintes soluções:

Consulte as soluções apresentadas nestas secções caso ocorram problemas durante a utilização do projector ou do controlo remoto.

» Links relacionados

- "Soluções para problemas ao ligar ou desligar o projector" [Pág.234](#)
- "Soluções para problemas do controlo remoto" [Pág.234](#)
- "Soluções para problemas da palavra-passe" [Pág.235](#)
- "Solução quando é apresentada a mensagem "A bateria que mantém o relógio está fraca"" [Pág.235](#)

Soluções para problemas ao ligar ou desligar o projector

Se o projector não ligar depois de premir o botão de energia ou se o mesmo desligar inesperadamente, experimente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que o cabo de alimentação está correctamente ligado ao projector e a uma tomada eléctrica operacional.
- Os botões do projector poderão estar bloqueados por motivos de segurança. Desbloqueie os botões na definição **Bloqueio operação** do menu **Definição** ou utilize o controlo remoto para ligar o projector.

☛ Definição > Bloquear definição > Bloqueio operação

- O cabo de alimentação poderá estar danificado. Desligue o cabo de alimentação e contacte a Epson para obter ajuda.
- Se a lâmpada do projector se desligar inesperadamente, poderá significar que entrou no modo de espera após um período de inactividade. Execute qualquer operação para reactivar o projector. Para desactivar o modo de espera, seleccione **Desactivado** como definição de **Modo de espera** no menu **ECO** do projector.
- Se a lâmpada do projector se desligar inesperadamente, poderá significar que o temporizador de interrupção A/V está activado. Para desactivar o temporizador de interrupção A/V, seleccione **Desactivado** como definição de **Tempor. Mudo A/V** no menu **ECO** do projector.
- Se a lâmpada do projector se desligar, o indicador de estado estiver a piscar e o indicador de temperatura estiver aceso, significa que o projector sobreaqueceu e se desligou.

- Se o botão para ligar/desligar do controlo remoto não ligar o projetor, verifique as pilhas e certifique-se de que pelo menos um dos sensores do controlo remoto está disponível na definição **Sensor Ctrl Remoto** no menu **Definição** do projetor.

» Links relacionados

- "Definições de configuração do projector - Menu ECO" [Pág.197](#)
- "Estado dos indicadores do projector" [Pág.224](#)
- "Definições das funções do projector - Menu Definições" [Pág.181](#)
- "Desbloquear os botões do projector" [Pág.149](#)

Soluções para problemas do controlo remoto

Se o projector não responder aos comandos do controlo remoto, experimente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que as pilhas do controlo remoto estão correctamente instaladas e têm energia. Se necessário, substitua as pilhas.
- Certifique-se de que está a utilizar o controlo remoto dentro do ângulo e da distância de recepção do projector.
- Certifique-se de que o projector não está a aquecer ou a desligar.
- Verifique se algum botão do controlo remoto está encravado, obrigando-o a entrar em modo de suspensão. Liberte o botão para reactivar o controlo remoto.
- As luzes fluorescentes fortes, a luz solar directa ou sinais de dispositivos de infravermelhos podem interferir com os receptores de controlo remoto do projector. Diminua as luzes ou afaste o projector da luz solar ou de equipamentos que causem interferências.
- Certifique-se de que pelo menos um dos receptores do controlo remoto estão disponíveis na definição **Sensor Ctrl Remoto** no menu **Definição** do projector.
- Se a definição **Sensor Ctrl Remoto** estiver desactivada, mantenha premido o botão [Menu] no controlo remoto durante pelo menos 15 segundos para repor a predefinição.

- Caso tenha atribuído um número de ID ao controlo remoto para controlar vários projectores a partir do controlo remoto, poderá ser necessário verificar ou alterar a definição de ID.
- Se perder o controlo remoto, poderá contactar a Epson para adquirir outro.

► Links relacionados

- "Utilização do controlo remoto" [Pág.41](#)
- "Definições das funções do projector - Menu Definições" [Pág.181](#)
- "Seleccionar o projector que deseja controlar" [Pág.135](#)
- "Substituir as pilhas do controlo remoto" [Pág.218](#)

Soluções para problemas da palavra-passe

Se não conseguir introduzir ou lembrar-se da palavra-passe, experimente as seguintes soluções:

- Poderá ter activado a protecção por palavra-passe sem ter definido primeiro uma palavra-passe. Experimente introduzir **0000** com o controlo remoto.
- Se tiver introduzido demasiadas vezes uma palavra-passe incorrecta e for apresentada uma mensagem com um código de pedido, anote o código e contacte a Epson para obter ajuda. Forneça o código de pedido e a prova de compra do produto para obter ajuda para desbloquear o projector.
- Se perder o controlo remoto não poderá introduzir uma palavra-passe. Encomende à Epson um novo controlo remoto.

Solução quando é apresentada a mensagem "A bateria que mantém o relógio está fraca"

Se a mensagem "A bateria que mantém o relógio está fraca." for apresentada, contacte a Epson para obter ajuda.

Consulte as soluções apresentadas nestas secções caso ocorram problemas durante a utilização das funcionalidades interactivas.

» Links relacionados

- "Soluções quando é apresentada a mensagem "Erro na Easy Interactive Function"" [Pág.236](#)
- "Soluções quando as canetas interactivas não funcionam" [Pág.236](#)
- "Soluções quando a calibragem manual não funciona" [Pág.237](#)
- "Soluções quando não é possível utilizar um computador a partir do ecrã projectado" [Pág.237](#)
- "Soluções quando a posição da caneta interactiva não é precisa" [Pág.237](#)
- "Soluções quando as canetas interactivas são lentas ou difíceis de utilizar" [Pág.238](#)
- "Soluções quando a operação tátil interactiva não funciona" [Pág.238](#)


Soluções quando é apresentada a mensagem "Erro na Easy Interactive Function"

Se for apresentada a mensagem "Erro na Easy Interactive Function", contacte a Epson para obter ajuda.

Soluções quando as canetas interactivas não funcionam

Se as canetas interactivas não funcionarem correctamente, experimente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que não está a cobrir a secção posterior junto à ponta da caneta.
- Tente segurar na caneta num ângulo diferente para que a sua mão não bloqueie o sinal.
- Prima o botão na parte lateral da caneta para verificar a carga restante das pilhas. Se o indicador de bateria não acender, substitua as pilhas.

- Se a ponta da caneta estiver gasta ou danificada, poderá ser necessário substituí-la.
- Certifique-se de que não existe nada a bloquear o sinal entre a caneta e o receptor da caneta interactiva no projector.
- Certifique-se de que a tampa dos cabos está colocada e evite que os cabos bloqueiem o sinal.
- Diminua as luzes da sala e desligue todas as luzes fluorescentes. Certifique-se de que a superfície de projecção e o receptor da caneta não estão expostos a luz solar directa e a outras fontes de luz intensa.
- Certifique-se de que o receptor da caneta interactiva no projector está limpo e sem pó.
- Certifique-se de que não existem interferências causadas por controlos remotos, ratos ou microfones de infravermelhos.
- Certifique-se de que realiza a calibragem da caneta quando utilizar a caneta interactiva pela primeira vez de modo a que o projector reconheça correctamente a posição da caneta.
- Certifique-se de que as definições **Modo de caneta** e **Modo Oper. Caneta** estão correctamente definidas nas opções de **Easy Interactive Function** no menu **Avançado**.
- Quando utilizar vários projectores e canetas interactivas na mesma sala, as interferências poderão causar instabilidade das operações da caneta. Ligue o conjunto de cabos para controlo remoto opcional. Se não possuir o conjunto de cabos para controlo remoto opcional, altere a definição **Distânc. Projectores** no menu **Avançado** do projector.
 **Avançado > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Distânc. Projectores**
- Experimente substituir a ponta macia pela ponta rígida da caneta. Se o fizer, poderá melhorar as operações da caneta porque alguns modelos de projectores não suportam a ponta macia da caneta.

» Links relacionados

- "Substituir a Pontas da Caneta Interactiva" [Pág.220](#)
- "Calibração da caneta" [Pág.79](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Substituir a Pilhas da Caneta Interactiva" [Pág.219](#)

Soluções quando a calibragem manual não funciona

Se tiver dificuldades para calibrar manualmente, experimente as seguintes soluções:


- Certifique-se de que o projector não está demasiado próximo da superfície de projecção.
- Mova o videoprojector ou desligue o dispositivo que está a causar interferências, como a fonte de luz que está a emitir raios infravermelhos.

Soluções quando não é possível utilizar um computador a partir do ecrã projectado

Se não for possível utilizar um computador a partir do ecrã projectado, experimente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que a opção **USB Type B** no menu **Avançado** do projector está definida para **Easy Interactive Function** ou **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Certifique-se de que realiza a calibragem da caneta quando utilizar a caneta interactiva pela primeira vez de modo a que o projector reconheça correctamente a posição da caneta.
- Prima o botão [Pen Mode] no controlo remoto para seleccionar a opção **Interativo com PC** como **Modo de caneta**. Pode também seleccionar a definição **Modo de caneta** no menu **Avançado** do projector.
☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Modo de caneta**
- Certifique-se de que o cabo USB está devidamente ligado. Desligue o cabo USB e volte a ligá-lo.
- Quando projectar uma imagem utilizando dois projectores instalados lado a lado, deverá seleccionar a definição **Projeção Múltipla** para utilizar as funcionalidades interactivas. Deverá também instalar o Easy Interactive Driver Ver. 4.0 a partir do CD-ROM Epson Projector Software for Easy Interactive Function no computador que deseja utilizar a partir do ecrã projectado.

☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Avançado > Projeção Múltipla**

- Quando projectar uma imagem com apenas um dos dois projectores instalados lado a lado, poderá não ser possível utilizar um computador a partir do ecrã projectado. Selecione o ícone  no ecrã inicial e defina **Utilize este projetor único para Activado**.

» Links relacionados

- "Calibração da caneta" [Pág.79](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)

Soluções quando a posição da caneta interactiva não é precisa

Se a posição da caneta não for igual à do ponteiro do rato, experimente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que realiza a calibragem da caneta quando utilizar a caneta interactiva pela primeira vez de modo a que o projector reconheça correctamente a posição da caneta. Se a localização do cursor e a posição da caneta não coincidirem depois da calibração automática, pode calibrar manualmente.
- Certifique-se de que a tampa dos cabos está colocada e evite que os cabos bloqueiem o sinal.
- Tente ajustar a área de operação da caneta.
- Se utilizar o botão [E-Zoom] + no controlo remoto para ampliar a imagem, a posição da caneta não será precisa. Quando a imagem voltar ao tamanho original, a posição deverá estar correcta.
- Se definir o **Modo de caneta** para **Interativo com PC** no menu **Avançado** do projector, defina **Autoajuste da Área** para **Desactivado** e selecione **Ajuste Man. da Área**.
☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Autoajuste da Área**

☛ **Avançado > Easy Interactive Function > Geral > Avançado > Ajuste Man. da Área**

» Links relacionados

- "Calibração da caneta" [Pág.79](#)
- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Ajustar a área de operação da caneta" [Pág.96](#)

Soluções quando as canetas interactivas são lentas ou difíceis de utilizar

Se as canetas forem difíceis de utilizar ou responderem de forma lenta, experimente as seguintes soluções:

- Para uma operação mais fácil, segure a caneta num ângulo perpendicular à superfície de projecção.
- Para um melhor desempenho, ligue o computador ao projector utilizando um cabo VGA ou HDMI para o monitor e o cabo USB para as funcionalidades interactivas.
- Se estiver a utilizar a função USB Display no Windows, poderá ser necessário desactivar o Windows Aero no programa **Definições Epson USB Display** no seu computador.

» Links relacionados

- "Ligações do projector" [Pág.27](#)

Soluções quando a operação táctil interactiva não funciona

Se a função táctil interactiva utilizando o seu dedo não funcionar, experimente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que a Unidade Táctil está instalada correctamente e o cabo de alimentação está devidamente ligado. Consulte o *Manual de instalação* para obter detalhes.

- Se o indicador da Unidade Táctil não estiver aceso, verifique se a opção **Conf.Conf.Unid.Toque - Energia** está definida para **Activado** no menu **Avançado** do projector.
- Ajuste o ângulo da Unidade Táctil. Consulte o *Manual de instalação* para obter detalhes.
- Certifique-se de que não existem obstáculos (tais como cabos ou tabuleiros para canetas) entre a porta de difusão de laser da Unidade Táctil e a superfície de projecção. Se existirem obstáculos difíceis de remover, coloque os deflectores de infravermelhos na superfície de projecção. Consulte o *Manual de instalação* para obter detalhes.
- Certifique-se de que não existem interferências causadas por controlos remotos, ratos ou microfones de infravermelhos.
- Se a posição do seu dedo e a posição do cursor no ecrã não coincidirem, efectue a **Calibração de Toque** no menu **Avançado** do projector.
- Se existirem pessoas ou quaisquer obstáculos que causem interferências, a uma distância igual ou inferior a 10 cm à frente ou à volta do ecrã de projecção, as operações tácteis poderão não funcionar correctamente.
- Se a roupa ou alguma parte do corpo se aproximar do ecrã, as operações tácteis poderão não funcionar correctamente. Afaste-se, pelo menos, 1 cm do ecrã.
- Se as operações tácteis não funcionarem correctamente mesmo depois de

efectuar a calibragem, prima o ícone  no ecrã inicial para verificar a definição de **Faixa De Calibração**.

- Se as operações tácteis forem erradamente reconhecidas como operações de arrasto, seleccione **Largo**.
- Se as operações do rato não forem executadas de forma suave, seleccione **Estr.**

» Links relacionados

- "Definições de configuração do projector - Menu Avançado" [Pág.184](#)
- "Efectuar operações tácteis interactivas com os dedos" [Pág.82](#)

Consulte as soluções apresentadas nestas secções caso ocorram problemas durante a utilização do projector numa rede.

» Links relacionados

- "Soluções quando não é possível aceder ao projector através da Web" [Pág.239](#)
- "Soluções quando não são recebidos e-mails de alerta de rede" [Pág.239](#)
- "Soluções para quando a imagem contém interferência estática durante a projecção de rede" [Pág.239](#)

Soluções quando não é possível aceder ao projector através da Web

Caso não seja possível aceder ao projector através de um navegador Web, certifique-se de que está a utilizar a ID e a palavra-passe correctas.

- Para exibir o ecrã de Controlo Web, introduza **EPSONWEB** como ID do utilizador. (Não é possível alterar a ID do utilizador.)
- Para exibir o ecrã de Controlo remoto Web, introduza **EPSONREMOTE** como ID do utilizador. (Não é possível alterar a ID do utilizador.)
- Para a palavra-passe, introduza a palavra-passe definida no menu **Rede** do projector. A palavra-passe predefinida é **admin**.
 - ☛ **Rede > Para Configuração de Rede > Básicas > Palav-passe/Co.Web**
 - ☛ **Rede > Para Configuração de Rede > Básicas > Senha Remote**
- Certifique-se de que tem acesso à rede na qual o projector se encontra.
- Se o seu Web browser estiver configurado para ligar através de um servidor proxy, não é possível visualizar o ecrã Controlo Web. Ajuste as definições para ligação sem utilizar um servidor proxy.



A ID do utilizador e a palavra-passe são sensíveis a maiúsculas e minúsculas.

» Links relacionados

- "Menu Rede - Menu Básicas" [Pág.191](#)

Soluções quando não são recebidos e-mails de alerta de rede

Se não receber um e-mail a alertar para problemas com o projector na rede, experimente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que o projector está activado e correctamente ligado à rede. (O e-mail poderá não ser entregue, se um erro provocar o encerramento do projetor).
- Ajuste corretamente as definições de alerta de e-mail do projetor no menu **Notificação** de rede do projetor ou no software de rede.
- Ajuste a definição **Modo de espera** para **Comunic.Activada** no menu **ECO** para que o software de rede possa monitorizar o projector no modo de espera.
- Verifique se a tomada eléctrica ou a fonte de alimentação está a funcionar correctamente.

» Links relacionados

- "Menu Rede - Menu de Notificação" [Pág.194](#)

Soluções para quando a imagem contém interferência estática durante a projecção de rede

Se a imagem projectada apresentar interferências estáticas durante a projecção de rede, experimente as seguintes soluções:

- Verifique se existe algum obstáculo entre o ponto de acesso, o computador, o dispositivo móvel e o projector e mude a posição dos mesmos para melhorar a comunicação.
- Certifique-se de que o ponto de acesso, o computador, o dispositivo móvel e o projector não se encontram demasiado afastados. Mova-os para mais perto e tente ligar novamente.
- Se a ligação sem fios for lenta ou a imagem projectada apresentar ruído, verifique se ocorrem interferências de outros equipamentos, tal como um dispositivo Bluetooth ou microondas. Afaste o dispositivo que causa a interferência ou aumente a sua largura de banda sem fios.

- Reduza o número de dispositivos ligados caso a velocidade de ligação diminua.

Apêndice

Consulte nestas secções as especificações técnicas e avisos importantes acerca do seu projector.

» Links relacionados

- "Acessórios opcionais e peças de substituição" [Pág.242](#)
- "Tamanho do ecrã e distância de projecção" [Pág.244](#)
- "Resoluções de ecrã suportadas" [Pág.245](#)
- "Especificações do projector" [Pág.247](#)
- "Dimensões externas" [Pág.249](#)
- "Requisitos do sistema para USB Display" [Pág.251](#)
- "Requisitos do sistema para o Easy Interactive Driver" [Pág.252](#)
- "Lista de símbolos de segurança (correspondente à norma IEC60950-1 A2)" [Pág.253](#)
- "Glossário" [Pág.255](#)
- "Avisos" [Pág.257](#)

Encontram-se disponíveis os seguintes acessórios opcionais e peças de substituição. Adquirir estes produtos à medida que forem sendo necessários.

A seguinte lista de acessórios opcionais e componentes de substituição é válida a partir de: setembro de 2016.

Os pormenores sobre os acessórios estão sujeitos a alterações sem aviso prévio e a disponibilidade poderá variar consoante o país onde são adquiridos.

» Links relacionados

- "Cabos" [Pág.242](#)
- "Montagens" [Pág.242](#)
- "Para Função Interactiva" [Pág.242](#)
- "Para ligação sem fios" [Pág.242](#)
- "Dispositivos externos" [Pág.243](#)
- "Peças de substituição" [Pág.243](#)

Cabos

Cabo de computador ELPKC02 (1,8 m - para mini D-sub de 15 pinos/mini D-Sub de 15 pinos)

Cabo de computador ELPKC09 (3 m - para mini D-sub de 15 pinos/mini D-Sub de 15 pinos)

Cabo de computador ELPKC10 (20 m - para mini D-sub de 15 pinos/mini D-Sub de 15 pinos)

Utilize para ligar à porta Computer.

Cabo de vídeo componente ELPKC19 (3 m - para mini D-Sub de 15 pinos/RCA macho x 3)

Para ligar uma fonte de vídeo componente.

Cabo de extensão USB ELPKC31

Para ligar a um cabo USB se o cabo for demasiado curto.

Conjunto de cabos para controlo remoto ELPKC28

Para ligar vários projectores que suportam as funcionalidades interactivas.

Montagens

Placa de montagem ELPMB46

Utilize quando instalar o projector numa parede.

Suporte para montagem no tecto ELPMB23

Utilize este acessório quando instalar o projetor no teto.

Extensão (450 mm) ELPFP13

Extensão (700 mm) ELPFP14

Utilize este acessório quando instalar o projetor num teto alto.

Suporte de mesa interativo ELPMB29

Utilize este acessório quando instalar o videoprojector numa mesa.



Para suspender o projector a partir do tecto, é necessário conhecimento técnico. Contacte a Epson para obter ajuda.

Para Função Interactiva

Caneta Interactiva ELPPN05A

Caneta Interactiva ELPPN05B

Utilize este acessório quando usar o ecrã do computador na superfície de projecção.

Pontas de caneta rígidas de substituição ELPPS03

Pontas de caneta macias de substituição ELPPS04

Pontas de caneta de substituição para a caneta interactiva.

Para ligação sem fios

Módulo LAN sem fios ELPAP10

Utilize este acessório para projectar imagens de um computador através de comunicação sem fios. (Banda de frequências: 2,4GHz)

Dispositivos externos

Câmara para documentos ELPDC21

Utilize quando pretender projectar imagens como, por exemplo, livros, documentos OHP ou diapositivos.

Altifalante externo ELPSP02

Altifalante externo amplificado.

Caixa de interface ELPCB02

Com o projector montado numa parede ou suspenso no tecto, instale o controlo remoto para controlar a projecção.

Peças de substituição

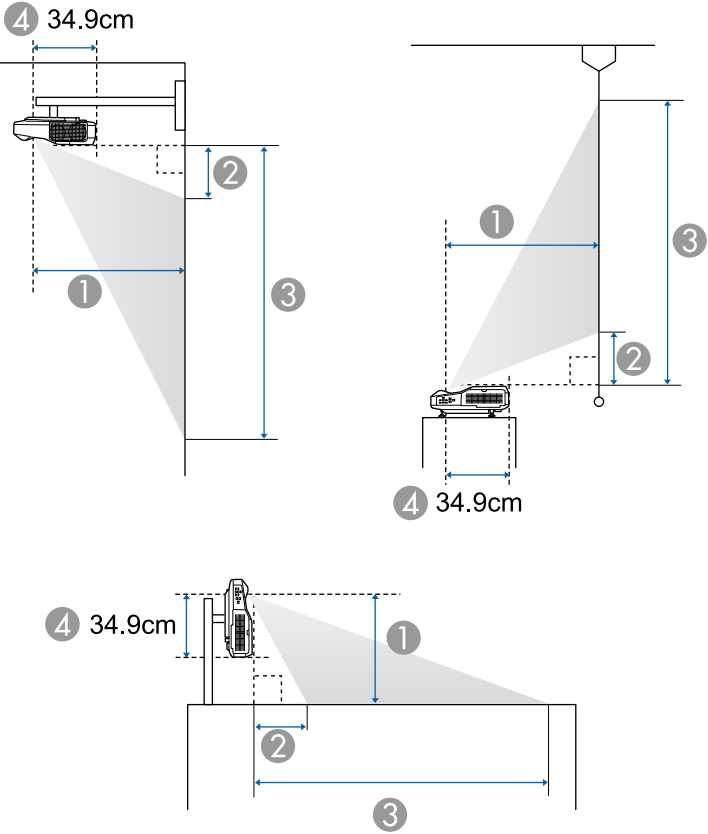
Lâmpada ELPLP92

Utilize esta lâmpada para substituir lâmpadas usadas.

Filtro do ar ELPAF45

Utilize estes filtros para substituir filtros de ar usados.

Consulte a tabela abaixo para determinar a distância do projector para o ecrã, com base no tamanho da imagem projectada.



- 1 Distância de projecção (cm)
- 2 Distância do projector até à parte superior do ecrã (aquando da montagem numa parede ou tecto ou instalação na vertical) (cm)
Distância do projector até à parte inferior do ecrã (ao colocar numa superfície como, por exemplo, uma secretária) (cm)

- 3 Distância do projector até à parte inferior do ecrã (aquando da montagem numa parede ou tecto ou instalação na vertical) (cm)
Distância do projector até à parte superior do ecrã (ao colocar numa superfície como, por exemplo, uma secretária) (cm)
- 4 Distância do centro da lente à traseira do projetor (cm)

Tamanho do ecrã 16:10		1	2	3
		Mínimo (Largo) até Máximo (Tele)	Mínimo (Largo)	Mínimo (Largo)
70"	151 × 94	40.5 - 55.8	12.9	107.2
80"	172 × 108	46.7 - 64.3	15.7	123.4
90"	194 × 121	53.0 - 72.8	18.6	139.7
100"	215 × 135	59.3*	21.4	156.0

* Projetar utilizando a opção Largo (zoom máximo).

A tabela abaixo apresenta uma lista das taxas de actualização e resoluções compatíveis para cada formato de vídeo.

Sinais de vídeo componente (RGB analógico)

Sinal	Frequência de actualização (Hz)	Resolução (pontos)
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	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
WUXGA (Reduced Blanking)	60	1920 × 1200

* Compatível apenas quando a opção **Largo** estiver seleccionada como **Resolução** no menu **Sinal** do projetor.

Mesmo que sejam recebidos outros sinais que não os mencionados, é possível que a imagem possa ser projectada. No entanto, nem todas as funções são suportadas.

Vídeo componentes

Sinal	Frequência de actualização (Hz)	Resolução (pontos)
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080

Vídeo composto

Sinal	Frequência de actualização (Hz)	Resolução (pontos)
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576

Sinal de entrada HDMI

Sinal	Frequência de actualização (Hz)	Resolução (pontos)
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
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
WSXGA+	60	1680 × 1050

Sinal	Frequência de actualização (Hz)	Resolução (pontos)
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA (Reduced Blanking)	60	1920 × 1080
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)	24/30/50/60	1920 × 1080

Sinal de Entrada MHL

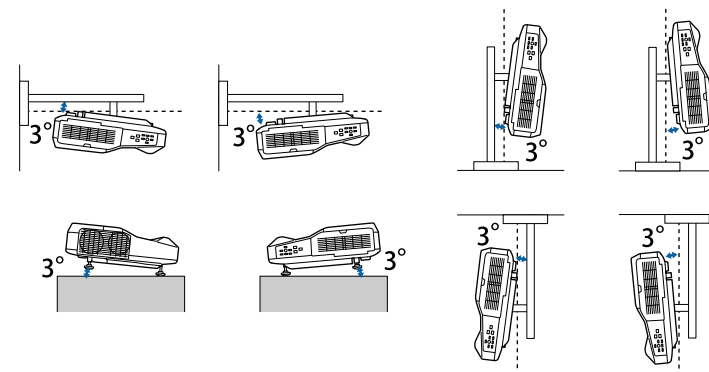
Sinal	Frequência de actualização (Hz)	Resolução (pontos)
VGA	60	640 × 480
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 × 1080

Nome do produto	EB-696Ui	
Dimensões	474 (L) x 130 (A) x 447 (P) mm (não incluindo a parte elevada)	
Tamanho do visor LCD	0,67"	
Método de visualização	TFT de polissilício de matriz activa	
Resolução	2 304 000 pixels WUXGA (1920 (L) x 1200 (A) pontos) x 3	
Ajuste da focagem	Manual	
Ajuste do zoom	1,0 - 1,35 (Zoom Digital)	
Lâmpada	Lâmpada UHE, 267 W Modelo N.º.: ELPLP92	
Duração da lâmpada	<ul style="list-style-type: none"> • Modo de consumo de energia normal: até 5 000 horas • Modo de consumo de energia ECO: até 10 000 horas 	
Saída de áudio máx.	16W	
Altifalantes externos	1	
Fonte de alimentação	100-240V AC±10% 50/60Hz 4,3 - 1,9 A	
Consumo de energia	Zona de 100 a 120 V	Em funcionamento: 425 W Consumo em modo de espera (Comunic.Activada): 2,81 W Consumo em modo de espera (Comunic. Desat.): 0,23 W
	Zona de 220 a 240 V	Em funcionamento: 401 W Consumo em modo de espera (Comunic.Activada): 2,87 W Consumo em modo de espera (Comunic. Desat.): 0,32 W
Altitude de funcionamento	Altitude de 0 a 3 000 m	

Temperatura de funcionamento	+5 a +40°C* (sem condensação) (altitude de 0 a 2 286 m)
	+5 a +35°C* (sem condensação) (altitude de 2 287 a 3 000 m)
	Ao utilizar vários projectores em simultâneo: +5 a +35°C* (sem condensação) (altitude de 0 a 2 286 m) +5 a +30°C* (sem condensação) (altitude de 2 287 a 3 000 m)
Temperatura de armazenamento	-10 a +60°C (sem condensação)
Peso	Aprox. 8,3 kg

* Se a temperatura ambiente aumentar demasiado, o brilho diminui automaticamente.

Ângulo de inclinação



Se utilizar o projector com um ângulo de inclinação superior a 3°, este poderá ficar danificado ou provocar um acidente.

► Links relacionados

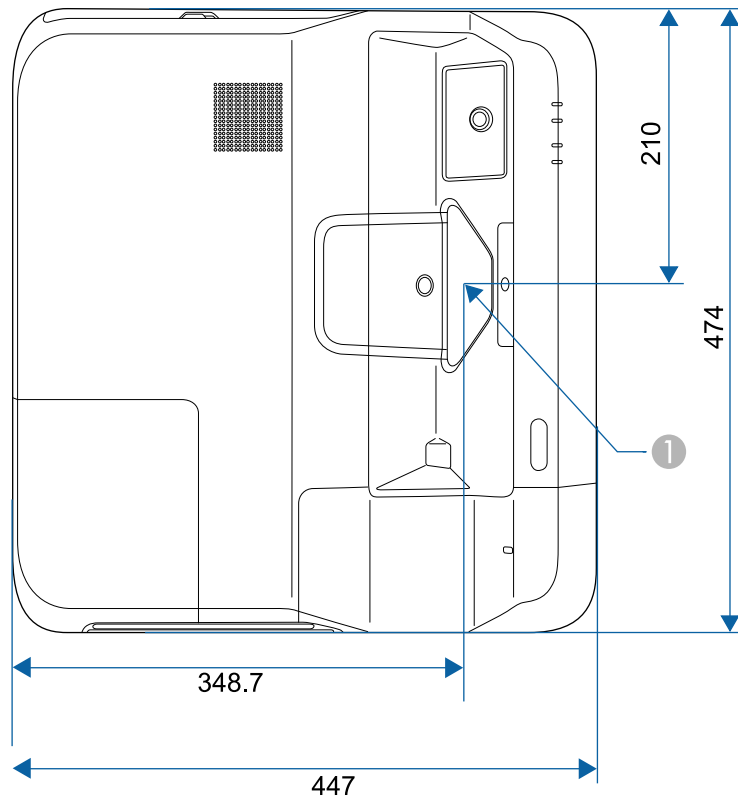
- "Especificações dos conectores" [Pág.248](#)

Especificações dos conectores

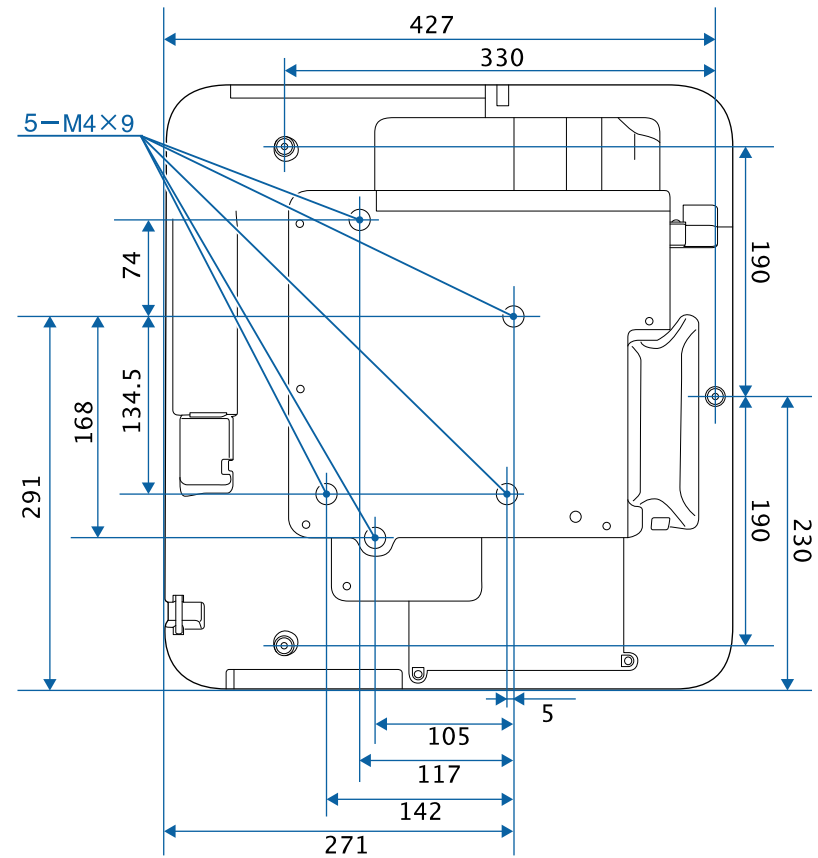
Porta Computer	1	Mini D-Sub de 15 pinos (fêmea)
Porta Monitor Out	1	Mini D-Sub de 15 pinos (fêmea)
Porta Video	1	Ficha de pinos RCA
Porta Audio	2	Mini jack de pinos estéreo
Porta Mic	1	Mini jack de pinos estéreo
Porta Audio Out	1	Mini jack de pinos estéreo
Porta HDMI1/MHL	1	HDMI (O áudio só é suportado por PCM)
Porta HDMI2	1	HDMI (O áudio só é suportado por PCM)
Porta HDMI3	1	HDMI (O áudio só é suportado por PCM)
Porta USB-A	2	Conector USB (Type A)
Porta USB-B	1	Conector USB (Tipo B)
Porta (para módulo LAN sem fios)USB	1	Conector USB (Type A)
Porta LAN	1	RJ-45
Porta RS-232C	1	Mini D-Sub de 9 pinos (macho)
Porta SYNC	2	Mini jack de pinos estéreo
Porta TCH	1	Mini DIN de 8 pinos



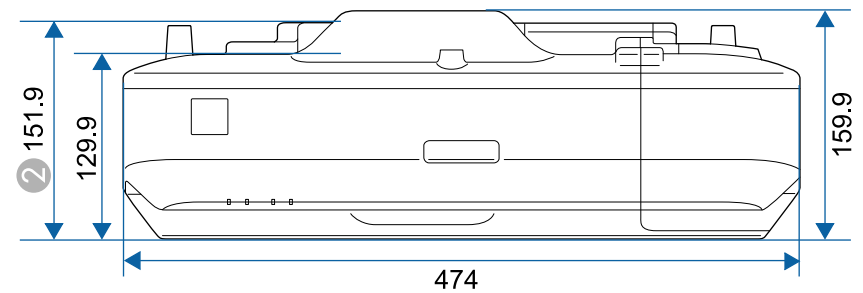
- As portas USB-A e USB-B suportam USB 2.0. Contudo, não é possível garantir que as portas USB funcionem em todos os dispositivos que suportem USB.
- A porta USB-B não suporta USB 1.1.



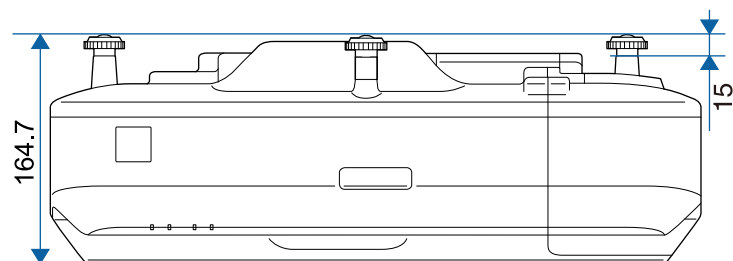
- ① Centro da lente
- ② Distância do topo aos pontos de fixação do suporte para montagem no tecto



Sem pés



Com pés



A unidade de medida utilizada nestas ilustrações é mm.

Para utilizar o software Epson USB Display do projector, o seu computador deve cumprir os seguintes requisitos do sistema.

Requisitos	Windows	Mac
Sistema operativo	Windows Vista <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32 bits) • Enterprise (32 bits) • Business (32 bits) • Home Premium (32 bits) • Home Basic (32 bits) 	OS X <ul style="list-style-type: none"> • 10.7.x (32 e 64 bits) • 10.8.x (64-bit) • 10.9.x (64-bit) • 10.10.x (64-bit) • 10.11.x (64-bit)
	Windows 7 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32 e 64 bits) • Enterprise (32 e 64 bits) • Professional (32 e 64 bits) • Home Premium (32 e 64 bits) • Home Basic (32 bits) • Starter (32 bits) 	
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (32 e 64 bits) • Windows 8 Pro (32 e 64 bits) • Windows 8 Enterprise (32 e 64 bits) 	
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (32 e 64 bits) • Windows 8.1 Pro (32 e 64 bits) • Windows 8.1 Enterprise (32 e 64 bits) 	
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32 e 64 bits) • Windows 10 Pro (32 e 64 bits) • Windows 10 Enterprise (32 e 64 bits) 	

Requisitos	Windows	Mac
CPU	Intel Core2Duo ou mais rápido (Intel Core i3 ou mais rápido recomendado)	Intel Core2Duo ou mais rápido (Intel Core i5 ou mais rápido recomendado)
Memória	2GB ou mais (Recomendado: 4GB ou mais)	
Espaço no disco rígido	20 MB ou mais	
Visor	Resolução entre 640 × 480 e 1920 × 1200 cor de 16 bits ou mais	











Não é garantido o funcionamento no Windows Vista sem quaisquer service packs instalados, ou Windows Vista Service Pack 1.




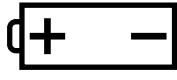

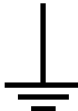

Para usar o modo interativo de computador, deverá instalar o Easy Interactive Driver no computador. Verifique os requisitos do sistema necessários para a execução do software.

Requisitos	Windows	Mac
Sistema operativo	Windows 7 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32 e 64 bits) • Enterprise (32 e 64 bits) • Professional (32 e 64 bits) • Home Premium (32 e 64 bits) • Home Basic (32 bits) 	OS X <ul style="list-style-type: none"> • OS X 10.7.x (32 e 64 bits) • OS X 10.8.x (64 bits) • OS X 10.9.x (64 bits) • OS X 10.10.x (64 bits) • OS X 10.11.x (64 bits)
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (32 e 64 bits) • Windows 8 Pro (32 e 64 bits) • Windows 8 Enterprise (32 e 64 bits) 	
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (32 e 64 bits) • Windows 8.1 Pro (32 e 64 bits) • Windows 8.1 Enterprise (32 e 64 bits) 	
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32 e 64 bits) • Windows 10 Pro (32 e 64 bits) • Windows 10 Enterprise (32 e 64 bits) 	
CPU	Core2 Duo com 1,2 GHz ou mais rápido (Core i3 ou mais rápido recomendado)	Core2 Duo com 1,2 GHz ou mais rápido (Core i5 ou mais rápido recomendado)
Memória	1 GB ou mais Recomendado: 2 GB ou mais	1 GB ou mais Recomendado: 2 GB ou mais
Espaço no disco rígido	100 MB ou mais	100 MB ou mais



Requisitos	Windows	Mac
Visor	Resoluções superiores a XGA (1024 x 768) e inferiores a WUXGA (1920 x 1200) Cor de 16 bits ou superior	Resoluções superiores a XGA (1024 x 768) e inferiores a WUXGA (1920 x 1200) Cor de 16 bits ou superior

A tabela seguinte apresenta o significado dos símbolos de segurança existentes no equipamento.

N.º	Símbolo	Normas aprovadas	Descrição
1		IEC60417 No.5007	"LIGADO" (energia) Para indicar que o equipamento está ligado à corrente eléctrica.
2		IEC60417 No.5008	"DESLIGADO" (energia) Para indicar que o equipamento está desligado da corrente eléctrica.
3		IEC60417 No.5009	Em espera Para identificar o interruptor ou a posição do interruptor para colocar o equipamento na condição de espera.
4		ISO7000 No.0434B, IEC3864-B3.1	Atenção Para identificar uma chamada de atenção geral relacionada com a utilização do produto.
5		IEC60417 No.5041	Atenção, superfície quente Para indicar que o item marcado pode estar quente e não deve ser tocado sem que sejam tomados cuidados especiais.
6		IEC60417 No.6042 ISO3864-B3.6	Atenção, risco de choque eléctrico Para identificar equipamentos com risco de choque eléctrico.
7		IEC60417 No.5957	Apenas para utilização no interior Para identificar equipamento eléctrico concebido essencialmente para utilização em ambientes interiores.
8		IEC60417 No.5926	Polaridade do conector de alimentação de CC Para identificar as ligações positiva e negativa (a polaridade) numa peça do equipamento ao qual pode ser ligada uma fonte de alimentação de CC.

N.º	Símbolo	Normas aprovadas	Descrição
9		—	Igual ao N.º 8.
10		IEC60417 No.5001B	Pilha, geral Em equipamentos alimentados a pilhas. Para identificar um dispositivo, por exemplo, uma tampa do compartimento das pilhas ou os terminais de ligação.
11		IEC60417 No.5002	Posição da célula Para identificar o próprio compartimento das pilhas e o posicionamento das pilhas dentro do compartimento.
12		—	Igual ao N.º 11.
13		IEC60417 No.5019	Ligação de protecção à terra Para identificar qualquer terminal que se destina a ser ligado a um condutor externo para proporcionar protecção contra choques eléctricos em caso de falha, ou o terminal de um eléctrodo de protecção de ligação à terra.
14		IEC60417 No.5017	Terra Para identificar um terminal de ligação à terra em casos onde o símbolo N.º. 13 não é explicitamente necessário.
15		IEC60417 No.5032	Corrente alternada Para indicar na placa de características eléctricas que o equipamento é adequado apenas para corrente alternada; para identificar os respectivos terminais.

N.º	Símbolo	Normas aprovadas	Descrição
16		IEC60417 No.5031	Corrente contínua Para indicar na placa de características eléctricas que o equipamento é adequado apenas para corrente contínua; para identificar os respectivos terminais.
17		IEC60417 No.5172	Equipamento de Classe II Para identificar equipamentos que cumprem os requisitos de segurança especificados para equipamentos de Classe II de acordo com a norma IEC 61140.
18		ISO 3864	Proibição geral Para identificar acções ou operações que são proibidas.
19		ISO 3864	Proibição de contacto Para indicar a possibilidade de ocorrência de ferimentos causados pelo toque em componentes específicos do equipamento.
20		—	Nunca olhe diretamente para a lente óptica quando o projector estiver ligado.
21		—	Para indicar que não devem ser colocados objetos em cima do projector.
22		ISO3864 IEC60825-1	Atenção, radiação laser Para indicar que o equipamento contém um componente que emite radiação laser.
23		ISO 3864	Proibição de desmontagem Para indicar que existe risco de ferimentos como, por exemplo, risco de choque eléctrico, se o equipamento for desmontado.

N.º	Símbolo	Normas aprovadas	Descrição
24		IEC60417 No. 5266	Suspensão, suspensão parcial Para indicar que parte do equipamento se encontra no estado de suspensão.
25		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Atenção, peças em movimento Para indicar que deverá afastar-se das peças em movimento, de acordo com as normas de protecção.

Esta secção explica sucintamente os termos difíceis que não são explicados no texto deste manual. Poderá obter mais informações consultando outras publicações disponíveis no mercado.

AMX Device Discovery	AMX Device Discovery é uma tecnologia desenvolvida pela AMX para facilitar os sistemas de controlo AMX, com o objectivo de permitir uma operação simples do equipamento alvo. A Epson implementou esta tecnologia de protocolo e facultou uma definição que permite activar o funcionamento do protocolo (Activar). Consulte o Web site da AMX para obter mais informações. URL http://www.amx.com/
Relação de aspecto	A relação entre o comprimento e a altura de uma imagem. Os ecrãs com uma relação horizontal:vertical de 16:9, como, por exemplo ecrãs HDTV, são designados como ecrãs panorâmicos. Ecrãs SDTV e monitores normais de computador têm uma relação de aspecto de 4:3.
Vídeo componentes	Um método que separa o sinal de vídeo num componente de luminância (Y) e num componente azul menos a luminância (Cb ou Pb) e num componente vermelho menos a luminância (Cr ou Pr).
Vídeo composto	Um método que combina o sinal de vídeo num componente de luminância e num componente de cor para transmissão por um único cabo.
Contraste	É possível aumentar ou diminuir o brilho relativo das áreas claras e escuras de uma imagem de modo a evidenciar textos e gráficos ou torná-los mais suaves. O ajuste desta característica específica de uma imagem denomina-se ajuste do contraste.
DHCP	É uma abreviatura de Dynamic Host Configuration Protocol; este protocolo atribui automaticamente um Endereço IP aos equipamentos ligados a uma rede.
Endereço gateway	É um servidor (router) para comunicar através de uma rede (sub-rede) dividida de acordo com a máscara de sub-rede.

HDCP	HDCP é uma abreviatura de High-bandwidth Digital Content Protection. É utilizada para evitar cópias ilegais e proteger direitos de autor ao encriptar sinais digitais enviados através das portas DVI e HDMI. Como a porta HDMI deste projectador suporta HDCP, pode projectar imagens digitais protegidas pela tecnologia HDCP. Contudo, o projectador poderá não ser capaz de projectar imagens protegidas com versões actualizadas ou revistas da encriptação HDCP.
HDMI™	Abreviatura de High Definition Multimedia Interface (interface multimédia de alta definição). HDMI™ é uma norma que se destina aos computadores e equipamentos electrónicos de consumo digitais. Esta é a norma através da qual as imagens HD e os sinais de áudio de canais múltiplos são transmitidos digitalmente. Ao não comprimir o sinal digital, a imagem pode ser transferida com a qualidade mais elevada possível. Possui também uma função de encriptação para o sinal digital.
HDTV	É a abreviatura de High-Definition Television e refere-se a sistemas de alta definição que estão de acordo com as seguintes condições: <ul style="list-style-type: none"> • Resolução vertical de 720p ou 1080i ou superior (p = Progressivo, i = Entrelaçado) • Relação de aspecto de 16:9
Modo de infra-estrutura	Um método para ligação Rede sem fios no qual os dispositivos comunicam através de pontos de acesso.
Entrelaçar	Transmite a informação necessária para criar um ecrã enviando todas as outras linhas, desde a parte superior da imagem até à parte inferior. As imagens irão provavelmente cintilar porque é apresentado um fotograma a cada outra linha.
Endereço IP	É um número que identifica um computador ligado a uma rede.

MHL	Uma abreviatura para Mobile High-definition Link, uma norma para interfaces de ligação destinada a dispositivos móveis como smartphones e tablets. As imagens podem ser transferidas com alta qualidade e a velocidades elevadas sem compressão do sinal digital, e também carrega os dispositivos ligados.
Progressivo	Projecta a informação para criar um ecrã de uma vez, apresentando a imagem de um fotograma. Apesar de o número de linhas de varrimento ser o mesmo, a quantidade de cintilação ocorrida nas imagens diminui porque o volume de informação duplica em relação a um sistema entrelaçado.
Taxa renovação	O elemento emissor de luz de uma apresentação mantém a mesma luminosidade e cor durante um período de tempo extremamente curto. Por este motivo, a imagem tem de ser varrida várias vezes por segundo para actualizar o elemento de emissão de luz. O número de actualizações por segundo denomina-se "Taxa de renovação" e é expresso em hertz (Hz).
SDTV	É a abreviatura de Standard Definition Television e refere-se a sistemas padrão de televisão que não satisfazem as condições de televisão de alta definição HDTV.
SNMP	É a abreviatura de Simple Network Management Protocol, que é o protocolo utilizado para monitorizar e controlar dispositivos, como, por exemplo, encaminhadores e computadores ligados a uma rede TCP/IP.
sRGB	Norma internacional para intervalos de cor concebida de forma a que as cores reproduzidas pelo equipamento de vídeo possam ser facilmente processadas pelos sistemas operativos (SO) dos computadores e pela Internet. Se a fonte que está ligada possuir um modo sRGB, defina o projector e a fonte ligada para sRGB.
SSID	SSID são dos dados de identificação para a ligação de outro dispositivo numa rede sem fios local. A comunicação sem fios é possível entre equipamentos com o mesmo SSID.
Máscara sub-rede	É um valor numérico que define o número de bits utilizados para o endereço de rede numa rede dividida (sub-rede) através do endereço IP.

SVGA	Padrão de tamanho de ecrã com uma resolução de 800 pontos (horizontais) x 600 (verticais).
SXGA	Padrão de tamanho de ecrã com uma resolução de 1280 pontos (horizontais) x 1024 (verticais).
Sinc.	Os sinais enviados a partir de computadores têm uma frequência específica. Se a frequência do projector não corresponder a essa frequência, as imagens finais não terão boa qualidade. O processo de correspondência das fases destes sinais (a posição relativa dos altos e baixos do sinal) denomina-se "Sincronização". Se os sinais não estiverem sincronizados, as imagens podem aparecer trémulas, desfocadas ou com interferências horizontais.
Alinhamento	Os sinais enviados a partir de computadores têm uma frequência específica. Se a frequência do projector não corresponder a essa frequência, as imagens finais não terão boa qualidade. O processo de correspondência das frequências destes sinais (o número de altos do sinal) denomina-se Alinhamento. Se o alinhamento não for efectuado correctamente, aparecerão faixas verticais nas imagens.
Trap IP - End.	Este é o Endereço IP para o computador de destino usado para notificação de erros no SNMP.
VGA	Padrão de tamanho de ecrã com uma resolução de 640 pontos (horizontais) x 480 (verticais).
XGA	Padrão de tamanho de ecrã com uma resolução de 1024 pontos (horizontais) x 768 (verticais).
WXGA	Padrão de tamanho de ecrã com uma resolução de 1.280 pontos (horizontais) x 800 (verticais).
WUXGA	Padrão de tamanho de ecrã com uma resolução de 1920 pontos (horizontais) x 1200 (verticais).

Consulte estas secções para ler avisos importantes acerca do seu projector.

» **Links relacionados**

- "Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive" [Pág.257](#)
- "Limitações de utilização" [Pág.257](#)
- "Referência a sistemas operativos" [Pág.257](#)
- "Marcas Comerciais" [Pág.258](#)
- "Aviso de direitos de autor" [Pág.258](#)
- "Atribuição de direitos de autor" [Pág.258](#)

Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION
Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan
Telephone: 81-266-52-3131
<http://www.epson.com/>

Importer: EPSON EUROPE B.V.
Address: Atlas Arena, Asia Building, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam
Zuidoost
The Netherlands
Telephone: 31-20-314-5000
<http://www.epson.com/europe.html>

Limitações de utilização

Quando este produto é usado em aplicações que exijam uma elevada fiabilidade/segurança (dispositivos de transporte relacionados com a aviação, ferroviários, marítimos, automóveis, dispositivo de prevenção de acidentes, diversos dispositivos de segurança, ou dispositivos funcionais/de precisão, etc.), deve usar este produto só depois de pensar na integração de fail-safes e

redundâncias na sua estrutura de modo a manter a segurança e total fiabilidade do sistema. Visto que este produto não se destina a aplicações que exijam uma elevada fiabilidade/segurança como equipamento aeroespacial, equipamento de comunicação principal, equipamento de controlo de energia nuclear, ou equipamento médico relacionado com cuidados médicos directos, etc., após uma avaliação completa faça as suas próprias considerações sobre este produto.

Referência a sistemas operativos

- Sistema operativo Microsoft® Windows Vista®
- Sistema operativo Microsoft® Windows® 7
- Sistema operativo Microsoft® Windows® 8
- Sistema operativo Microsoft® Windows® 8.1
- Sistema operativo Microsoft® Windows® 10

Neste manual, os sistemas operativos supracitados são referidos como "Windows Vista," "Windows 7," "Windows 8," "Windows 8.1" e "Windows 10". Adicionalmente, pode ser utilizado o termo colectivo "Windows" para os referir.

- OS X 10.7.x
- OS X 10.8.x
- OS X 10.9.x
- OS X 10.10.x
- OS X 10.11.x

Neste manual, os sistemas operativos supracitados são referidos como "OS X 10.7.x," "OS X 10.8.x," "OS X 10.9.x," "OS X 10.10.x" e "OS X 10.11.x". Adicionalmente, pode ser utilizado o termo colectivo "OS X" para os referir.

Marcas Comerciais

EPSON é uma marca comercial registrada, EXCEED YOUR VISION, ELPLP e os respectivos logótipos são marcas comerciais ou marcas registradas da Seiko Epson Corporation.

Mac, Mac OS e OS X são marcas comerciais da Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows Vista, PowerPoint e o logótipo Windows são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos da América e/ou outros países.

WPA™ e WPA2™ são marcas comerciais registradas da Wi-Fi Alliance.

App Store é uma marca de serviço da Apple Inc.

Google play é uma marca comercial da Google Inc.

HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da HDMI Licensing LLC. 

MHL, o logótipo MHL e Mobile High-Definition Link são marcas comerciais ou registradas da MHL e LLC nos Estados Unidos e/ou noutros países.

"QR Code" é uma marca comercial registrada da DENSO WAVE INCORPORATED.

A marca comercial PJLink é uma marca a aguardar registo ou que já se encontra registada no Japão, nos Estados Unidos e noutros países e regiões.

Crestron® e Crestron RoomView® são marcas comerciais registradas da Crestron Electronics, Inc.

Ubuntu e Canonical são marcas comerciais registradas da Canonical Ltd.

Eneloop® é uma marca registada do Panasonic Group.

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

gravação ou qualquer outro sistema mecânico ou electrónico, sem a prévia autorização por escrito da Seiko Epson Corporation, que não assume qualquer responsabilidade de patente no que respeita ao uso das informações aqui contidas, nem se responsabiliza por quaisquer danos resultantes do uso das informações aqui contidas. Não será assumida qualquer responsabilidade patenteada no que respeita ao uso das informações aqui contidas. nem se responsabiliza por quaisquer danos resultantes do uso das informações aqui contidas.

O comprador deste produto ou terceiros não podem responsabilizar a Seiko Epson Corporation, ou as suas filiais, por quaisquer danos, perdas, custos ou despesas incorridos por ele ou por terceiros, resultantes de acidentes, abusos ou má utilização do produto, de modificações não autorizadas, reparações ou alterações do produto, ou (excluindo os E.U.A.) que resultem da inobservância estrita das instruções de utilização e de manutenção estabelecidas pela Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation não se responsabiliza por quaisquer avarias ou problemas provocados pela utilização de opções ou consumíveis não reconhecidos como sendo produtos originais Epson ou produtos aprovados pela Seiko Epson Corporation.

O conteúdo deste manual poderá ser alterado ou actualizado sem aviso prévio.

As figuras deste manual e o videoprojector real podem diferir.

Atribuição de direitos de autor

Estas informações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2016. All rights reserved.

2016.9 413321600PT

Aviso de direitos de autor

Todos os direitos reservados. Esta publicação não pode ser integral ou parcialmente reproduzida, arquivada nem transmitida por meio de fotocópias,