USA's primary source for projector lamps

myprojectorlamps

MANUAL DEL FABRICANTE DEL PROYECTOR

Epson

POWERLITE 85+

¿Necesita una lámpara de repuesto para este proyector?
www.myprojectorlamps.eu/es/ | www.myprojectorlamps.com.mx

Manual original del fabricante, sin modificar, como cortesía de MyProjectorLamps.com.
Todas las marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

La mayor web de lámparas para proyectores en España

myprojectorlamps

¿Es momento de reemplazar la lámpara de su proyector?

La lámpara de repuesto para su Epson POWERLITE 85+ está disponible ahora



Lámpara para proyector Epson POWERLITE 85+

Número de parte: ELPLP50 / EMP-825

Lámpara original con módulo, lista para instalar

Garantía de 180 días

Desde 124,04€ (sin IVA)

Escanee el código o visite la web

www.myprojectorlamps.eu/es/projector-lamps/Epson/POWERLITE%2085%2B.html

El precio indicado era el vigente al crear la página. Consulte la web para ver el precio actual.

EPSON
EXCEED YOUR VISION

Manual de usuario

Multimedia Projector

EB-826W
EB-825
EB-824
EB-85
EB-84

Anotaciones Usadas en Este Manual

- **Indicaciones sobre seguridad**

  La documentación y el proyector utilizan símbolos para mostrar cómo utilizar el aparato de forma segura.
  Debe aprender y respetar estos símbolos de precaución para evitar daños personales o materiales.

⚠ **Advertencia**	Este símbolo se aplica a información que, si se ignora, podría dar lugar a daños personales o incluso la muerte como consecuencia de una manipulación incorrecta.
⚠ **Precaución**	Este símbolo se aplica a información que, si se ignora, podría dar lugar a daños personales o lesiones físicas como consecuencia de una manipulación incorrecta.

- **Indicaciones de información general**

Atención	Indica procedimientos que pueden provocar averías o lesiones si no se realizan con el cuidado suficiente.
	Indica información adicional y aspectos cuyo conocimiento puede resultar útil respecto a un tema.
☛	Indica una página donde puede encontrarse información detallada respecto a un tema.
▸▸	Indica que en el glosario de términos aparece una explicación de la palabra o palabras subrayadas delante de este símbolo. Consulte la sección "Glosario" de los "Apéndice". ☛ p.107
Procedimiento	Indica métodos de funcionamiento y el orden de las operaciones. El procedimiento indicado debería realizarse en el orden señalado por los pasos numerados.
[(Nombre)]	Indica el nombre de los botones del Mando a distancia o el Panel de control. Ejemplo: botón [Return]
"(Nombre del menú)" **Brillo**	Indica elementos de Menú de configuración. Ejemplo: **Seleccione "Brillo" en el menú Imagen.** Menú **Imagen** - **Brillo**

Anotaciones Usadas en Este Manual. 2

Introducción

Características del Proyector. 7
Características Comunes a Todos los Modelos. 7
Fácil manejo. 7
Funciones de seguridad mejoradas. 7
Características de EB-826W/825/85. 8
Sacar el máximo provecho de una conexión de red. 8
Proyección de imágenes JPEG sin conectar un Ordenador. 8

Nombres de Partes y Funciones. 9
Frontal/Superior. 9
Posterior. 10
Base. 12
Panel de control. 12
Mando a Distancia. 13

Funciones Útiles

Cambiar la Imagen Proyectada. 17
Detectar Automáticamente Señales Entrantes y Cambiar la Imagen Proyectada (Búsqueda de Fuente). 17
Cambiar a la Imagen de Destino con el Mando a Distancia. 18

Funciones para Mejorar la Proyección. 19
Seleccionar la Calidad de la Proyección (Seleccionar el Modo de Color). 19
Ajustar Iris Automático. 20
Ocultar la Imagen y Silenciar el Sonido Temporalmente (Pausa A/V). 20
Congelar la Imagen (Congelar). 21
Cambiar la Relación de Aspecto. 21
Métodos de cambio. 21
Cambiar el Aspecto para las imágenes de equipos de vídeo. 22
Cambiar el Aspecto para las imágenes de ordenador (EB-825/824/85/84). 23
Cambiar el Aspecto para las imágenes de ordenador (EB-826W). 24
Función del Puntero (Puntero). 26
Ampliar Parte de la Imagen (E-Zoom). 27
Funcionamiento del Puntero del Ratón con el Mando a Distancia (Raton sin Cable) 28

Funciones de Seguridad. 30
Gestionar Usuarios (Contraseña Protegida). 30
Tipo de Contraseña protegida. 30
Ajustar Contraseña protegida. 30
Introducir la Contraseña. 31
Restringir Funcionamiento (Bloqueo Funcionam.). 32
Bloqueo Antirrobo. 33
Instalar el cable de seguridad. 33

Menú de Configuración

Utilizar el Menú de Configuración. 35

Lista de Funciones. 36
Menú Imagen. 36
Menú Señal. 37
Menú Ajustes. 38
Menú Extendida. 40
Menú de Red (sólo EB-826W/825/85/84). 42
Notas acerca del funcionamiento del menú Red. 43
Operaciones en el teclado del software. 43
Menú Básica. 44
Menú LAN inalám. (sólo EB-826W/825/85). 45
Menú Seguridad (sólo EB-826W/825/85). 46
Cuando se selecciona WEP. 47
Cuando se selecciona WPA-PSK (TKIP) o WPA2-PSK (AES). 47
Menú LAN cables. 48
Menú Correo. 49
Menú Otros. 50
Menú Restablecer. 51
Menú Información (Sólo Visualización). 52

Menú Restablecer. 53

Solución de Problemas

Utilizar la Ayuda. 55

Solución de Problemas. 56

Estado de los Indicadores. 56

⏻ El Indicador está iluminado o parpadea en color rojo. 57

☼ 🌡 El Indicador está iluminado o parpadea en color naranja. 58

Cuando los Indicadores No son de Ayuda. 60

Problemas relacionados con las imágenes. 61

Problemas al iniciar la proyección. 65

Otros problemas. 65

Apéndice

Métodos de Instalación. 69

Limpieza. 70

Limpiar la Superficie del Proyector. 70

Limpiar la Lente. 70

Limpiar el Filtro de aire. 70

Sustituir los Consumibles. 71

Sustituir las Baterías del Mando a Distancia. 71

Sustituir la Lámpara. 72

Periodo de sustitución de la Lámpara. 72

Cómo sustituir la Lámpara. 72

Reajustar Horas lámpara. 75

Sustituir el Filtro de aire. 75

Periodo de sustitución del Filtro de aire. 75

Cómo sustituir el Filtro de aire. 75

Accesorios Opcionales y Consumibles. 78

Accesorios Opcionales. 78

Consumibles. 78

Guardar un Logotipo del Usuario. 80

Tamaño de Pantalla y Distancia de Proyección. 82

Distancia de Proyección (EB-825/824/85/84). 82

Distancia de Proyección (EB-826W). 82

Conectar y Retirar Dispositivos USB (sólo EB-826W/825/824/85) 84

Conectar Dispositivos USB. 84

Retirar Dispositivos USB. 85

Conectar con un Cable USB y Proyectar (USB Display). 86

Conectando. 86

Conectar por primera vez. 87

Desde la segunda vez. 88

Conectar un Cable LAN (sólo EB-826W/825/85/84). 89

Instalación de la Unidad LAN inalámbrica (solamente EB-826W/825/85). 90

Conectar a un Equipo Externo. 91

Conectar a un monitor externo (sólo EB-826W/825/85/84). 91

Conectar a un altavoz externo (sólo EB-826W/825/85/84). 92

Conectar un micrófono. 92

Leer el Problema Enviado por la Función Notificación por Correo (sólo EB-826W/825/85/84). 93

Comandos ESC/VP21. 94

Lista de Comandos. 94

Distribuciones de Cable. 94

Conexión en serie. 94

Protocolo de comunicación. 95

Acerca de PJLink. 96

Modos de Vídeo Soportados. 97

Modos de Vídeo Soportados (EB-825/824/85/84). 97

Señales de ordenador (RGB analógica). 97
Vídeo de componentes. 98
Vídeo compuesto/S-Vídeo. 98
Modos de Vídeo Soportados (EB-826W). 99
Señales de ordenador (RGB analógica). 99
Vídeo de componentes. 100
Vídeo compuesto/S-Vídeo. 100

Especificaciones. 102

Especificaciones Generales del Proyector. 102
Requisitos del Software. 104

Aspecto. 106

Glosario. 107

Avisos Generales. 110

Aviso General:. 110

Índice. 126

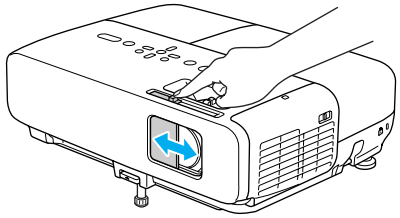
Introducción

Este capítulo explica las características del proyector y los nombres de sus partes.

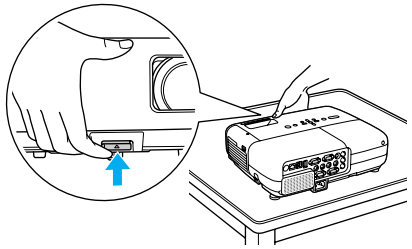
Características Comunes a Todos los Modelos

Fácil manejo

- **El Mando del deslizador Fondo facilita la proyección y el almacenamiento**
  Puede detener y reanudar fácilmente la proyección abriendo y cerrando el Mando del deslizador Fondo, lo cual facilita la realización de las presentaciones.



- **El diseño con un solo pie evita ajustes de nivelación difíciles**
  Puede ajustar la altura fácilmente con una sola mano.☛ *Guía de inicio rápido*

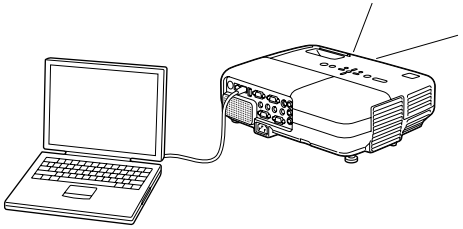


- **No es necesario el enfriamiento**
  Cuando apague el proyector, podrá desconectar el cable de alimentación del mismo sin tener que esperar a su enfriamiento.

- **Pantalla de proyección para WXGA (EB-826W)**
  Con un ordenador que tenga una pantalla LCD de 16:10 WXGA la imagen puede proyectarse con el mismo aspecto. Puede utilizar pizarras blancas y otras pantallas de formato panorámico.

- **Ampliar y proyectar sus archivos con la cámara de documentos**
  Hay disponible una cámara de documentos compatible con USB como accesorio opcional. Con esta cámara, no necesitará cable de alimentación. Puede conectarla fácilmente mediante un Cable USB y su sencillo diseño realmente simplifica la proyección y la ampliación de documentos.

- **Conectar con un Cable USB y proyectar (USB Display)**
  Basta con conectar el proyector a un Ordenador con Windows mediante el Cable USB suministrado para proyectar imágenes de la pantalla del ordenador. ☛ p.86



Funciones de seguridad mejoradas

- **Contraseña protegida para restringir y gestionar usuarios**
  Si establece una Contraseña, podrá restringir los usuarios que pueden utilizar el proyector. ☛ p.30

- **Bloqueo funcionam. evita el funcionamiento de los botones del Panel de control**
  Puede utilizarlo para evitar que los usuarios cambien los ajustes del proyector sin permiso en acontecimientos, escuelas, etc. ☛ p.32

- **Equipado con varios dispositivos antirrobo**
  El proyector está equipado con varios tipos de dispositivos de seguridad antirrobo.☛ p.33
  - Ranura de seguridad
  - Punto de instalación de cable de seguridad

Características de EB-826W/825/85

Sacar el máximo provecho de una conexión de red

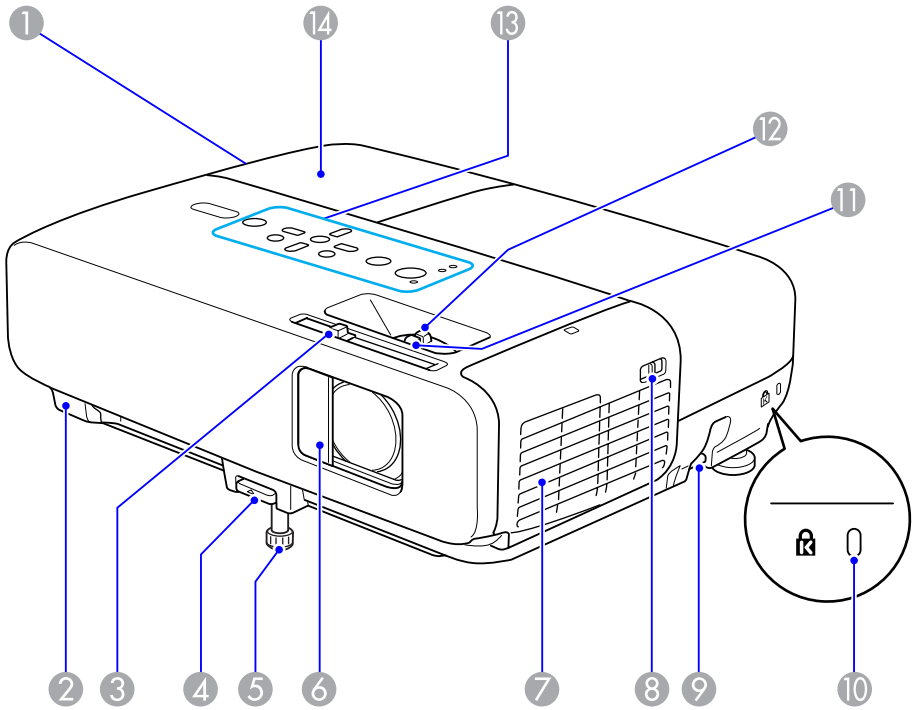
Aproveche su red utilizando el "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" incluido para realizar distintas presentaciones y reuniones. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector*

- **Conectar un Ordenador al proyector mediante una red**
  Puede proyectar conectando a un sistema de red ya existente. Puede celebrar excelentes reuniones proyectando desde varios ordenadores conectados a un sistema de red sin tener que cambiar ningún cable.
- Conexión **inalámbrica a un Ordenador**
  Al instalar la unidad LAN inalámbrica opcional en el proyector, podrá conectarla al Ordenador de forma inalámbrica.
- **Método de conexión para varias redes**
  Los siguientes métodos están disponibles para la conexión del proyector a una red. Seleccione el método que se adapte a su entorno. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector*
  - **Conexión avanzada**
    La Conexión avanzada es una conexión de infraestructuras que ofrece un método de conexión para una red ya existente.
  - **Conexión rápida**
    La Conexión rápida es un método de conexión que sólo se puede ejecutar si la unidad LAN inalámbrica opcional está instalada.
    La Conexión rápida asigna temporalmente el SSID del proyector al ordenador en modo ad-hoc y restaura la configuración de red del ordenador después de la desconexión.
  - **Conexiones de red mediante Quick Wireless Connection USB Key**
    Con el Quick Wireless Connection USB Key opcional, podrá conectar rápidamente un ordenador al proyector e iniciar la proyección.

Proyección de imágenes JPEG sin conectar un Ordenador

Puede proyectar una presentación de imágenes JPEG guardada en un dispositivo USB como una cámara digital compatible con USB, un disco duro o una memoria USB, simplemente conectando estos dispositivos al proyector. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector*

Frontal/Superior

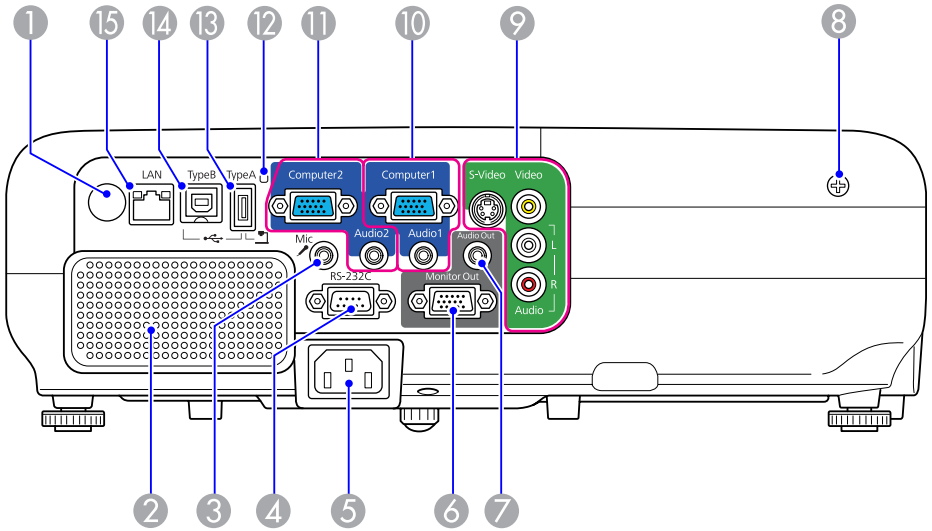


	Nombre	Función
1	**Ventilación de salida de aire**	Salida del aire utilizado para enfriar el proyector internamente. **⚠ Precaución** *No coloque objetos que puedan deformarse por el calor cerca de la Ventilación de salida de aire, y no coloque la cara ni las manos cerca de la ventilación durante la proyección.*

	Nombre	Función
2	**Receptor Remoto**	Recibe las señales del mando a distancia. ☛ *Guía de inicio rápido*
3	**Mando del deslizador Fondo**	Deslice el mando para abrir y cerrar el Mando del deslizador Fondo.
4	**Palanca de ajuste del pie**	Extraiga la Palanca de ajuste del pie para extender y replegar el Pie ajustable frontal. ☛ *Guía de inicio rápido*
5	**Pie ajustable frontal**	Extienda y ajuste la posición de la imagen proyectada cuando el proyector esté colocado en una superficie plana, como un escritorio. ☛ *Guía de inicio rápido*
6	**Mando del deslizador Fondo**	Ciérrelo cuando no utilice el proyector para proteger la lente. Si lo cierra durante la proyección, puede ocultar la imagen y silenciar el sonido (Pausa A/V).☛ *Guía de inicio rápido* . ☛ p.20
7	**Ventilación de entrada de aire (Filtro de aire)**	Permite la entrada de aire para enfriar el proyector internamente. Si se acumula polvo aquí, es posible que la temperatura interna del proyector aumente, lo que puede producir problemas en el funcionamiento y acortar la vida útil del motor óptico. No olvide limpiar el Filtro de aire con regularidad.☛ p.70, p.75
8	**Interruptor de apertura/cierre de la cubierta del filtro de aire**	Abre y cierra la cubierta del filtro de aire.☛ p.75 Si la unidad LAN sin cables opcional está instalada, abra su cubierta.
9	**Punto de instalación de cable de seguridad**	Pase por este orificio uno de los cables de seguridad disponibles en el mercado y fije bien el dispositivo a su emplazamiento.☛ p.33
10	**Ranura de seguridad**	La Ranura de seguridad es compatible con el sistema de seguridad Microsaver fabricado por Kensington. ☛ p.33
11	**Anillo de enfoque**	Ajusta el enfoque de la imagen. ☛ *Guía de inicio rápido*
12	**Anillo de zoom**	Ajusta el tamaño de la imagen. ☛ *Guía de inicio rápido*
13	**Panel de control**	☛ p.12

Nombre		Función
⑭	**Cubierta de la lámpara**	Abra esta cubierta cuando deba sustituir la Lámpara del proyector. ☛ p.72

Posterior



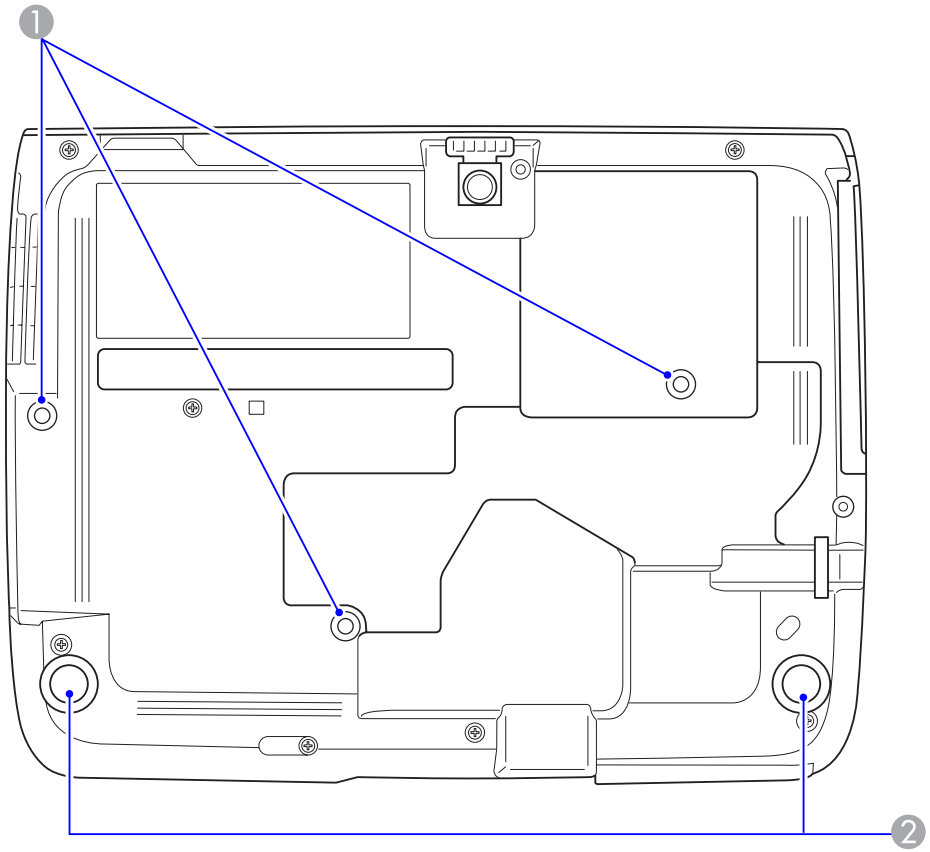
Nombre		Función
①	**Receptor Remoto**	Recibe las señales del mando a distancia. ☛ *Guía de inicio rápido*
②	**Altavoz**	Emite audio del puerto de entrada de micrófono y de la imagen que se proyecte en ese momento.
③	**Puerto de entrada de micrófono (Mic)**	Permite la conexión de un micrófono. ☛ p.92
④	**Puerto RS-232C**	Al controlar el proyector desde un Ordenador, conéctelo al Ordenador mediante un cable RS-232C. Este puerto está diseñado para operaciones de control y no se debe utilizar de forma habitual. ☛ p.94

Nombre		Función
⑤	**Toma de corriente**	Se conecta al cable de alimentación. ☛ *Guía de inicio rápido*
⑥	**Puerto Monitor Out (Monitor Out) (sólo EB-826W/ 825/85/84)**	Permite la salida de la señal de imagen de un ordenador conectado al puerto de entrada Computer1/2 hasta un monitor externo. No está disponible para señales de vídeo de componentes u otras señales de entrada por cualquier puerto que no sea el puerto de entrada Computer1/2. ☛ p.91
⑦	**Puerto Salida de audio (Audio Out) (sólo EB-826W/ 825/85/84)**	Emite la imagen que se proyecta en ese momento y el sonido del puerto de entrada de micrófono hasta un altavoz externo. ☛ p.92
⑧	**Tornillo de fijación de la cubierta de la lámpara**	Tornillo para fijar la Cubierta de la lámpara. ☛ p.72
⑨	**Puerto S-Vídeo (S-Video)** **Puerto de entrada Vídeo (Video)** **Puerto de entrada de audio-I/D (Audio-L/R)**	Para señales de S-Vídeo enviadas desde fuentes de vídeo. Para señales de vídeo compuesto enviadas desde fuentes de vídeo. Permite la conexión al puerto de salida de audio si se desea escuchar el audio del equipo conectado al puerto de entrada S-video o Video. ☛ *Guía de inicio rápido*
⑩	**Puerto de entrada Ordenador1 (Computer1)** **Puerto Audio1 (Audio1)**	Para señales de vídeo enviadas desde un ordenador y señales de vídeo de componentes enviadas desde otras fuentes de vídeo. Permite la conexión al puerto de salida de audio si se desea escuchar el audio del equipo conectado al puerto de entrada Computer1. ☛ *Guía de inicio rápido*

	Nombre	Función
⑪	**Puerto de entrada Ordenador2 (Computer2)** **Puerto Audio2 (Audio2)**	Para señales de vídeo enviadas desde un ordenador y señales de vídeo de componentes enviadas desde otras fuentes de vídeo. Permite la conexión al puerto de salida de audio si se desea escuchar el audio del equipo conectado al puerto de entrada Computer2. Además, si desea escuchar audio del proyector para las siguientes fuentes, conecte la fuente de audio al puerto Audio2. - USB: al reproducir una presentación desde un dispositivo de almacenamiento USB conectado al puerto USB (TypeA), o al proyectar desde la cámara de documentos opcional - USB Display - LAN ☛ *Guía de inicio rápido*
⑫	**Indicador USB (sólo EB-826W/ 825/824/85)**	A continuación se describe el estado de los dispositivos USB conectados al puerto USB. (TypeA). APAGADO: no hay dispositivos USB conectados. Luz naranja ENCENDIDA: hay un dispositivo USB conectado. Luz verde ENCENDIDA: hay un dispositivo USB en funcionamiento. Luz roja ENCENDIDA: Error
⑬	**Puerto USB (TypeA) (sólo EB-826W/ 825/824/85)**	Permite proyectar una Ver presen. de imágenes JPEG si hay memorias o cámaras digitales conectadas al puerto compatible con USB. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector* Esto también se aplica si la cámara de documentos opcional está conectada.

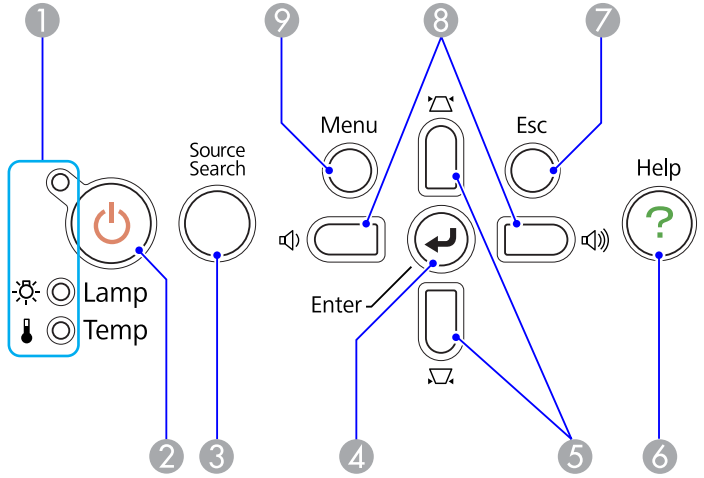
	Nombre	Función
⑭	**Puerto USB (TypeB)**	Conecta el proyector a un ordenador mediante el Cable USB incluido, y se proyecta la imagen del ordenador. ☛ p.86 Utilice este puerto también para conectarse a un ordenador mediante el Cable USB incluido para utilizar la función del ratón sin cable. ☛ p.28
⑮	**Puerto LAN (sólo EB-826W/ 825/85/84)**	Se conecta a un cable LAN y luego a una red. ☛ p.89

Base



	Nombre	Función
1	**Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo (3 puntos)**	Coloque el Soporte para fijación en techo opcional cuando desee colgar el proyector del techo. ☛ p.69, p.78
2	**Pie posterior**	Si el equipo está colocado sobre un escritorio, gírelo para extenderlo y replegarlo, ajustando así la inclinación horizontal. ☛ *Guía de inicio rápido*

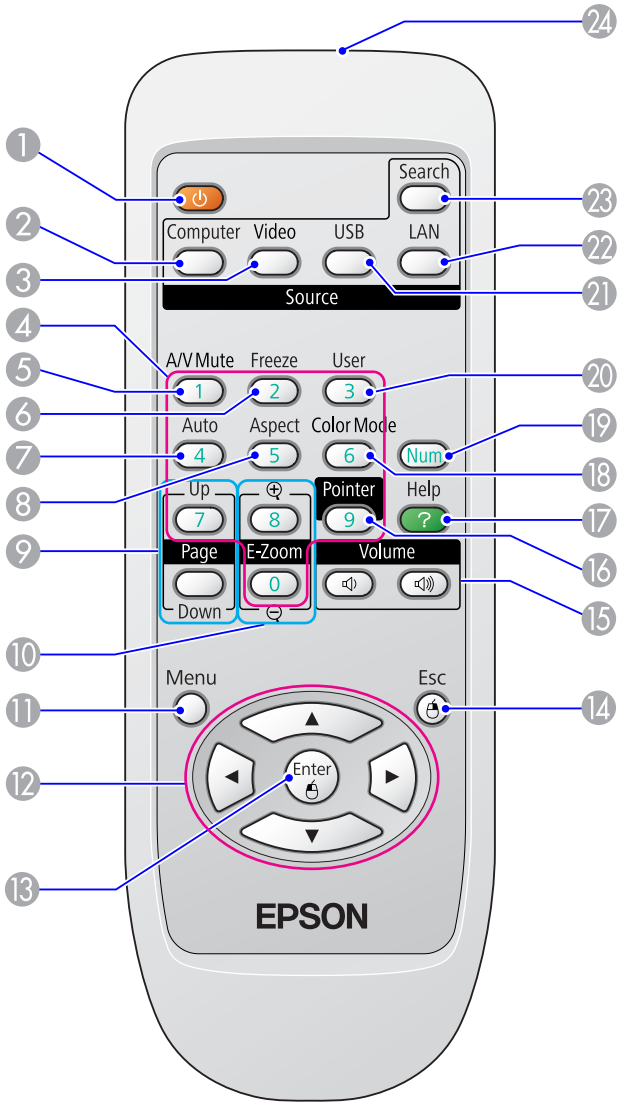
Panel de control



	Nombre	Función
1	**Indicadores de estado**	El color de los indicadores, y si están iluminados o intermitentes, muestra el estado del proyector. ☛ p.56
2	**Botón [⏻]**	Activa o desactiva el proyector. ☛ *Guía de inicio rápido*
3	**Botón [Source Search]**	Cambia a la siguiente fuente de entrada que está conectada al proyector y que envía una imagen. ☛ p.17
4	**Botón [Enter]**	Si se pulsa durante la proyección de imágenes de señal de ordenador, ajusta automáticamente Tracking, Sync. y Posición para proyectar una imagen óptima. Cuando se visualiza un Menú de configuración o una pantalla de Ayuda, acepta e introduce la selección actual y pasa al siguiente nivel. ☛ p.35

	Nombre	Función
⑤	**Botones [⧄][⧅]**	Corrige la distorsión Keystone. No obstante, en los casos siguientes, estos botones sólo tienen las funciones [▲] y [▼]. - Cuando la imagen proyectada se envía a través de una conexión de Red - Cuando se utiliza la función Ver presen. para la proyección Si los pulsa mientras se visualiza un Menú de configuración o una pantalla de Ayuda, estos botones seleccionan elementos de menú y valores de ajuste. ☛ *Guía de inicio rápido* , p.35
⑥	**Botón [Help]**	Muestra y cierra la pantalla de Ayuda, que muestra cómo solucionar los problemas si se producen.☛ p.55
⑦	**Botón [Return]**	Detiene la función actual. Si se pulsa cuando se visualiza un menú de configuración, pasa al nivel de menú anterior. ☛ p.35
⑧	**Botones [🔈][🔊]**	Sirve para ajustar el volumen. Si los pulsa mientras se visualiza un Menú de configuración o una pantalla de Ayuda, estos botones sólo tienen las funciones [◀] y [▶] que seleccionan elementos de menú y valores de ajuste. ☛ *Guía de inicio rápido* , p.35
⑨	**Botón [Menu]**	Muestra y cierra el Menú de configuración. ☛ p.35

Mando a Distancia



	Nombre	Función
❶	**Botón [⏻]**	Activa o desactiva el proyector. ☛ *Guía de inicio rápido*
❷	**Botón [Computer]**	Cada vez que se pulsa el botón, la imagen cambia del puerto de entrada Computer1 al puerto de entrada Computer2. ☛ p.18
❸	**Botón [Video]**	Cada vez que se pulsa el botón, la imagen cambia del puerto de entrada Video al puerto de entrada S-video. ☛ p.18
❹	**Botones numéricos**	Sirve para introducir una contraseña. ☛ p.30
❺	**Botón [A/V Mute]**	Activa o desactiva el vídeo y el audio. ☛ p.20
❻	**Botón [Freeze]**	Las imágenes se pausan o se reanudan. ☛ p.21
❼	**Botón [Auto]**	Si se pulsa durante la proyección de imágenes de señal de ordenador, ajusta automáticamente Tracking, Sync. y Posición para proyectar una imagen óptima.
❽	**Botón [Aspect]**	La Relación de aspecto cambia cada vez que se pulsa el botón. ☛ p.21
❾	**Botones de [Page] (Up) (Down)**	Aplica las funciones Re Pág / Av Pág al utilizar la función Raton sin cable o proyectar un archivo de PowerPoint o un escenario de LAN como Fuente. La fuente LAN sólo está disponible en el modelo EB-826W/825.☛ p.28, *Guía de funcionamiento del proyector*
❿	**Botones de [E-Zoom] (⊕)(⊖)**	(⊕) Amplia la imagen sin cambiar el tamaño de la proyección. Reduce partes de las imágenes que se han ampliado utilizando los botones (⊖) (⊕).☛ p.27
⓫	**Botón [Menu]**	Muestra y cierra el Menú de configuración. ☛ p.35
⓬	**[▲][▼]** **[Botones [◀][▶]]**	Si se muestra un Menú de configuración o una pantalla de Ayuda, estos botones seleccionan elementos de menú y valores de ajuste. ☛ p.35, p.55 Durante la función Ratón sin cable, el puntero del ratón se mueve en la dirección en la que se pulsa el botón. ☛ p.28

	Nombre	Función
⓭	**Botón [Enter]**	Cuando se visualiza un Menú de configuración o una pantalla de Ayuda, acepta e introduce la selección actual y pasa al siguiente nivel. ☛ p.35, p.55 Actúa como botón izquierdo del ratón cuando se utiliza la función Raton sin cable.☛ p.28
⓮	**Botón [Return]**	Detiene la función actual. Si se pulsa cuando se visualiza un Menú de configuración, pasa al nivel anterior. ☛ p.35, p.55 Actúa como botón derecho del ratón cuando se utiliza la función Raton sin cable.☛ p.28
⓯	**Botones de [Volume] (🔉) (🔊)**	(🔉) Disminuye el Volumen. (🔊) Aumenta el Volumen. ☛ *Guía de inicio rápido*
⓰	**Botón [Pointer]**	Púlselo para activar el Puntero en pantalla. ☛ p.26
⓱	**Botón [Help]**	Muestra y cierra la pantalla de Ayuda, que muestra cómo solucionar los problemas si se producen.☛ p.55
⓲	**Botón [Color Mode]**	Cada vez que pulse el botón, cambiará el Modo de color. ☛ p.19
⓳	**Botón [Num]**	Sirve para introducir una Contraseña. ☛ p.30
⓴	**Botón [User]**	Púlselo para asignar un elemento que se utilice con frecuencia de los cinco elementos disponibles del Menú de configuración. Pulsando el botón se visualizará la selección del elemento de menú/la pantalla de ajuste asignados, lo que le permitirá definir parámetros/ajustes de una pulsación. ☛ p.38 Por defecto, se asigna **Control del brillo**.
㉑	**Botón [USB]**	Cada vez que se pulsa el botón, cambia a la imagen del equipo conectado al puerto USB Display/USB (TypeA). Sólo cambia a USB Display al utilizar EB-84. ☛ p.18

Nombre		Función
㉒	**Botón [LAN]**	Cambia a la imagen de EMP NS Connection. (Sólo EB-826W/825/85) ☛ p.18 Al utilizar EB-824/84, no funciona aunque se pulse el botón.
㉓	**Botón [Search]**	Cambia a la siguiente fuente de entrada que está conectada al proyector y que envía una imagen. ☛ p.17
㉔	**Emisor de infrarrojos del mando a distancia**	Envía las señales del mando a distancia.

Funciones Útiles

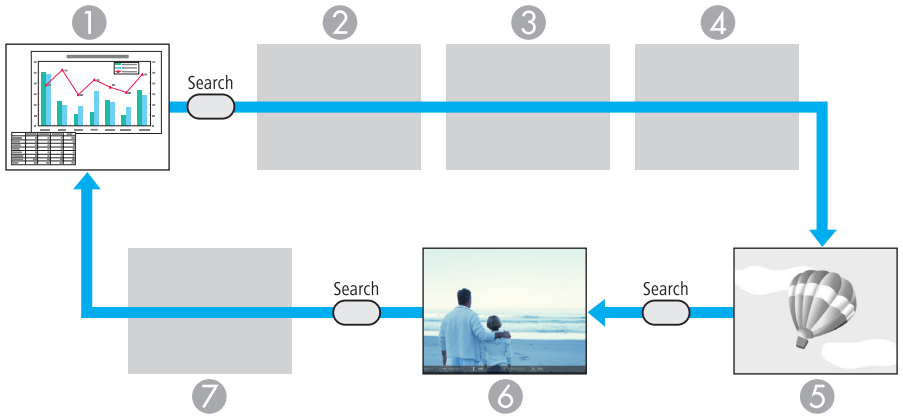
Este capítulo ofrece consejos útiles para realizar presentaciones, así como las funciones de Seguridad.

Puede cambiar la imagen proyectada de las dos formas siguientes.

- Cambiar por Búsqueda de fuente.
  El proyector detecta automáticamente las señales que se reciben desde el equipo conectado, y se proyecta la imagen que se recibe del equipo.
- Cambiar a la imagen de destino.
  Puede utilizar los botones del Mando a distancia para cambiar al puerto de entrada de destino.

Detectar Automáticamente Señales Entrantes y Cambiar la Imagen Proyectada (Búsqueda de Fuente)

Puede proyectar la imagen de destino de forma rápida, ya que los puertos de entrada sin señal de imagen entrante se ignoran cuando cambia pulsando el botón [Source Search].



1. Computer1
2. Computer2
3. S-video
4. Video
5. USB Display
6. USB: cuando la señal proceda de un dispositivo conectado al puerto USB (TypeA).
7. LAN: Cuando el proyector esté conectado a un ordenador por medio de una red y se proyecten las imágenes de EMP NS Connection.

Se ignora si no hay ninguna señal de imagen de entrada.

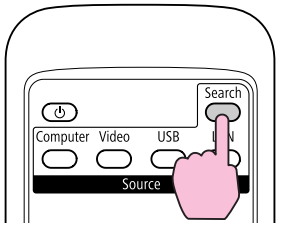
Sólo EB-826W/825/824/85 puede cambiar a USB.

Sólo EB-826W/825/85 puede cambiar a LAN.

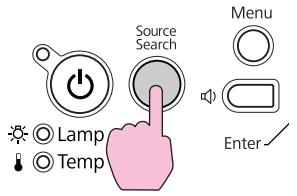
Procedimiento

Cuando el equipo de vídeo está conectado, inicie la reproducción antes de iniciar esta operación.

Con el Mando a distancia



Con el Panel de control



Si están conectados dos o más equipos, pulse el botón [Source Search] hasta que se proyecte la imagen de destino.

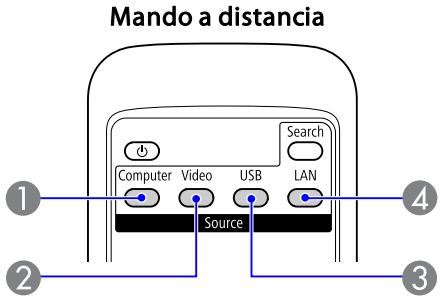
La siguiente pantalla, que muestra el estado de las señales de imagen, se visualiza cuando sólo está disponible la imagen que muestra actualmente el proyector, o cuando no se recibe ninguna señal de imagen. Puede seleccionar el puerto de entrada donde está conectado el equipo que desea utilizar. Si no se realiza ninguna operación pasados unos 10 segundos, la pantalla se cierra.



USB sólo se muestra para EB-826W/825/824/85.
LAN sólo se muestra para EB-826W/825/85.

Cambiar a la Imagen de Destino con el Mando a Distancia

Puede cambiar directamente a la imagen de destino pulsando los siguientes botones en el Mando a distancia.



1. Cada vez que se pulsa el botón, la imagen cambia del puerto de entrada Computer1 al puerto de entrada Computer2.
2. Cada vez que se pulsa el botón, la imagen cambia del puerto de entrada Video al puerto de entrada S-video.
3. Cada vez que se pulsa el botón, cambia a la imagen del equipo conectado al puerto USB Display/USB (TypeA). Sólo cambia a USB Display al utilizar EB-84.
4. Cuando el proyector esté conectado a un ordenador por medio de una red, podrá cambiar a las imágenes proyectadas de EMP NS Connection. (Sólo EB-826W/825/85)
   Al utilizar EB-824/84, no funciona aunque se pulse el botón.

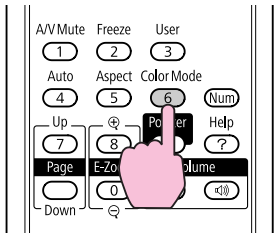
Seleccionar la Calidad de la Proyección (Seleccionar el Modo de Color)

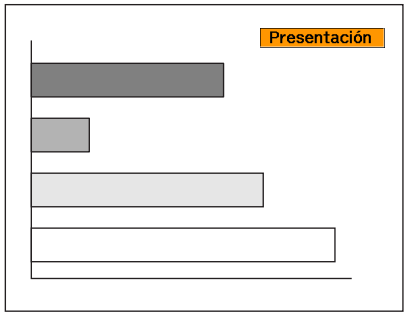
Puede obtener de forma fácil una calidad de imagen óptima, simplemente seleccionando el ajuste que mejor se adapte al entorno de proyección. El brillo de la imagen varía según el modo seleccionado.

Modo	Aplicación
Dinámico	Este modo es ideal para utilizarse en habitaciones con mucha luz. Se trata del modo más claro y reproduce bien los tonos de sombras. Si le preocupan los retardos de imagen durante la proyección de juegos que implican velocidad, intente desactivar **Progresivo** en el Menú de configuración. ☛ p.37
Presentación	Este modo es ideal para realizar presentaciones que contengan material en color en salas luminosas.
Teatro	Ideal para ver películas en una sala oscura. Las imágenes adquieren un tono natural.
Foto	(Si la entrada de imágenes y la fuente del ordenador es USB o LAN.) Ideal para proyectar imágenes fijas, como fotos, en una sala muy iluminada. Las imágenes son intensas y adquieren contraste.
Deporte	(Cuando se reciben imágenes de vídeo de componentes, S-Vídeo o vídeo compuesto) Ideal para visionar programas de TV en una sala muy iluminada. Las imágenes son intensas y adquieren vida.
sRGB	Ideal para imágenes que cumplen el estándar de color sRGB.
Pizarra negra	Aunque esté proyectando en una Pizarra negra (pizarra verde), este ajuste proporciona a las imágenes un tono natural, igual que si proyectara en una pantalla.
Pizarra	Este modo es ideal para realizar presentaciones que contengan material en blanco y negro en salas luminosas.

Procedimiento

Mando a distancia





Cada vez que pulse el botón, se visualizará el nombre del Modo de color en la pantalla y cambiará dicho Modo de color.
Si pulsa el botón mientras se visualiza el nombre del Modo de color en la pantalla, cambiará al siguiente Modo de color.

El modo de color también se puede ajustar utilizando **Modo de color** en el menú **Imagen** desde el Menú de configuración.
☛ p.36

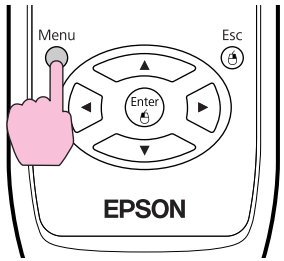
Ajustar Iris Automático

Determinando automáticamente la luminancia según el brillo de la imagen, se obtienen imágenes intensas y nítidas.

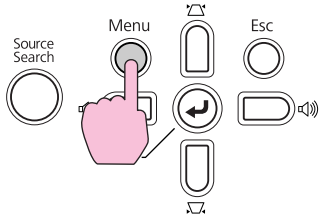
Procedimiento

1. **Pulse el botón [Menu] y seleccioneImagen - Iris automático en el Menú de configuración.** ☛ **"Utilizar el Menú de Configuración"**

Con el Mando a distancia



Con el Panel de control



2. **Seleccione On.**

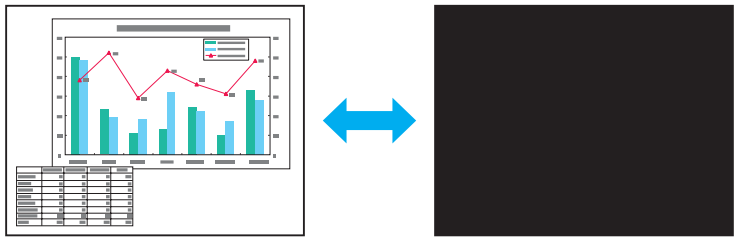
   El ajuste se guarda para cada Modo de color.

3. **Pulse el botón [Menu] para cerrar el Menú de configuración.**

> Puede determinarse el ajuste Iris automático cuando **Modo de color** es **Dinámico** o **Teatro**.

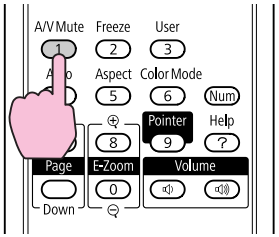
Ocultar la Imagen y Silenciar el Sonido Temporalmente (Pausa A/V)

Puede utilizarlo si quiere centrar la atención del público en lo que está diciendo, o si no desea mostrar detalles como el cambio de archivos durante las presentaciones desde un ordenador.

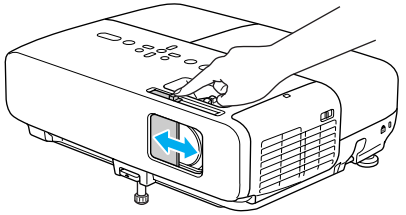


Procedimiento

Mando a distancia



Dispositivo



Cada vez que pulsa el botón o abre y cierra el mando del deslizador Fondo, se activa o desactiva Pausa A/V.

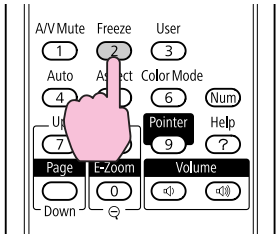
- Si utiliza esta función al proyectar imágenes en movimiento, la fuente sigue reproduciendo las imágenes y el sonido, y no puede volver al punto en el que activó Pausa A/V.
- Puede seleccionar mostrar **Negro**, **Azul** o **Logo** como visualización de Pausa A/V con el ajuste **Extendida** - **Pantalla** - **Pausa A/V** en el menú de configuración. ☛ p.40
- Cuando el Mando del deslizador Fondo está cerrado, o bien si no se realizan operaciones durante aproximadamente 30 minutos, se activa el Modo reposo y la alimentación se desactiva automáticamente. Si no desea que se active el Modo reposo, cambie el ajuste de **Tempor tapa objetivo** a **Off** en **Operación** en el menú **Extendida**. ☛ p.40

Congelar la Imagen (Congelar)

La imagen sigue proyectándose incluso al congelar la imagen en movimiento de la pantalla, por lo que puede proyectar una imagen en movimiento fotograma a fotograma como si fuera una foto fija. Además, puede realizar operaciones como cambiar de archivos durante las presentaciones desde un ordenador sin proyectar ninguna imagen si la función de congelar se ha activado de antemano.

Procedimiento

Mando a distancia





Cada vez que pulsa el botón, se activa o desactiva Congelar.

- El audio no se detiene.
- La fuente de imagen continúa reproduciendo las imágenes en movimiento incluso si la pantalla está congelada, por lo que no resulta posible reanudar la proyección desde el punto en que se pausó.
- Si el botón [Freeze] está pulsado mientras se visualiza el Menú de configuración o una pantalla de Ayuda, desaparece el menú o la pantalla de Ayuda visualizados.
- Congelar sigue funcionando si se utiliza E-Zoom.

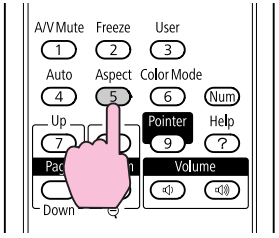
Cambiar la Relación de Aspecto

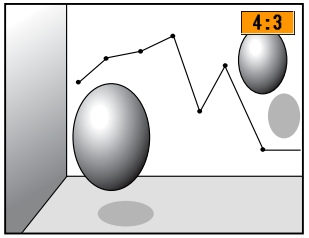
Cambie la Relación de aspecto si conecta un equipo de vídeo para poder visualizar imágenes que se hayan grabado en vídeo digital o en DVDs en formato de pantalla panorámica 16:9. Cambie la Relación de aspecto al proyectar imágenes del ordenador a tamaño completo.
Los métodos de cambio y los tipos de Aspecto son los siguientes.

Métodos de cambio

Procedimiento

Mando a distancia





Cada vez que pulse el botón, se visualizará el nombre del Aspecto en la pantalla y cambiará dicho Aspecto.

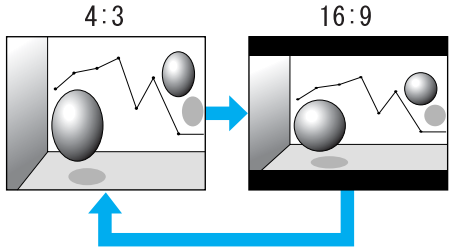
Si pulsa el botón mientras se visualiza el nombre del Aspecto en la pantalla, cambiará al siguiente modo de aspecto.

El modo de color también se puede ajustar utilizando **Aspecto** en el menú **Señal** desde el Menú de configuración. ☛ p.37

Cambiar el Aspecto para las imágenes de equipos de vídeo

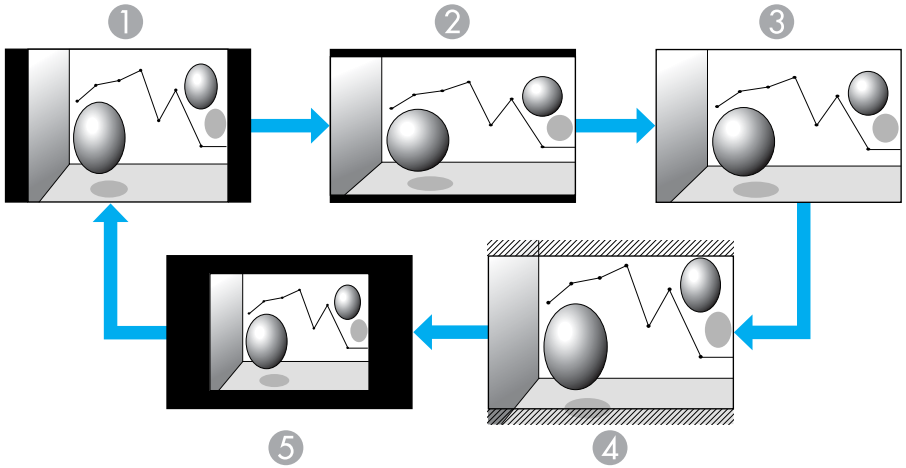
EB-825/824/85/84

Cada vez que pulsa el botón, cambia entre 4:3 y 16:9.



EB-826W

Cada vez que se pulsa el botón, se cambia según el orden Normal, 16:9, Completo, Zoom y Original.



1. Normal
2. 16:9
3. Completo
4. Original
5. Zoom

Cambiar el Aspecto para las imágenes de ordenador (EB-825/824/85/84)

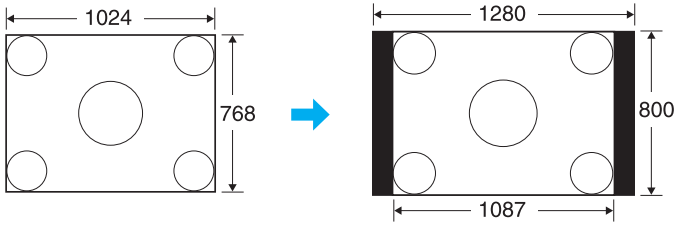
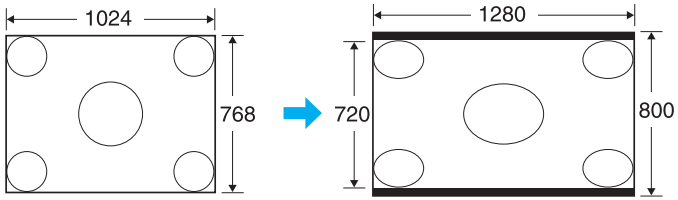
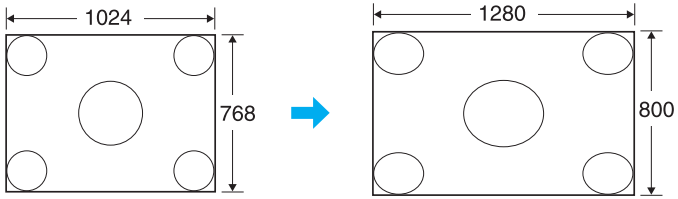
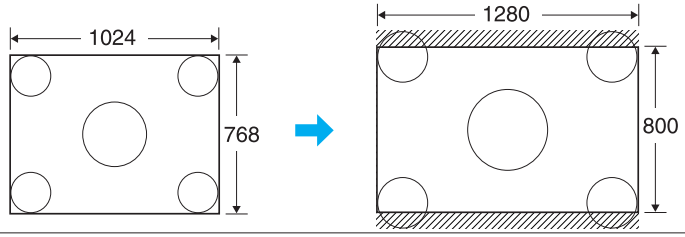
Puede cambiar el Aspecto de la siguiente manera.

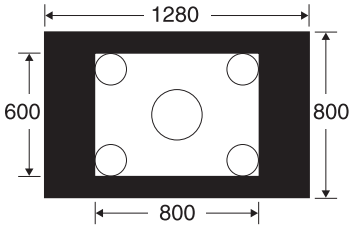
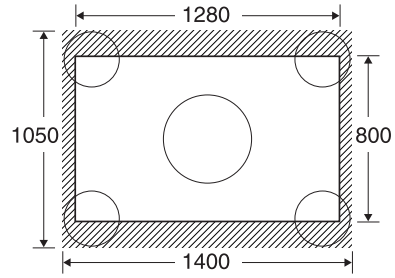
Valores de ajuste	Operación	Ejemplo de proyección
Normal	Proyecta al tamaño de proyección completo manteniendo el Aspecto de la imagen de entrada.	
4:3	Proyecta con el tamaño de proyección total a un Aspecto de 4:3. Resulta ideal para proyectar imágenes con un Aspecto de 5:4 (1280 x 1024) al tamaño de proyección total.	Cuando se recibe una señal de 1280x1024 
16:9	Proyecta a un 16:9 de Aspecto. Resulta ideal para proyectar a tamaño de pantalla completa utilizando una pantalla de 16:9.	Cuando se recibe una señal de 1280x1024 

Si faltan partes de la imagen, ajuste **Ancho** o **Normal** en **Resolución** en el Menú de configuración dependiendo del tamaño del panel del Ordenador.
☛ p.37

Cambiar el Aspecto para las imágenes de ordenador (EB-826W)

Puede cambiar el Aspecto de la siguiente manera. EB-826W ofrece la resolución WXGA 1280x800 (Relación de aspecto 16:10). Al proyectar en pantallas de 16:9, ajuste el Aspecto a 16:9.

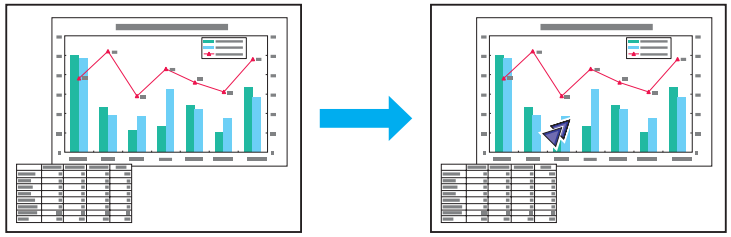
Valores de ajuste	Operación	Ejemplo de proyección
Normal	Proyecta al tamaño de proyección completo manteniendo el Aspecto de la imagen de entrada.	Cuando se recibe una señal de 1024x768 
16:9	Proyecta al tamaño de proyección total a un Aspecto de 16:9.	Cuando se recibe una señal de 1024x768 
Completo	Proyecta a tamaño completo.	Cuando se recibe una señal de 1024x768 
Zoom	Proyecta la imagen de entrada con el tamaño dimensional de la dirección lateral tal como está. Las partes que exceden el tamaño de proyección no se proyectan.	Cuando se recibe una señal de 1024x768 

Valores de ajuste	Operación	Ejemplo de proyección	
Original	Proyecta a la resolución del tamaño de la imagen de entrada al centro de la pantalla. Resulta ideal para proyectar imágenes claras. Si la resolución de imagen excede 1280x800, los bordes de la imagen no se proyectan.	Cuando se recibe una señal de 800x600 	Cuando se recibe una señal de 1400x1050 

Si faltan partes de la imagen, ajuste **Ancho** o **Normal** en **Resolución** en el Menú de configuración dependiendo del tamaño del panel del Ordenador.
☛ p.37

Función del Puntero (Puntero)

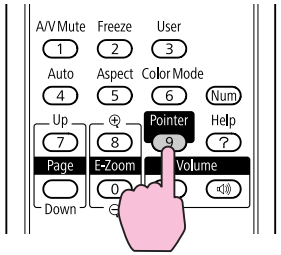
Permite mover el icono del Puntero en la imagen proyectada, y le ayuda a centrar la atención en el área de la que está hablando.



Procedimiento

1 Visualice el Puntero.

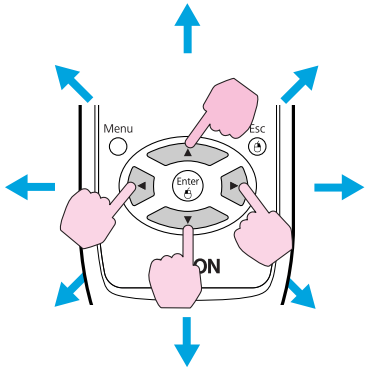
Mando a distancia

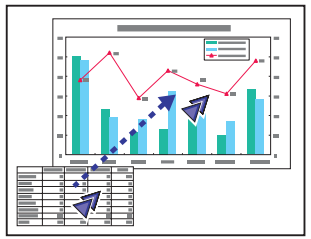


Cada vez que pulse el botón, el puntero aparece o desaparece.

2 Mueva el icono del Puntero ( ).

Mando a distancia





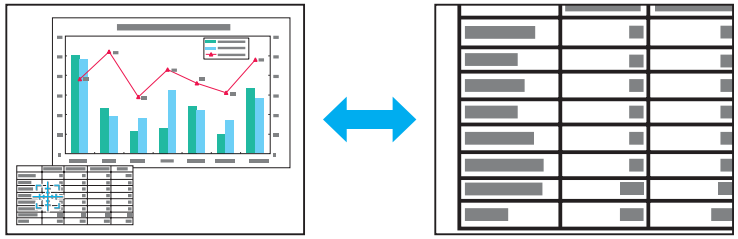
Al pulsarlo en combinación con los botones contiguos [ ], [ ], [ ] y [ ], el puntero se desplaza en diagonal además de arriba/abajo y de derecha/izquierda.

Puede seleccionar entre tres tipos diferentes de iconos del Puntero (, o) en **Ajustes** - **Forma del puntero** en el Menú de configuración.

☛ p.38

Ampliar Parte de la Imagen (E-Zoom)

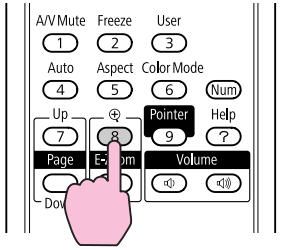
Resulta útil si desea ampliar las imágenes para verlas con más detalle, como por ejemplo en gráficos y tablas.



Procedimiento

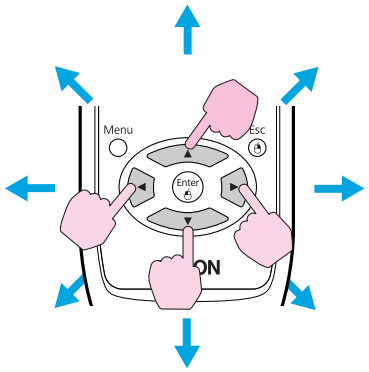
1 Inicie E-Zoom.

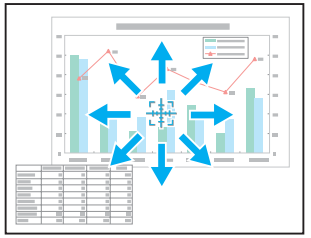
Mando a distancia



2 Mueva la ( ) hacia el área de la imagen que desea ampliar.

Mando a distancia

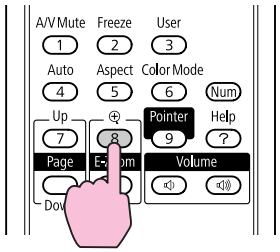




Al pulsarlo en combinación con los botones contiguos [▲], [▼], [◄] y [►], el puntero se desplaza en diagonal además de arriba/abajo y de derecha/izquierda.

3 **Ampliar.**

Mando a distancia



Cada vez que pulse el botón, se ampliará el área. Puede ampliar rápidamente manteniendo pulsado el botón.

Puede reducir la imagen ampliada pulsando el botón [⊖].

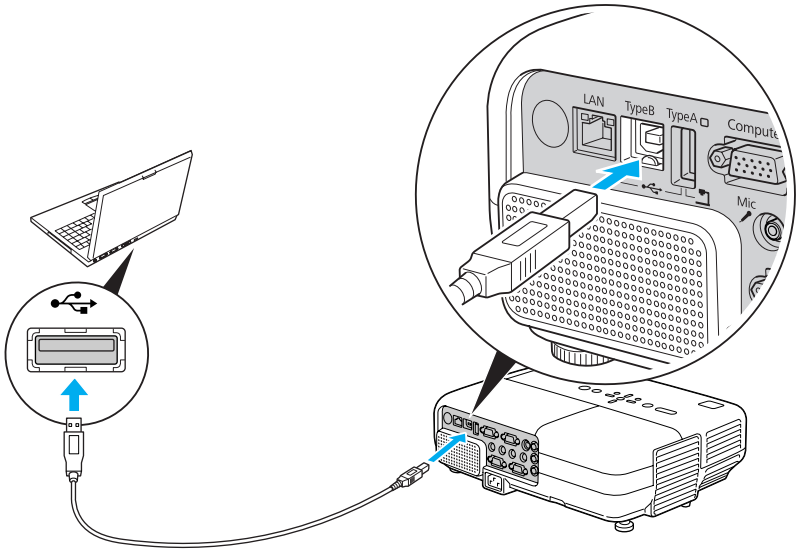
Pulse el botón [Return] para cancelar.

- La relación de ampliación aparece en la pantalla. El área seleccionada se puede ampliar entre 1 y 4 veces en 25 pasos incrementales.
- Pulse los botones [▲], [▼], [◄] o [►] para desplazar la imagen.
- Si se selecciona E-Zoom, se cancelan Progresivo y Reducción de ruidos.

Funcionamiento del Puntero del Ratón con el Mando a Distancia (Raton sin Cable)

Para activar la función de Ratón sin cable, ajuste el puerto USB TypeB en Ratón sin cable en Extendida en el Menú de configuración. Por defecto, USB TypeB está ajustado en USB Display. Cambie el valor de antemano. ☛ p.40

Si el puerto USB de un Ordenador y el puerto USB TypeB de la parte posterior del proyector están conectados con el Cable USB incluido, puede utilizar el Mando a distancia del proyector como un Raton sin cable para controlar el puntero del ratón del Ordenador.

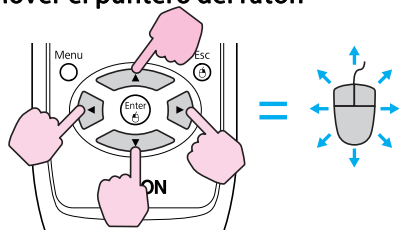


SO compatible
Windows: 98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/ XP Professional/Vista Home Basic/Vista Home Premium/ Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate
Macintosh: Mac OS X 10.3 a 10.5

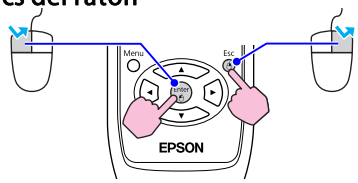
- Puede que no sea posible utilizar la función de Raton sin cable en algunas versiones de los sistemas operativos Windows y Macintosh.
- Es posible que deba cambiar algunos ajustes del ordenador para poder utilizar la función de ratón. Para más detalles, consulte la documentación del Ordenador.

Una vez realizada la conexión, el puntero del ratón puede utilizarse de la manera siguiente.

Mover el puntero del ratón

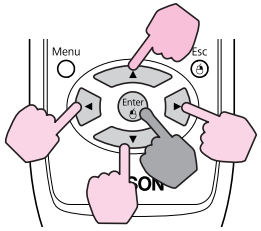


Clics del ratón



Clic izquierdo: pulse el botón Enter.
Clic derecho: pulse el botón Return.
Doble clic: pulse con rapidez dos veces.

Arrastrar y soltar

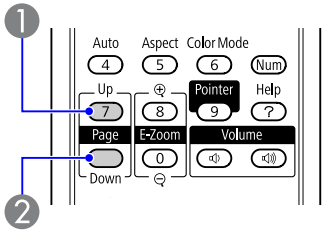


: Manténgalo pulsado

1. Mientras mantiene pulsado el botón [Enter], pulse el botón [▲], [▼], [◄] o [►].
2. Suelte el botón [Enter] para soltar en la posición deseada.

Cambiar pantallas de PowerPoint

Esto resulta útil para visualizar la diapositiva siguiente o anterior en una presentación de PowerPoint.



1 A la diapositiva anterior

2 A la diapositiva siguiente

- Al pulsarlo en combinación con los botones contiguos [▲], [▼], [◄] y [►], el puntero se desplaza en diagonal además de arriba/abajo y de derecha/izquierda.
- Si los ajustes de los botones del ratón están invertidos en el Ordenador, el funcionamiento de los botones del Mando a distancia también será el inverso.
- La función de Raton sin cable no puede emplearse mientras se utilizan las siguientes funciones.
  - Durante la visualización del Menú de configuración
  - Durante la visualización de un menú de Ayuda
  - Mientras se utiliza la función E-Zoom
  - Durante la captura de un Logotipo del usuario
  - Mientras se utiliza la función Puntero
  - Mientras se ajusta la función Volumen
  - Durante el funcionamiento de USB Display
  - Durante la visualización de un Patrón de prueba
  - Durante el establecimiento de Modo de color
  - Durante la visualización del nombre de fuente

El proyector dispone de las siguientes funciones de seguridad mejoradas.

- Contraseña protegida
  Puede limitar quién puede utilizar el proyector.
- Bloqueo funcionam.
  Puede evitar que los usuarios cambien los ajustes del proyector sin permiso. ☛ p.32
- Bloqueo antirrobo
  El proyector está equipado con varios tipos de dispositivos de seguridad antirrobo. ☛ p.33

Gestionar Usuarios (Contraseña Protegida)

Si Contraseña protegida está activada, las personas que no conozcan la Contraseña no podrán utilizar el proyector para proyectar imágenes, aunque esté activado. Además, el logotipo del usuario que se visualiza al activar el proyector no se puede cambiar. Esto actúa como un dispositivo antirrobo, ya que el proyector no puede utilizarse aunque lo roben. En el momento de su adquisición, Contraseña protegida no está activada.

Tipo de Contraseña protegida

Se pueden realizar tres tipos de ajustes de Contraseña protegida según se utilice el proyector.

1. **Protec. aliment.**
   Si el valor de **Protec. aliment.** es **On**, debe introducir una Contraseña predefinida después de conectar y activar el proyector (esto también se aplica a Direct Power On). Si no se introduce la Contraseña correcta, la proyección no se inicia.
2. **Prote. logo usuario**
   Incluso aunque alguien intente cambiar el Logotipo del usuario definido por el propietario del proyector, no podrá hacerlo. Si el valor de **Prote. logo usuario** está definido en **On**, se prohíben los siguientes cambios de ajuste para el Logotipo del usuario.
   - Capturar un Logotipo del usuario
   - Ajustes para **Visualizar fondo**, **Pantalla de inicio** y **Pausa A/V** desde **Pantalla** en el Menú de configuración.
3. **Red protegida** (sólo EB-826W/825/85/84)
   Si **Red protegida** está ajustada en **On**, se prohíben los cambios de ajustes de **Red** en el Menú de configuración.

Ajustar Contraseña protegida

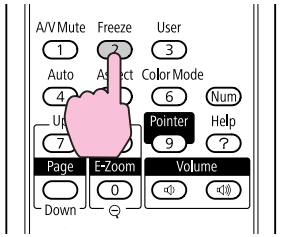
Utilice el procedimiento siguiente para ajustar la Contraseña protegida.

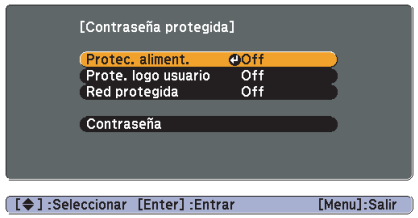
Procedimiento

1 Durante la proyección, mantenga pulsado el botón [Freeze] durante cinco segundos.

Se visualizará el menú de ajuste de Contraseña protegida.

Mando a distancia





- Si Contraseña protegida ya está activada, debe introducir la Contraseña.
  Si la Contraseña se introduce correctamente, se muestra el menú de ajuste Contraseña protegida. ☛ "Introducir la Contraseña" p.31
- Al ajustar la Contraseña, adhiera el Adhesivo Protegido por contraseña en una posición visible del proyector para que sirva como elemento adicional disuasorio de robo.

2 Active Protec. aliment..

(1) Seleccione **Protec. aliment.** y, luego, pulse el botón [Enter].
(2) Seleccione **On** y, luego, pulse el botón [Enter].
(3) Pulse el botón [Return].

3 Active Prote. logo usuario.

(1) Seleccione **Prote. logo usuario** y, luego, pulse el botón [Enter].
(2) Seleccione **On** y, luego, pulse el botón [Enter].
(3) Pulse el botón [Return].

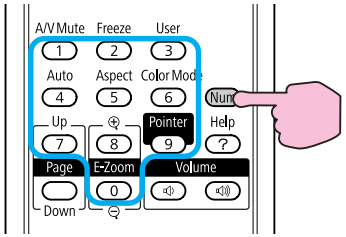
4 Active Red protegida. (Sólo EB-826W/825/85/84)

(1) Seleccione **Red protegida** y, luego, pulse el botón [Enter].
(2) Seleccione **On** y, luego, pulse el botón [Enter].
(3) Pulse el botón [Return].

5 Ajuste la Contraseña.

(1) Seleccione **Contraseña** y, luego, pulse el botón [Enter].
(2) Se muestra el mensaje **¿Cambiar la contraseña?**; seleccione **Sí** y, luego, pulse el botón [Enter]. El ajuste por defecto para la Contraseña es "0000". Cambie este valor a su Contraseña deseada. Si selecciona **No**, se vuelve a mostrar la pantalla del paso 1.
(3) Manteniendo pulsado el botón [Num], introduzca un número de cuatro dígitos utilizando los botones numéricos. El número introducido se muestra como "* * * *". Al introducir el cuarto dígito, se visualizará la pantalla de confirmación.

Mando a distancia



(4) Vuelva a introducir la Contraseña.
Se visualiza el mensaje **Contraseña aceptada.**
Si introduce la Contraseña de forma incorrecta, se visualizará un mensaje pidiéndole que vuelva a introducirla.

Introducir la Contraseña

Cuando se visualice la pantalla para introducir la Contraseña, introdúzcala utilizando los botones numéricos del Mando a distancia.

Procedimiento

Manteniendo pulsado el botón [Num], introduzca la Contraseña pulsando los botones numéricos.

Cuando introduzca la Contraseña correcta, se iniciará la proyección.

Atención

- *Si introduce una Contraseña incorrecta tres veces seguidas, se visualizará el mensaje **El proyector estará bloqueado.** durante cinco minutos aproximadamente y, a continuación, el proyector pasará al modo en espera. En este caso, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y, a continuación, conéctelo de nuevo y vuelva a activar el proyector. El proyector visualiza de nuevo la pantalla para introducir la Contraseña, donde podrá introducir la Contraseña.*
- *Si ha olvidado la contraseña, anote el número "Código solicitado: xxxxx" que aparece en pantalla y póngase en contacto con el distribuidor más cercano de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento.* ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
- *Si sigue repitiendo los pasos anteriores e introduce una Contraseña incorrecta treinta veces seguidas, aparecerá el siguiente mensaje y el proyector no permitirá que introduzca más Contraseña. **El proyector estará bloqueado. Diríjase a Epson siguiendo las indicaciones de su documentación.*** ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Restringir Funcionamiento (Bloqueo Funcionam.)

Realice uno de los pasos siguientes para bloquear los botones de funcionamiento del Panel de control.

- Bloqueo total

  Todos los botones del Panel de control se bloquean. No puede llevar a cabo ninguna operación desde el Panel de control, ni siquiera activar y desactivar.

- Bloqueo parcial

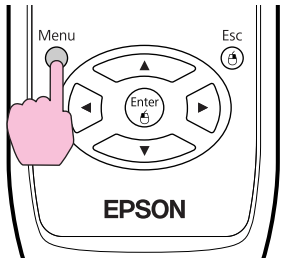
  Se bloquean todos los botones del Panel de control, excepto el botón [⏻].

Esto resulta útil en acontecimientos o actuaciones en las que desea desactivar todos los botones y sólo proyectar, o en escuelas si desea limitar el funcionamiento de los botones. El proyector puede seguir utilizándose con el Mando a distancia.

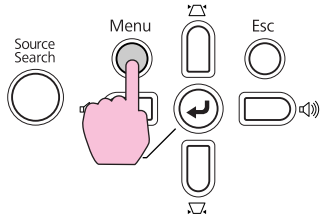
Procedimiento

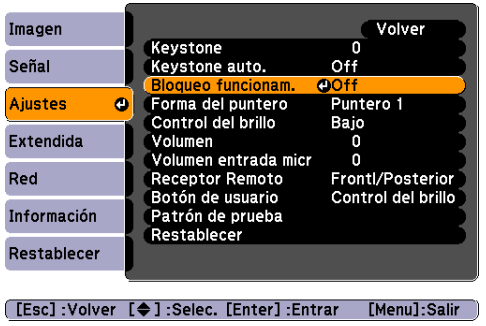
1. **Durante la proyección, pulse el botón [Menu] y seleccione Ajustes - Bloqueo funcionam. en el Menú de configuración.**
   ☛ **"Utilizar el Menú de Configuración"** **p.35**

Con el Mando a distancia

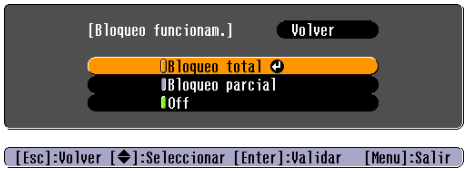


Con el Panel de control





2 **Seleccione Bloqueo total o Bloqueo parcial.**



3 **Seleccione Sí cuando se visualice el mensaje de confirmación.**

Los botones del Panel de control se bloquean según el ajuste seleccionado.

Puede suprimir el bloqueo del Panel de control con uno de los dos métodos siguientes.

- En el Mando a distancia, seleccione **Off** en **Ajustes** - **Bloqueo funcionam.** en el Menú de configuración.
- Mantenga pulsado el botón [Enter] en el Panel de control durante unos siete segundos; se visualizará un mensaje y se suprimirá el bloqueo.

Bloqueo Antirrobo

Puesto que el proyector suele instalarse en soportes de techo y suele dejarse en lugares sin vigilancia, se incluyen los siguientes dispositivos de seguridad para evitar el robo del proyector.

- Ranura de seguridad

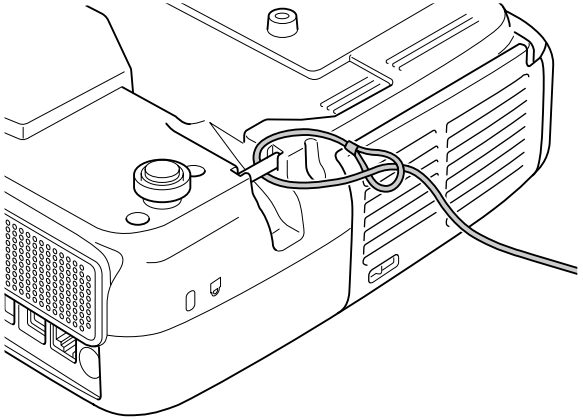
  La Ranura de seguridad es compatible con el sistema de seguridad Microsaver fabricado por Kensington. Encontrará más detalles acerca de este sistema en la página web de Kensington http://www.kensington.com/.

- Punto de instalación de cable de seguridad

  Se puede pasar uno de los cables de seguridad antirrobo disponibles en el mercado a través del punto de instalación para fijar el proyector a un escritorio o un soporte.

Instalar el cable de seguridad

Pase un cable de seguridad antirrobo a través del punto de instalación. Consulte la documentación incluida con el cable de seguridad para obtener instrucciones sobre el bloqueo.



Menú de Configuración

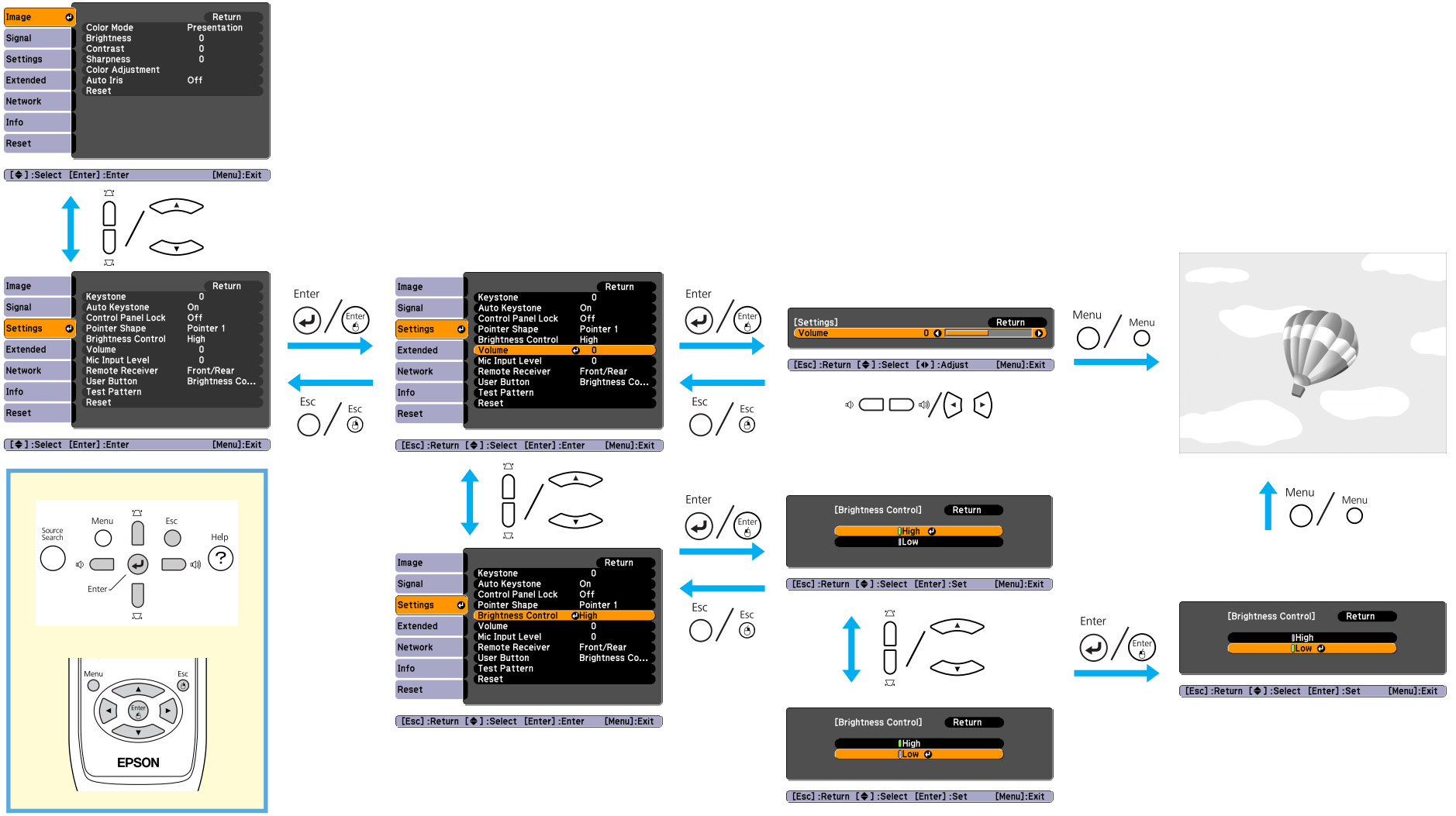
Este capítulo explica cómo utilizar el Menú de configuración y sus funciones.

1 Seleccionar en el menú principal

2 Seleccionar en el submenú

3 Cambiar el elemento seleccionado

4 Salir



Menú Imagen

Los elementos que pueden ajustarse varían según la señal de imagen y la fuente que actualmente se proyectan, tal como se muestra en las siguientes capturas de pantalla. Los detalles de ajustes se guardan para cada señal de imagen y fuente.
En función del modelo utilizado, no se admiten algunas fuentes de entrada. ☛ p.17

Señal del ordenador/USB /USB Display/LAN



Vídeo de componentes/Vídeo compuesto/S-video



Submenú	Función
Modo de color	Puede seleccionar la calidad de imagen que mejor se adapte a su entorno. ☛ p.19
Brillo	Puede ajustar el Brillo de la imagen.
Contraste	Puede ajustar la diferencia entre la luz y la sombra de las imágenes.
Saturación de color	Puede ajustar la Saturación de color de las imágenes.
Tono	(El ajuste sólo es posible cuando se reciben señales NTSC si utiliza vídeo compuesto/S-Vídeo). Puede ajustar el Tono de la imagen.
Nitidez	Puede ajustar la nitidez de la imagen.
Ajuste de Color	Puede realizar ajustes seleccionando una de las siguientes opciones. (Este elemento no puede seleccionarse si ha seleccionado sRGB como ajuste de **Modo de color** en el menú **Imagen**). **Temp. Color Abs.**: puede ajustar el tono general de la imagen. Puede ajustar los tonos en 10 niveles, desde 5.000 K a 10.000 K. Si selecciona un valor alto la imagen se tiñe de azul, y si selecciona un valor bajo la imagen se tiñe de rojo. **Rojo, Verde, Azul**: puede ajustar la saturación de cada color individualmente.
Iris automático	(Este elemento sólo se visualiza si ha seleccionado **Dinámico** o **Teatro** como ajuste de **Modo de color** en el menú **Imagen**). Establezca (**On**/**Off**) si desea o no el ajuste al estado de luz óptima para las imágenes que se estén proyectando. ☛ p.20

Submenú	Función
Restablecer	Puede recuperar todos los valores de ajuste por defecto para las funciones del menú **Imagen**. Para devolver todos los elementos de menú a sus ajustes por defecto, consulte ☛ p.53

Menú Señal

Los elementos que pueden ajustarse varían según la señal de imagen que actualmente se proyecta, tal como se muestra en las siguientes capturas de pantalla. Los detalles del ajuste se guardan para cada señal de imagen.

No puede definir ajustes en el menú **Señal** si la fuente es LAN. (EB-826W/825/85)

Imagen del ordenador



Vídeo de componentes



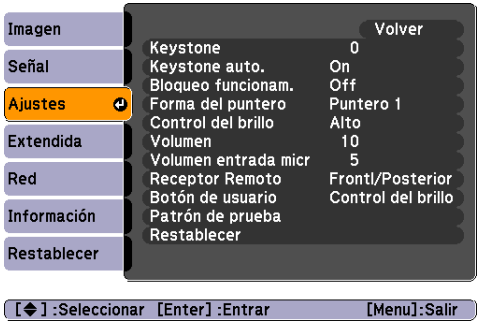
Vídeo compuesto/S-video



Submenú	Función
Ajuste automático	Puede seleccionar si la imagen se Ajuste automático al estado óptimo (**On**/**Off**) cuando cambia la señal de entrada. ☛ p.63
Resolución	Al ajustarse en **Automático**, la resolución de la señal de entrada se define automáticamente. Si las imágenes no se pueden proyectar correctamente con el ajuste en **Automático**, por ejemplo, falta una parte de la imagen, seleccione **Ancho** según el Ordenador conectado para pantallas panorámicas, o bien **Normal** para pantallas de 4:3 o 5:4.
Tracking	Puede ajustar las imágenes del ordenador cuando aparecen bandas verticales en las imágenes. ☛ p.63
Sync.	Puede ajustar las imágenes del ordenador cuando parpadean, son borrosas o presentan interferencias. ☛ p.63
Posición	Puede ajustar la Posición de la pantalla hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda y a la derecha cuando falta una parte de la imagen, de forma que se proyecte toda ella.

Submenú	Función
Progresivo	(El Vídeo de componentes sólo se puede ajustar al entrar señales de 480i/576i/1080i) Off: la conversión IP se realiza para cada campo en la pantalla. Es ideal para visualizar imágenes con mucho movimiento. On: la señal de Entrelazado (i) se convierte en Progresivo (p). Se aplica a imágenes sin movimiento.
Reducción de ruidos	Suaviza imágenes desiguales. Hay dos modos. Seleccione su ajuste favorito. Se recomienda que se ajuste en **Off** al visualizar fuentes de imagen en las que el ruido sea muy bajo, como en los DVDs.
Señal de entrada	Puede seleccionar una señal de entrada del puerto de entrada Computer1/2. Si selecciona **Automático**, la señal de entrada se ajusta automáticamente de acuerdo con el equipo conectado. Si ha seleccionado **Automático** y los colores no tienen un aspecto correcto, seleccione la señal adecuada de acuerdo con el equipo conectado.
Señal de Vídeo	Puede seleccionar una señal de entrada del puerto de entrada Video. Si selecciona **Automático**, las señales de vídeo se reconocen automáticamente. Si las imágenes presentan interferencias u ocurren problemas como que no aparece la imagen proyectada y la opción seleccionada es **Automático**, seleccione la señal adecuada según el equipo conectado.
Aspecto	Puede ajustar la Relación de aspecto de las imágenes proyectadas. ☛ p.21
Restablecer	Puede recuperar todos los valores de ajuste por defecto del menú **Señal**, excepto para **Señal de entrada**. Para recuperar los ajustes por defecto de todos los elementos del menú, consulte la ☛ p.53

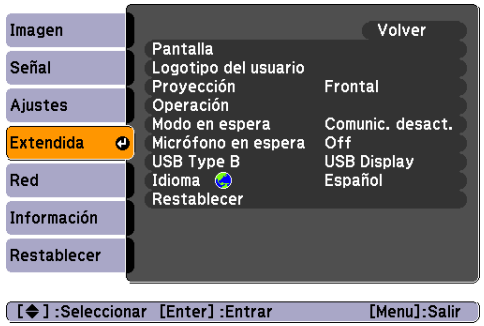
Menú Ajustes



Submenú	Función
Keystone	Puede corregir la distorsión keystone en direcciones verticales. ☛ *Guía de inicio rápido*
Keystone auto.	Seleccione **On** para ejecutar Keystone auto. (Keystone automático sólo se ejecuta cuando se ha seleccionado **Frontal** en el menú **Extendida** - **Proyección**).

Submenú	Función
Bloqueo funcionam.	Puede utilizarlo para limitar el funcionamiento del Panel de control del proyector. ☛ p.32
Forma del puntero	Puede seleccionar la forma del puntero. ☛ p.26 Puntero 1:  Puntero 2:  Puntero 3: 
Control del brillo	Puede ajustar el brillo de la Lámpara a uno de dos ajustes. Seleccione **Bajo** si las imágenes proyectadas son demasiado brillantes, como por ejemplo si se proyectan en una habitación oscura o en una pantalla pequeña. Si selecciona **Bajo**, la cantidad de electricidad consumida y la vida útil de la lámpara cambian de la manera siguiente, y se reduce el ruido de rotación del ventilador durante la proyección. Consumo eléctrico: disminución de un 25% aprox., vida de la lámpara: 1,2 veces superior aprox.
Volumen	Puede ajustar el Volumen. Los detalles del ajuste se guardan para cada señal de imagen.
Volumen entrada micr	Ajuste si el nivel de entrada del micrófono es demasiado bajo para escucharlo en el altavoz del proyector, o si es demasiado alto y provoca distorsión. Si el volumen de entrada del micrófono se baja a 0, no se oirá nada en el altavoz.
Receptor Remoto	Puede limitar la recepción de la señal de operación desde el Mando a distancia. Si desea evitar el funcionamiento mediante el Mando a distancia, o si el Receptor Remoto está demasiado cerca de una luz fluorescente, puede definir los ajustes para desactivar el receptor remoto que no desea utilizar o que experimenta interferencias.
Botón de usuario	Puede asignar uno de los siguientes cinco elementos al botón Menú de configuración con el botón [User] del Mando a distancia. Al pulsar el botón [User], se muestra la pantalla de selección/ajuste de elemento de menú asignado, lo que permite realizar ajustes con una solo pulsación. Puede asignar uno de los siguientes cinco elementos al botón [User]. Control del brillo, Información, Progresivo, Patrón de prueba, Resolución
Patrón de prueba	Si el proyector está configurado, se visualiza un Patrón de prueba para poder ajustar la proyección sin conectar ningún otro equipo. Mientras se visualiza el Patrón de prueba, pueden realizarse los ajustes de zoom y de foco, así como la corrección Keystone. Para cancelar el Patrón de prueba, pulse el botón [Return] del Mando a distancia o del Panel de control.
Restablecer	Puede recuperar todos los valores de ajuste por defecto del menú **Ajustes**, excepto para el **Botón de usuario**. Para recuperar los ajustes por defecto de todos los elementos del menú, consulte la ☛ p.53

Menú Extendida



Submenú	Función
Pantalla	Puede definir los ajustes relacionados con la pantalla del proyector. **Mensajes**: puede ajustar si debe visualizarse o no (**On**/**Off**) el nombre de la Fuente al cambiar la Fuente, el nombre del Modo de color al cambiar el Modo de color, un mensaje cuando no se recibe señal de imagen, etcétera. **Visualizar fondo**[*1]: puede ajustar el estado de la pantalla para cuando no se reciba ninguna señal de imagen a **Negro**, **Azul** o **Logo**. **Pantalla de inicio**[*1]: puede seleccionar si se visualizará o no (**On**/**Off**) la Pantalla de inicio (la imagen proyectada al activar el proyector). **Pausa A/V**[*1]: puede definir la pantalla mostrada durante Pausa A/V como **Negro**, **Azul** o **Logo**.
Logotipo del usuario[*1]	Puede cambiar el Logotipo del usuario que se visualiza de fondo durante Visualizar fondo, Pausa A/V, etc. ☛ p.80
Proyección	Puede seleccionar una de las siguientes opciones, según la instalación del proyector. ☛ p.69 **Frontal**, **Frontal/Techo**, **Posterior**, **Posterior/Techo** Puede cambiar los ajustes como se indica a continuación pulsando el botón [A/V Mute] del Mando a distancia durante unos cinco segundos. **Frontal↔Frontal/Techo** **Posterior↔Posterior/Techo**

Submenú	Función
Operación	**Direct Power On**: puede ajustar si desea activar o no (**On**/**Off**) Direct Power On. Si la ajusta en **On** y el cable de alimentación está conectado, tenga en cuenta que el proyector se activa automáticamente al volver la corriente después de un apagón. **Modo reposo**: si selecciona **On**, detiene automáticamente la proyección cuando no se recibe ninguna señal de imagen y no se realiza ninguna operación. **Tiempo Modo reposo**: cuando el Modo reposo está ajustado en **On**, puede seleccionar el tiempo que transcurrirá antes de que el proyector se desactive automáticamente, en un intervalo de 1 a 30 minutos. **Tempor tapa objetivo**: si se ajusta en **On**, apaga el proyector automáticamente 30 minutos después de cerrar la Mando del deslizador Fondo. Tempor tapa objetivo está ajustado en **On** de fábrica. **Modo alta altitud**: seleccione **On** si tiene que utilizar el proyector en lugares con una altitud superior a los 1.500 m.
Modo en espera	Puede utilizar las siguientes funciones aun cuando el proyector esté en modo de espera si ha seleccionado Comunic. activ. • Monitorizar y controlar el estado del proyector en la red. • La función de entrada de micrófono emite audio desde el altavoz del proyector cuando se conecta un micrófono al puerto de entrada. Esto también se activa si este ajuste se establece en Comunic. activ. y Micrófono en espera se ajusta en **On**. Puede utilizar SNMP▶▶ para monitorizar y controlar el estado del proyector en la red, o también puede utilizar el software*2 "EMP Monitor" que se entrega con este producto.
Micrófono en espera	(Sólo es posible si el mencionado Modo en espera anterior se ajusta en Comunic. activ.) Si el Modo en espera está ajustado en Comunic. activ., ajuste si la entrada de micrófono está activada (**On**) o desactivada (**Off**).*3
USB Type B	Seleccione USB Display si el proyector y el Ordenador están conectados mediante un Cable USB y se proyectan imágenes del ordenador. ☛ *Guía de inicio rápido* Ajústelo en **Raton sin cable** cuando el puntero del ratón se accione desde el Mando a distancia. ☛ p.28
Idioma	Puede seleccionar el Idioma en que se visualizarán los mensajes.
Restablecer	Puede recuperar los valores por defecto de **Pantalla**[*1] y **Operación**[*4] en el menú **Extendida**. Para recuperar los ajustes por defecto de todos los elementos del menú, consulte la ☛ p.53

*1 Si Prote. logo usuario está definido en On en Contraseña protegida, los ajustes referentes al logotipo de usuario no pueden cambiarse. Puede realizar cambios después de ajustar "Prote. logo usuario" en "Off". ☛ p.30

*2 Se necesitan un adaptador de conversión de serie ↔ IP de los disponibles en el mercado y un cable conector para permitir que el propietario de EB-824 pueda utilizar el monitor EMP. Para productos compatibles, consulte http://www.epson.com.

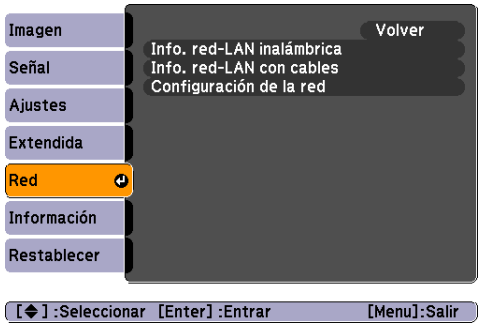
*3 Si **Protec. aliment.** en **Contraseña protegida** está ajustada en **On**, no será posible la entrada del micrófono aun cuando el micrófono en espera esté ajustado en **On**.

*4 Excepto para "Modo alta altitud".

Menú de Red (sólo EB-826W/825/85/84)

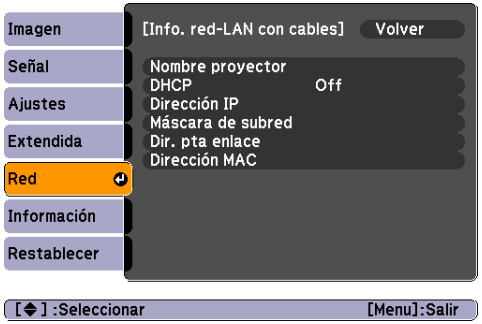
Si el valor de **Red protegida** está ajustado a **On** en **Contraseña protegida**, se visualiza un mensaje y los ajustes no pueden cambiarse. Puede realizar cambios después de ajustar **Red protegida** a **Off**. ☛ p.30

EB-826W/825/85/84



EB-84

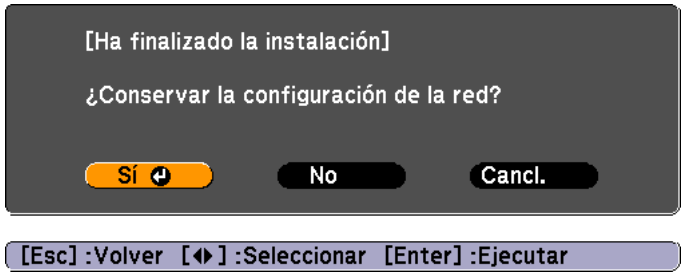


Submenú	Función
Información de red	Puede confirmar el estado de los ajustes de cada red de la siguiente forma.  
Configuración de la red	Los siguientes menús están disponibles para configurar elementos de Red. Menú **Básica**, menú **LAN inalám.**, menú **Seguridad**, menú **LAN cables**, menú **Correo**, menú **Otros**, menú **Restablecer**, menú **Ha finalizado la instalación**

Utilizando el navegador web de un Ordenador conectado al proyector en una red, puede ajustar las funciones del proyector y controlarlo. Esta función se denomina Web Control. Puede introducir fácilmente texto con un teclado para realizar ajustes para Web Control como ajustes de Seguridad. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector* "Cambiar Los Ajustes Utilizando Un (Web Control)"

Notas acerca del funcionamiento del menú Red

La selección del menú superior y de los submenús, y la modificación de los elementos seleccionados coinciden con las operaciones del Menú de configuración.
Cuando termine, asegúrese de dirigirse al menú **Ha finalizado la instalación** y seleccionar **Sí**, **No** o **Cancl.**. Cuando seleccione **Sí** o **No**, volverá al Menú de configuración.



Sí: guarda los ajustes y sale del menú Red.
No: no guarda los ajustes y sale del menú Red.
Cance.: Continúa mostrando el menú Red.

Operaciones en el teclado del software

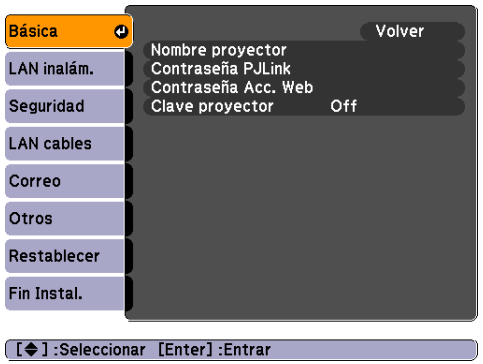
El menú Red contiene elementos que requieren la introducción de valores alfanuméricos durante la configuración. En ese caso, se muestra el teclado del software. Utilice los botones [▲][▼][◄][►] del Mando a distancia o los botones [⏢], [⏢], [🔈] y [🔊] del Panel de control para mover el cursor hasta la tecla deseada y luego pulse el botón [Enter] para introducir el carácter alfanumérico. Introduzca números manteniendo pulsado el botón [Num] en el Mando a distancia y pulsando los botones numéricos. Tras la introducción, pulse [Finish] en el teclado para confirmar la introducción o pulse [Cancel] para cancelar la entrada.



Cada vez que se selecciona la tecla [CAPS], cambia entre caracteres en mayúscula y en minúscula.
Cada vez que se selecciona la tecla [SYM1/2], cambia las teclas de símbolo de la sección incluida en el marco.

Menú Básica

EB-826W/825/85



EB-84



Submenú	Función
Nombre proyect	Muestra el nombre del proyector que se utiliza para identificarlo cuando se conecta a una Red. Durante la edición, puede entrar hasta 16 caracteres alfanuméricos de un solo byte.
Contraseña PJLink	Establezca una Contraseña que utilizará para acceder al proyector utilizando un software compatible con PJLink. ☛ p.96 Puede entrar hasta 32 caracteres alfanuméricos de un solo byte.
Contraseña Acc. Web	Establezca una contraseña que utilizará para determinar los ajustes y controlar el proyector utilizando Web Control. Puede introducir hasta 8 caracteres alfanuméricos de byte único. Web Control es una función de Ordenador que permite configurar y controlar el proyector utilizando el navegador web en un Ordenador conectado a una Red. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector* "Cambiar Los Ajustes Utilizando Un (Web Control)"
Clave proyector (sólo EB-826W/825/85)	Si se ajusta en **On**, tendrá que introducir la Palabra clave al intentar conectar el proyector a un Ordenador de una Red. Como resultado, EMP NS Connection puede impedir que las presentaciones sean interrumpidas por conexiones no programadas de un Ordenador durante la proyección. Normalmente debería estar ajustada en **On**. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector* "Conectar a Un Proyector De Una Red y Proyectar"

Menú LAN inalám. (sólo EB-826W/825/85)

Estos ajustes se activan al instalar la unidad LAN inalám. opcional.

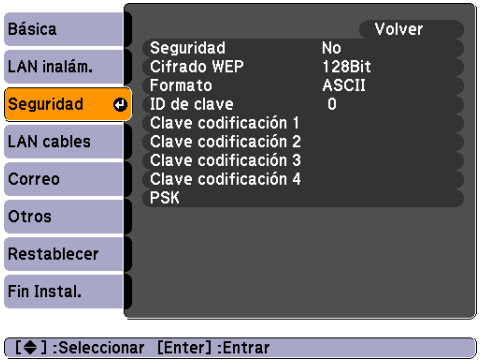


Submenú	Función
Modo de conexión	Utilice EMP NS Connection para ajustar el modo, la manera en que el Ordenador se conecta al proyector. Establezca **Conexión rápida** cuando desee realizar una conexión inalámbrica rápida. Establezca **Conexión avanzada** cuando desee conectarse a un sistema de red a través de un punto de acceso.
Sist. LAN inalám.	Define el Sistema de LAN inalámbrica.
SSID	Introduzca un SSID. Si se facilita un SSID para el sistema de LAN inalám. del cual forma parte el proyector, introduzca dicho SSID. Puede entrar hasta 32 caracteres alfanuméricos de un solo byte.
Ajustes IP	Puede definir los ajustes relacionados con las siguientes direcciones. DHCP: seleccione (On/Off) si desea utilizar o no DHCP. Si se ajusta en **On**, no puede definir ninguna dirección más. Dirección IP: puede introducir la Dirección IP asignada al proyector. Puede introducir un número entre 0 y 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, las siguientes direcciones IP no se pueden utilizar. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255) Máscara de subred: puede introducir la Máscara de subred para el proyector. Puede introducir un número entre 0 y 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, las siguientes máscaras de subred no se pueden utilizar. 0.0.0.0, 255.255.255.255 Dir. pta enlace: puede introducir la Dirección IP para la puerta de enlace del proyector. Puede introducir un número entre 0 y 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, las siguientes direcciones de puerta de enlace no se pueden utilizar. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255)
Visualización SSID	Para evitar que el SSID se muestre en la información de red del menú Red y en la pantalla en espera de LAN, ajuste esta opción a **Off**.

Submenú	Función
Mostrar dir. IP	Para evitar que la Dirección IP se muestre en la información de red del menú Red y en la pantalla en espera de LAN, ajuste esta opción a **Off**.

Menú Seguridad (sólo EB-826W/825/85)

Estos ajustes se activan al instalar la unidad LAN inalám. opcional.



Submenú	Función
Seguridad	Seleccione uno de los tipos de seguridad siguientes. Al configurar Seguridad, siga las instrucciones del administrador del sistema de red al que va a acceder. Al utilizar la Conexión avanzada, es fundamental que realice los ajustes de seguridad. WEP: los datos se cifran con una clave de código (clave WEP). Este mecanismo evita la comunicación, excepto cuando las claves cifradas para el punto de acceso y el proyector coinciden. WPA/WPA2: es un estándar de cifrado que mejora la seguridad, que es un punto débil de WEP. Aunque hay muchos tipos de métodos de cifrado WPA, el proyector utiliza "TKIP" y "AES". WPA también incluye funciones de autenticación de usuarios. Hay dos métodos de autenticación WPA disponibles: utilizar un servidor de autenticación, o autenticar entre un ordenador y un punto de acceso sin usar ningún servidor. Este proyector es compatible con el último método, sin usar ningún servidor.

Cuando se selecciona WEP

Puede ajustar los siguientes elementos.

Submenú	Función
Cifrado WEP	Puede ajustar el cifrado para la Cifrado WEP. **128bit**: utiliza codificación de 128 (104) bits **64bit**: utiliza codificación de 64 (40) bits
Formato	Puede ajustar el método de entrada de la clave de Cifrado WEP. **ASCII**: introduzca texto. **HEX**: introduzca HEX.
ID de clave	Selecciona la clave de ID de Cifrado WEP.
Clave codificación 1 **Clave codificación 2** **Clave codificación 3** **Clave codificación 4**	Puede introducir la clave utilizada para el Cifrado WEP. Introduzca la clave en caracteres de un solo byte siguiendo las instrucciones del administrador de red para la red de la cual el proyector forma parte. El tipo de carácter y el número que puede introducir varían según los ajustes de **Cifrado WEP** y **Formato**. Si el número de caracteres introducido es menor o mayor que el número de caracteres requerido, no se produce la conexión. **128bit** - **ASCII**: hasta 13 caracteres alfanuméricos de byte único. **64bit** - **ASCII**: hasta 5 caracteres alfanuméricos de byte único. **128bit** - **HEX**: hasta 26 caracteres de 0 a 9 y de A a F **64bit** - **HEX**: hasta 10 caracteres de 0 a 9 y de A a F

Cuando se selecciona WPA-PSK (TKIP) o WPA2-PSK (AES)

Puede ajustar los siguientes elementos.

Submenú	Función
PSK	Puede introducir una PreSharedKey (clave de cifrado) en caracteres alfanuméricos de un solo byte. Introduzca 8 caracteres como mínimo y 63 como máximo. Al introducir la PreSharedKey y pulsar el botón [Enter], el valor se ajusta y se visualiza en forma de asterisco (*). No puede introducir más de 32 caracteres en el Menú de configuración. Si determina los ajustes de Web Control, puede introducir más de 32 caracteres. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector* "Cambiar Los Ajustes Utilizando Un (Web Control)"

Menú LAN cables



Submenú	Función
Ajustes IP	Puede definir los ajustes relacionados con las siguientes direcciones. DHCP: seleccione (On/Off) si desea utilizar DHCP. Si se ajusta en **On**, no puede definir ninguna dirección más. Dirección IP: puede introducir la Dirección IP asignada al proyector. Puede introducir un número entre 0 y 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, las siguientes direcciones IP no se pueden utilizar. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255) Máscara de subred: puede introducir la Máscara de subred para el proyector. Puede introducir un número entre 0 y 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, las siguientes máscaras de subred no se pueden utilizar. 0.0.0.0, 255.255.255.255 Dir. pta enlace: puede introducir la Dirección IP para la puerta de enlace del proyector. Puede introducir un número entre 0 y 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, las siguientes direcciones de puerta de enlace no se pueden utilizar. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255)
Mostrar dir. IP	Para evitar que la Dirección IP se muestre en la información de red del menú Red y en la pantalla en espera de LAN, ajuste esta opción a **Off**.

Menú Correo

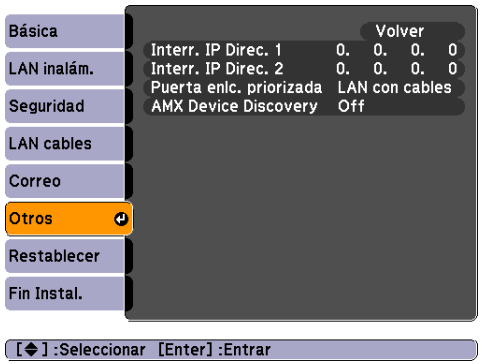
Una vez definido, recibirá una notificación por correo electrónico si se produce algún problema o advertencia en el proyector. Para más información acerca del contenido del Correo enviado, consulte "Leer el Problema Enviado por la Función Notificación por Correo (sólo EB-826W/825/85/84)" ☛ p.93



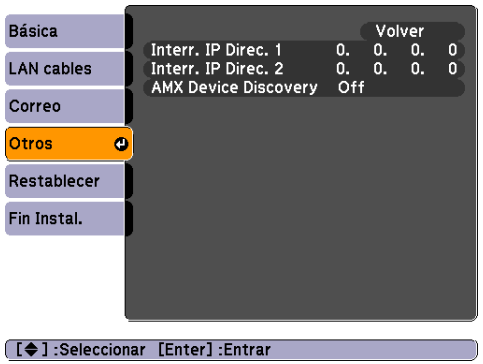
Submenú	Función
Notificación Mail	Puede determinar si desea recibir o no notificaciones por correo electrónico (**On**/**Off**).
Servidor SMTP	Puede introducir la Dirección IP para el servidor Servidor SMTP del proyector. Puede introducir un número entre 0 y 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, las siguientes direcciones IP no se pueden utilizar. 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255)
Número de puerto	Puede introducir el Número de puerto para el Servidor SMTP. El valor por defecto es 25. Puede introducir números entre 1 y 65535.
Config. Dirección 1 **Config. Dirección 2** **Config. Dirección 3**	Introduzca la Dirección E-Mail y el contenido del correo para recibir una notificación cuando se produzca una anomalía o una advertencia en el proyector. Puede introducir hasta 32 caracteres alfanuméricos de un solo byte para la Dirección E-Mail. Puede seleccionar varios problemas o advertencias de las que desea recibir notificaciones por correo. También puede cambiar las direcciones de correo electrónico.

Menú Otros

EB-826W/825/85



EB-84



Submenú	Función
Interr. IP Direc. 1 **Interr. IP Direc. 2**	Puede registrar hasta dos para el destino de la notificación de trampa SNMP. Puede introducir un número de 0 a 255 en cada campo de la dirección. No obstante, no puede utilizar las siguientes direcciones IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255) Para utilizar el SNMP para monitorizar el proyector debe instalar el programa administrador SNMP en el ordenador. El SNMP debería estar gestionado por un administrador de red.
Puerta de enlace prioritaria (sólo EB-826W/825/85)	Para la puerta de enlace prioritaria, seleccione si la desea inalámbrica o con cables.
AMX Device Discovery	Si el proyector está conectado a una red, seleccione **On** para permitir que AMX Device Discovery detecte el proyector. Seleccione **Off** si no está conectado a un entorno controlado por un controlador de AMX o AMX Device Discovery.

Menú Restablecer

Restablece todos los ajustes de la configuración de Red.

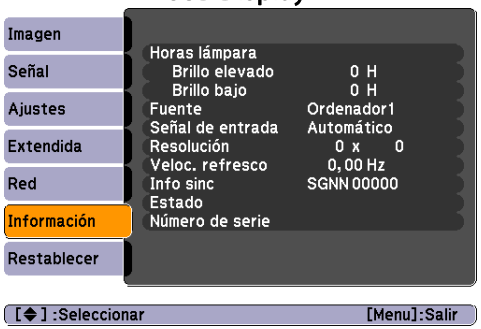


Submenú	Función
Reiniciar ajustes de red.	Para restablecer la Configuración de la red completa, seleccione **Sí**. Una vez Restablecer la configuración, aparecerá el menú **Básica**.

Menú Información (Sólo Visualización)

Permite comprobar el estado de las señales de imagen que se proyectan y el estado del proyector. Los elementos que pueden visualizarse varían según la señal de imagen y la fuente que actualmente se proyectan, tal como se muestra en las siguientes capturas de pantalla. En función del modelo utilizado, no se admiten algunas fuentes de entrada. ☛ p.17

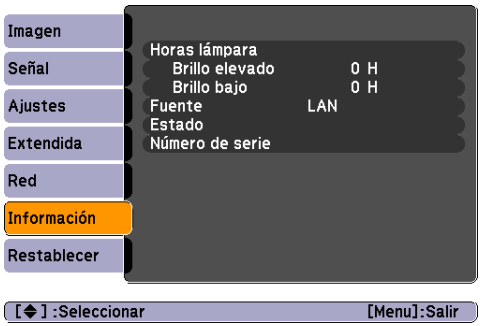
Señal del ordenador/Vídeo de componentes/USB / USB Display



Vídeo compuesto/S-video



LAN



Submenú	Función
Horas lámpara	Puede visualizar el tiempo de funcionamiento acumulado de la Lámpara*. Si se alcanza el tiempo de aviso de la lámpara, los caracteres se muestran en amarillo.
Fuente	Puede visualizar el nombre de la fuente para el equipo conectado que actualmente se está proyectando.
Señal de entrada	Puede visualizar el contenido de **Señal de entrada** ajustado en el menú **Señal** de acuerdo con **Fuente**.
Resolución	Puede visualizar la Resolución.
Señal de Vídeo	Puede visualizar el contenido de la **Señal de Vídeo** ajustada en el menú **Señal**.
Veloc. refresco	Puede visualizar la Veloc. refresco.
Info sinc	Puede visualizar la Información de señal de imagen. Es posible que deba emplear esta información si necesita asistencia.
Estado	Se trata de Información sobre los errores que se han producido en el proyector. Es posible que deba emplear esta información si necesita asistencia.
Número de serie	Muestra el número de serie del proyector.

* El tiempo de uso acumulado se visualiza como "0H" las primeras 10 horas. Por encima de las 10 horas, se muestra como "10H", "11H", etcétera.

Menú Restablecer



Submenú	Función
Restablecer todo	Puede recuperar los valores por defecto de todos los elementos del Menú de configuración. Las siguientes opciones no se restablecen a los valores por defecto: **Señal de entrada**, **Logotipo del usuario**, todas las opciones de los menús **Red**, **Horas lámpara** e **Idioma**.
Restablecer h. lámpara	Puede borrar el tiempo de uso acumulado de Horas lámpara y restablecerlo a "0H". Reajústelo cuando sustituya la Lámpara.

Solución de Problemas

En este capítulo se explica cómo identificar problemas y qué hacer cuando surja uno.

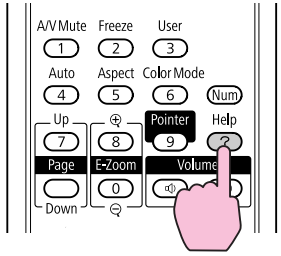
Si surge un problema con el proyector, aparece la pantalla de Ayuda si se pulsa el botón [Help]. Puede solucionar los problemas respondiendo a las preguntas.

Procedimiento

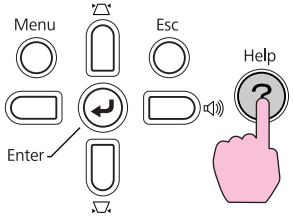
1 Pulse el botón [Help].

Se visualiza la pantalla Help.

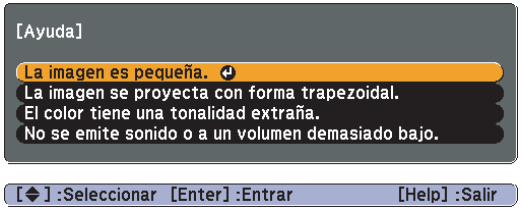
Con el Mando a distancia



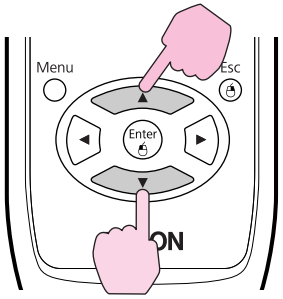
Con el Panel de control



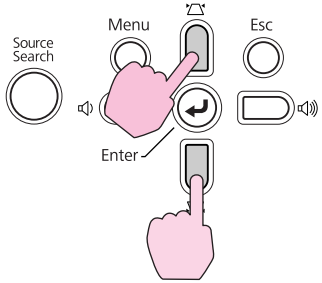
2 Seleccione un elemento del menú.



Con el Mando a distancia

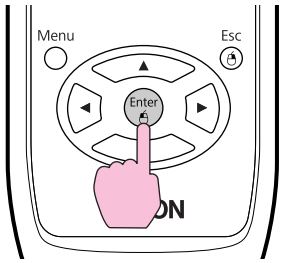


Con el Panel de control

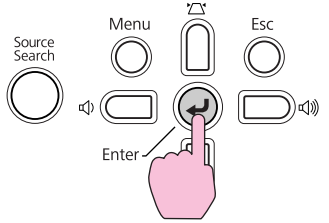


3 Confirme la selección.

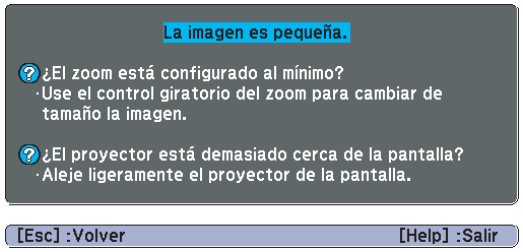
Con el Mando a distancia



Con el Panel de control



Las preguntas y soluciones se muestran en la pantalla siguiente. Pulse el botón [Help] para salir de la Ayuda.

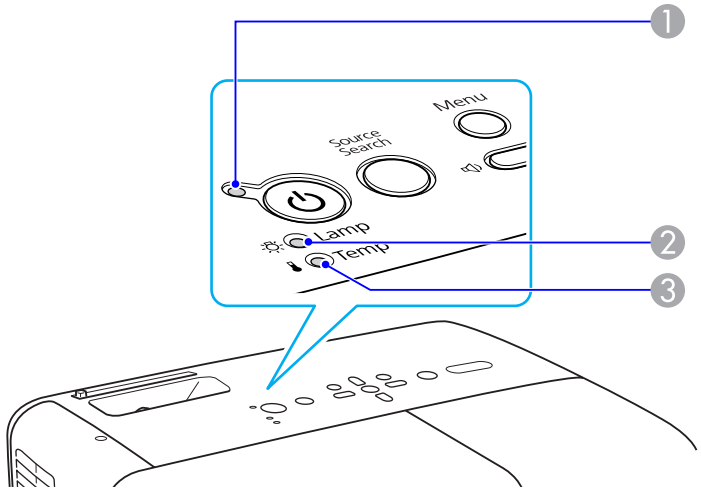


Si la Ayuda no le ofrece una solución al problema, consulte "Solución de Problemas" p.56.

Si surge un problema con el proyector, compruebe primero los indicadores del proyector y consulte más adelante el apartado "Estado de los Indicadores". Si los indicadores no muestran claramente cuál puede ser el problema, consulte el apartado "Cuando los Indicadores no son de ayuda". ☛ p.60

Estado de los Indicadores

El proyector dispone de los tres siguientes indicadores que muestran el estado de funcionamiento del proyector.



1. El indica el estado de funcionamiento.

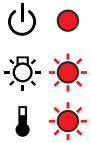
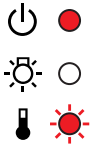
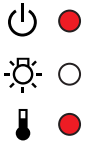
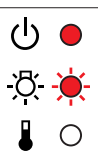
   - En espera
     Si pulsa el botón [⏻] en este estado, se inicia la proyección.
   - Preparando monitorización de red o enfriamiento en curso
     Los botones se desactivan mientras parpadee el indicador.
   - Calentamiento
     El tiempo de calentamiento es de unos 30 segundos. Cuando el calentamiento se ha completado, el indicador deja de parpadear.
   - Proyectando

2. Indica el estado de la Lámpara de proyección.
3. Indica el estado de la temperatura interna.

Consulte la tabla siguiente para conocer el significado de los indicadores y cómo solucionar los problemas que muestran.
Si todos los indicadores están apagados, compruebe que el cable de alimentación esté conectado correctamente y que la alimentación se suministre de forma normal.
En ocasiones, al desconectar el cable de alimentación, el indicador ⏻ permanece iluminado unos instantes; no se trata de ninguna anomalía.

⏻ El Indicador está iluminado o parpadea en color rojo

● : Iluminado ☼: Intermitente: ○ : Apagado

Estado	Causa	Solución o estado
	Error Interno	Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento.☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
	Error Ventilador Error Sensor	Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento.☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
	Error Alta Temp. (sobrecalentamiento)	La lámpara se apaga automáticamente y la proyección se detiene. Espere unos cinco minutos. Pasados unos cinco minutos el proyector cambia al modo en espera, de modo que debe comprobar los dos puntos siguientes. • Compruebe que el Filtro de aire y la Ventilación de salida de aire estén limpios, y que el proyector no esté colocado junto a una pared. • Si el Filtro de aire está obstruido, límpielo o sustitúyalo. ☛ p.70, p.75 Si el error persiste después de comprobar los puntos anteriores, deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
		Si se utiliza a una altitud de 1.500 m o más, ajuste el **Modo alta altitud** a **On**. ☛ p.40
	Error Lámpara Falla Encend. Lámp. Cubierta de lámpara abierta	Compruebe los dos puntos siguientes. • Retire la Lámpara y compruebe que no se haya roto.☛ p.72 • Limpie el Filtro de aire. ☛ p.70

Estado	Causa	Solución o estado
		Si no está rota: vuelva a colocar la Lámpara y active el proyector. **Si sigue apareciendo el error**: sustituya la Lámpara por una nueva y active el proyector. **Si el error persiste**: deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
		Si está rota: sustitúyala por una nueva, o póngase en contacto con su distribuidor local para obtener más ayuda. Si sustituye la lámpara por su cuenta, tenga cuidado con los pedazos de cristal roto (no podrá continuar proyectando hasta que haya sustituido la Lámpara). ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
		Compruebe que la cubierta de la lámpara esté instalada correctamente. ☛ p.72 Si la lámpara o su cubierta no se instalan correctamente, la lámpara no se activará.
		Si se utiliza a una altitud de 1.500 m o más, ajuste el **Modo alta altitud** a **On**. ☛ p.40
● ✹ ✹ ● ✹ ●	Error de iris autom. Error elec (estabil)	Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento.☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

✹ 🌡 El Indicador está iluminado o parpadea en color naranja

● : Iluminado ✹: Intermitente ○ : Apagado ◍ : Varía en función del estado del proyector

Estado	Causa	Solución o estado
● ✹ ✹ ○ 🌡 ✹	Aviso Alta Temp.	(No hay ninguna anomalía. Sin embargo, si la temperatura vuelve a subir demasiado, la proyección se detendrá automáticamente.) • Compruebe que el Filtro de aire y la Ventilación de salida de aire estén limpios, y que el proyector no esté colocado junto a una pared. • Si el Filtro de aire está obstruido, límpielo o sustitúyalo. ☛ p.70, p.75
◍ ✹ ✹ ○	Reemp. Lámpara	Sustituya la Lámpara por una nueva. ☛ p.72 Si continúa utilizando la Lámpara una vez finalizado el periodo de sustitución, aumentan las posibilidades de que la lámpara explote. Sustituya la Lámpara por una nueva lo antes posible.

- Si el proyector no funciona correctamente aunque los indicadores muestren un funcionamiento normal, consulte "Cuando los Indicadores No son de Ayuda" p.60.
- Si el error no se indica en esta tabla, deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Cuando los Indicadores No son de Ayuda

Si surge uno de los siguientes problemas y los indicadores no ofrecen ninguna solución, consulte las páginas correspondientes a cada problema.

Problemas relacionados con las imágenes

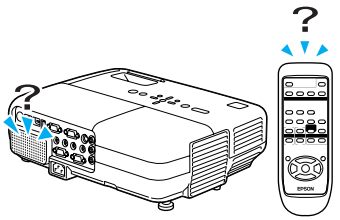
- "No hay imagen" ☛ p.61
  La proyección no se inicia, el área de proyección está completamente negra, el área de proyección está completamente azul, etc.
- "Las imágenes en movimiento no se visualizan" ☛ p.61
  Las imágenes en movimiento que se proyectan desde un Ordenador aparecen de color negro y no se proyecta nada.
- "La proyección se detiene de forma automática" ☛ p.61
- "Se visualiza el mensaje "No Soportado."." ☛ p.62
- ""Se visualiza Sin Señal."." ☛ p.62
- "Las imágenes aparecen borrosas o desenfocadas" ☛ p.62
- "Las imágenes presentan interferencias o están distorsionadas" ☛ p.63
  Aparecen problemas como interferencias, distorsión o patrones alternados de blanco y negro.
- "La imagen está incompleta (grande) o es demasiado pequeña, o el aspecto no es el correcto" ☛ p.63
  Sólo se visualiza parte de la imagen, o la relación de altura y anchura de la imagen no es correcta, etc.
- "Los colores de la imagen no son correctos" ☛ p.64
  Toda la imagen se visualiza de color morado o verde, en blanco y negro, los colores están apagados, etc. (Los monitores de los Ordenador y las pantallas LCD reproducen los colores de forma distinta, por lo que es posible que los colores que muestra el proyector y los colores que se visualizan en el monitor no coincidan con exactitud, aunque esto no indica ningún fallo.)
- "Las imágenes tienen un aspecto oscuro" ☛ p.64

Problemas al iniciar la proyección

- "No hay alimentación" ☛ p.65

Otros problemas

- "No se escucha ningún sonido o el sonido es débil" ☛ p.65
- "No se escucha ningún sonido del micrófono" ☛ p.66
- "El Mando a distancia no funciona" ☛ p.66
- "Deseo cambiar el idioma de los mensajes y los menús" ☛ p.66
- "No se recibe Correo aunque el proyector tenga un problema (EB-826W/825/85)" ☛ p.66



Problemas relacionados con las imágenes

No hay imagen

Verifique	Solución
¿Ha pulsado el botón [⏻]?	Pulse el botón [⏻] para activar el proyector.
¿Están apagados los indicadores?	El cable de alimentación no está conectado correctamente o la alimentación no se suministra de forma normal. Se conecta al cable de alimentación correctamente. ☛ *Guía de inicio rápido* Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionen correctamente.
¿Está activado el Pausa A/V?	Pulse el botón [A/V Mute] en el Mando a distancia para cancelar Pausa A/V. ☛ p.20
¿Está cerrado el Mando del deslizador Fondo?	Abra el Mando del deslizador Fondo. ☛ p.9
¿Son correctos los ajustes del Menú de configuración?	Restablecer todo los ajustes. ☛ Menú **Restablecer** - **Restablecer todo** p.53
¿La imagen proyectada aparece completamente negra? **Sólo al proyectar imágenes de un ordenador**	Es posible que algunas imágenes de entrada, como por ejemplo protectores de pantalla, sean completamente negras.
¿Es correcto el ajuste de formato de la señal de imagen? **Sólo al proyectar imágenes de una fuente de vídeo**	Cambie el ajuste según la señal para el equipo conectado. ☛ Menú **Señal** - **Señal de Vídeo** p.37

Las imágenes en movimiento no se visualizan

Verifique	Solución
¿La señal de imagen del ordenador se envía al LCD y al monitor? **Sólo al proyectar imágenes desde un ordenador portátil o desde un ordenador que disponga de pantalla LCD**	Cambie la señal de imagen sólo a salida externa. ☛ Compruebe la documentación del Ordenador.

La proyección se detiene de forma automática

Verifique	Solución
¿El **Modo reposo** está ajustado a **On**?	Pulse el botón [⏻] para encender el dispositivo. Si no desea utilizar **Modo reposo**, cambie el ajuste a **Off**. ☛ Menú **Extendida** - **Operación** - **Modo reposo** p.40

Se visualiza el mensaje "No Soportado.".

Verifique	Solución
¿Es correcto el ajuste de formato de la señal de imagen? **Sólo al proyectar imágenes de una fuente de vídeo**	Cambie el ajuste según la señal para el equipo conectado. ☛ Menú **Señal** - **Señal de Vídeo** p.37
¿El modo es el adecuado para la Resolución y la Veloc. refresco de la señal de imagen? **Sólo al proyectar imágenes de un ordenador**	Consulte la documentación del ordenador para saber cómo cambiar la Resolución de la señal de imagen y la Veloc. refresco que envía el Ordenador. ☛ "Modos de Vídeo Soportados" p.97

"Se visualiza Sin Señal.".

Verifique	Solución
¿Están conectados correctamente los cables?	Compruebe que todos los cables necesarios para la proyección estén bien conectados. ☛ *Guía de inicio rápido*
¿Ha seleccionado el puerto de entrada correcto?	Cambie la imagen pulsando el botón [Source Search] en el Mando a distancia o el Panel de control. ☛ p.17
¿Está activado el Ordenador o la fuente de vídeo?	Active estos equipos.
¿Las señales de imagen se envían al proyector? **Sólo al proyectar imágenes desde un ordenador portátil o desde un ordenador que disponga de pantalla LCD**	Si las señales de imagen sólo se envían al monitor LCD del ordenador o al monitor accesorio, deberá cambiar la salida a un destino externo y también al monitor del ordenador. En algunos modelos de ordenador, cuando las señales de imagen se envían de forma externa, ya no vuelven a aparecer en el monitor LCD ni en el monitor accesorio. ☛ Documentación del ordenador, con un título parecido a "Salida externa" o "Conectar un monitor externo". Si se realiza la conexión con el proyector o el Ordenador ya activados, es posible que no funcione la tecla de función [Fn] que cambia la señal de imagen del ordenador a salida externa. Desactive el Ordenador y el proyector y vuélvalos a activar.

Las imágenes aparecen borrosas o desenfocadas

Verifique	Solución
¿Ha ajustado correctamente el enfoque?	Cambie el Anillo de enfoque para ajustar el enfoque. ☛ *Guía de inicio rápido*
¿La distancia a la que se encuentra el proyector es la correcta?	¿Está proyectando fuera de la distancia de proyección recomendada? Configúrelo dentro del intervalo recomendado. ☛ p.82
¿Es excesivo el valor de ajuste de Keystone?	Disminuya el ángulo de proyección para reducir la cantidad de corrección keystone. ☛ *Guía de inicio rápido*

Verifique	Solución
¿Se ha empañado la lente?	Si traslada rápidamente el proyector de un entorno frío a otro cálido, o si la temperatura ambiente cambia bruscamente, la superficie de la lente se puede empañar y las imágenes serán borrosas. Deje el proyector en la habitación aproximadamente una hora antes de usarlo. Si se empaña la lente, desactive el proyector y espere a que desaparezca la condensación.

Las imágenes presentan interferencias o están distorsionadas

Verifique	Solución
¿Es correcto el ajuste de formato de la señal de imagen? **Sólo al proyectar imágenes de una fuente de vídeo**	Cambie el ajuste según la señal para el equipo conectado. ☛ Menú **Señal** - **Señal de Vídeo** p.37
¿Están conectados correctamente los cables?	Compruebe que todos los cables necesarios para la proyección estén bien conectados. ☛ *Guía de inicio rápido*
¿Utiliza un alargo?	Si utiliza un alargo, es posible que las interferencias eléctricas afecten a las señales. Utilice los cables que se entregan con el proyector para comprobar si los cables utilizados pueden ser la causa del problema.
¿Ha seleccionado la resolución correcta? **Sólo al proyectar imágenes de un ordenador**	Ajuste el Ordenador para que las señales enviadas sean compatibles con el proyector. ☛ "Modos de Vídeo Soportados" p.97 ☛ Documentación del Ordenador
¿Ha ajustado correctamente los ajustes "Sync." y "Tracking"? **Sólo al proyectar imágenes de un ordenador**	Pulse el botón [Auto] en el Mando a distancia o el botón [Enter] en el Panel de control para realizar un ajuste automático. Si las imágenes no se ajustan correctamente después de utilizar el ajuste automático, puede realizar los ajustes con **Sync.** y **Tracking** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Señal** - **Tracking**, **Sync.** p.37

La imagen está incompleta (grande) o es demasiado pequeña, o el aspecto no es el correcto

Verifique	Solución
¿Está proyectando una imagen de ordenador de pantalla panorámica? **Sólo al proyectar imágenes de un ordenador**	Cambie el ajuste según la señal para el equipo conectado. ☛ Menú **Señal** - **Resolución** p.37
¿La imagen sigue ampliada por E-Zoom?	Pulse el botón [Return] en el Mando a distancia para cancelar E-Zoom. ☛ p.27
¿Ha ajustado la "**Posición**" correctamente?	Pulse el botón [Auto] en el Mando a distancia o el botón [Enter] en el Panel de control para realizar un ajuste automático de la imagen del ordenador que se esté proyectando. Si las imágenes no se ajustan correctamente después de utilizar el ajuste automático, puede realizar los ajustes con **Posición** en el Menú de configuración. Además de las señales de imagen del ordenador, puede ajustar otras señales durante la proyección ajustando **Posición** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Señal** - **Posición** p.37

Verifique	Solución
¿El ordenador está ajustado para la visualización dual? **Sólo al proyectar imágenes de un ordenador**	Si la visualización dual está activada en "Propiedades de pantalla" del Panel de control del Ordenador, sólo se proyectará aproximadamente la mitad de la imagen en la pantalla del ordenador. Para visualizar toda la imagen en la pantalla del ordenador, desactive el ajuste de visualización dual. ☛ Documentación del controlador de vídeo del Ordenador
¿Ha seleccionado la resolución correcta? **Sólo al proyectar imágenes de un ordenador**	Ajuste el Ordenador para que las señales enviadas sean compatibles con el proyector. ☛ "Modos de Vídeo Soportados" p.97 ☛ Documentación del Ordenador

Los colores de la imagen no son correctos

Verifique	Solución
¿Los ajustes de la señal de entrada coinciden con las señales del dispositivo conectado?	Cambie los ajustes siguientes según la señal del equipo conectado. Cuando la señal proceda de un dispositivo conectado al puerto de entrada del ordenador ☛ Menú **Señal** - **Señal de entrada** p.37 Cuando la señal proceda de un dispositivo conectado al puerto de entrada Vídeo o S-video ☛ Menú **Señal** - **Señal de Vídeo** p.37
¿Se ha ajustado correctamente el Brillo de la imagen?	Defina el ajuste de **Brillo** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Imagen** - **Brillo** p.36
¿Están conectados correctamente los cables?	Compruebe que todos los cables necesarios para la proyección estén bien conectados. ☛ *Guía de inicio rápido*
¿Ha ajustado el Contraste" correctamente?	Defina el ajuste de **Contraste** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Imagen** - **Contraste** p.36
¿Ha Ajuste de Color el color?	Defina el valor de **Ajuste de Color** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Imagen** - **Ajuste de Color** p.36
¿Ha ajustado correctamente la Saturación de color y el Tono? **Sólo al proyectar imágenes de una fuente de vídeo**	Defina los ajustes **Saturación de color** y **Tono** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Imagen** - **Saturación de color**, **Tono** p.36

Las imágenes tienen un aspecto oscuro

Verifique	Solución
¿Se ha ajustado correctamente el Brillo de la imagen?	Defina los ajustes de **Brillo** y **Control del brillo** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Imagen** - **Brillo** p.36 ☛ Menú **Ajustes** - **Control del brillo** p.38
¿Ha ajustado el Contraste correctamente?	Defina el ajuste de **Contraste** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Imagen** - **Contraste** p.36

Verifique	Solución
¿Tiene que sustituir la Lámpara?	Cuando la Lámpara se acerca al final de su vida útil, las imágenes se vuelven más oscuras y disminuye la calidad del color. Cuando eso suceda, sustituya la Lámpara por una nueva. ☛ p.72

Problemas al iniciar la proyección

No hay alimentación

Verifique	Solución
¿Ha pulsado el botón [⏻]?	Pulse el botón [⏻] para activar el proyector.
¿Están apagados los indicadores?	El cable de alimentación no está conectado correctamente o la alimentación no se suministra de forma normal. Desconecte y, luego, vuelva a conectar el cable de alimentación. ☛ *Guía de inicio rápido* Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionen correctamente.
¿Los indicadores se iluminan y se apagan al tocar el cable de alimentación?	Es posible que haya un mal contacto en el cable de alimentación, o que el cable sea defectuoso. Vuelva a conectar el cable de alimentación. Si esto no resuelve el problema, deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
¿Está ajustado **Bloqueo funcionam.** en **Bloqueo total**?	Pulse el botón [⏻] en el Mando a distancia. Si no desea utilizar **Bloqueo funcionam.**, cambie el ajuste a **Off**. ☛ Menú **Ajustes** - **Bloqueo funcionam.** p.32
¿Ha seleccionado el ajuste correcto para el receptor remoto?	Compruebe el **Receptor Remoto** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Ajustes** - **Receptor Remoto** p.38

Otros problemas

No se escucha ningún sonido o el sonido es débil

Verifique	Solución
¿La fuente de audio se ha conectado correctamente?	Desconecte el cable del puerto de entrada de audio-I/D y luego vuelva a conectarlo.
¿Ha ajustado el volumen al mínimo?	Ajuste el volumen para que se pueda escuchar el sonido. ☛ p.38 ☛ *Guía de inicio rápido*
¿Está activada la pausa A/V?	Pulse el botón [A/V Mute] en el Mando a distancia para cancelar Pausa A/V. ☛ p.20
¿La especificación del cable de audio es "Sin resistencia"?	Cuando utilice un cable de audio comercial, compruebe que contenga la etiqueta "Sin resistencia".

No se escucha ningún sonido del micrófono

Verifique	Solución
¿Ha ajustado correctamente el micrófono?	Desconecte el cable del puerto de entrada de micrófono, y luego vuelva a conectarlo.
¿Está muy bajo el volumen de entrada de micrófono?	Ajuste el volumen de entrada de micrófono para poder escuchar el sonido. ☛ Menú **Ajustes** - Volumen entrada micr p.38

El Mando a distancia no funciona

Verifique	Solución
¿El emisor de infrarrojos del Mando a distancia está apuntado al Receptor remoto del proyector cuando está en uso?	Apunte el mando a distancia en dirección al Receptor Remoto. Alcance ☛ *Guía de inicio rápido*
¿El mando a distancia está demasiado lejos del proyector?	El alcance del mando a distancia es de unos 6 m. ☛ *Guía de inicio rápido*
¿El Receptor Remoto está expuesto a la luz solar directa o a una luz intensa de lámparas fluorescentes?	Instale el proyector en un lugar donde el Receptor Remoto no quede expuesto a ninguna luz intensa, o bien ajuste el receptor remoto en **Off** en **Receptor Remoto** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Ajustes** - **Receptor Remoto** p.38
¿Ha seleccionado el ajuste correcto para el Receptor Remoto?	Compruebe el **Receptor Remoto** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Ajustes** - **Receptor Remoto** p.38
¿Las baterías están gastadas o se han insertado incorrectamente?	Compruebe que las baterías estén insertadas correctamente, o sustitúyalas por unas nuevas si fuera necesario. ☛ p.71

Deseo cambiar el idioma de los mensajes y los menús

Verifique	Solución
Cambie el ajuste **Idioma**.	Defina el ajuste de **Idioma** en el Menú de configuración. ☛ p.40

No se recibe Correo aunque el proyector tenga un problema (EB-826W/825/85)

Verifique	Solución
¿El **Modo en espera** está ajustado a Comunic. activ.?	Para utilizar la función Notificación Mail cuando el proyector esté en espera, ajuste Comunic. activ. en **Modo en espera** en el Menú de configuración. ☛ Menú **Extendida** - **Modo en espera** p.40

Verifique	Solución
¿Se produjo una anomalía fatal y el proyector se detuvo de repente?	Cuando el proyector se detiene de repente, no se pueden enviar correos electrónicos. Si continúa la anomalía, póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
¿Se suministra alimentación al proyector?	Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionen correctamente.
¿La función Notificación Mail está ajustada correctamente en el Menú de configuración?	La notificación por Correo de problemas se envía de acuerdo con la configuración de **Correo** en el Menú de configuración. Compruebe si está ajustado correctamente. ☛ Menú **Red** - Menú **Correo** p.49

Apéndice

Este capítulo proporciona información acerca de los procedimientos de mantenimiento para asegurar un óptimo rendimiento del proyector durante un largo periodo de tiempo.

El proyector es compatible con los cuatro métodos de proyección siguientes. Instálelo de acuerdo con las condiciones de la ubicación de la instalación.

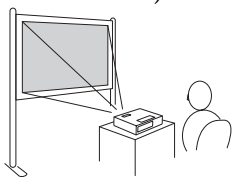
⚠ Advertencia

- *Para colocar el proyector en el techo (colgado), hay que seguir un procedimiento especial de instalación. Si no lo instala correctamente, el proyector podría caerse y provocar accidentes y lesiones.*
- *Si utiliza adhesivos en los Puntos de fijación para el soporte para fijación en techopara evitar que se aflojen los tornillos, o si usa productos como lubricantes o aceites en el proyector, es posible que la carcasa se rompa y el proyector se caiga. Esto podría provocar lesiones graves a las personas que se encuentren debajo, además de dañar el proyector.*
  Al instalar o ajustar el Soporte para fijación en techo no utilice adhesivos para evitar que los tornillos se aflojen ni tampoco utilice aceites, lubricantes ni similares.

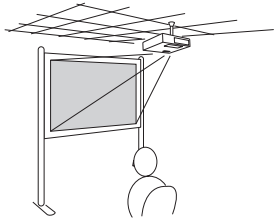
Atención

No utilice el proyector apoyándolo sobre un lado. Podría provocar un mal funcionamiento.

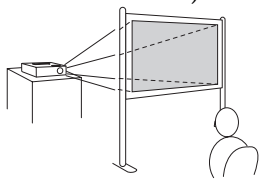
- Proyecte las imágenes desde la parte frontal de la pantalla. (Proyección Frontal)



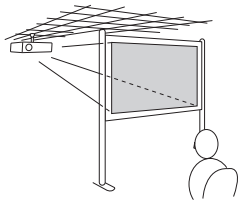
- Suspenda el proyector del techo y proyecte las imágenes desde delante de la pantalla. (Proyección Frontal/Techo)



- Proyecte las imágenes desde detrás de una pantalla translúcida. (Proyección Posterior)



- Suspenda el proyector del techo y proyecte las imágenes desde detrás de una pantalla translúcida. (Proyección Posterior/Techo)



- El Soporte para fijación en techo opcional es necesario para instalar el proyector en el techo.
  ☛ p.78
- Puede cambiar los ajustes como se indica a continuación pulsando el botón [A/V Mute] del Mando a distancia durante unos cinco segundos.
  Frontal↔Frontal/Techo
  Defina **Posterior** o **Posterior/Techo** en el Menú de configuración.
  ☛ p.40

Debe limpiar el proyector si se ensucia o si la calidad de las imágenes proyectadas empieza a deteriorarse.

Limpiar la Superficie del Proyector

Limpie la superficie del proyector con un paño suave.
Si el proyector está muy sucio, humedezca el paño con agua y con un poco de detergente neutro y, a continuación, escúrralo totalmente antes de utilizarlo para limpiar la superficie del proyector.

Atención

No utilice sustancias volátiles como cera, alcohol o disolventes para limpiar la superficie del proyector. La calidad de la carcasa podría verse modificada o decolorarse.

Limpiar la Lente

Utilice un paño limpiador de cristales disponible en el mercado para limpiar la lente con cuidado.

Atención

No frote la lente con materiales rugosos ni la someta a golpes, ya que puede dañarse fácilmente.

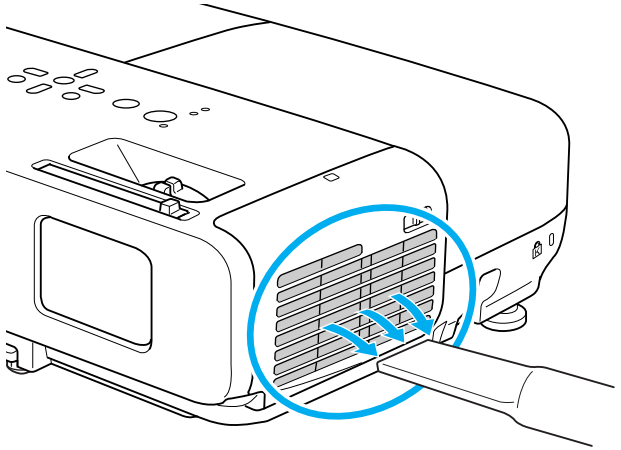
Limpiar el Filtro de aire

Limpie el Filtro de aire y la Ventilación de entrada de aire cuando se visualice el siguiente mensaje.

El proyector está sobrecalentado. Asegúrese de que la salida de aire no esté obstruida, y limpie o reemplace el filtro.

Atención

- *Si se acumula polvo en el Filtro de aire, es posible que la temperatura interna del proyector aumente, lo que puede producir problemas en el funcionamiento y acortar la vida útil del motor óptico. Limpie el Filtro de aire inmediatamente cuando se visualice el mensaje.*
- *No enjuague el Filtro de aire con agua. No utilice detergentes ni disolventes.*



- Si se visualiza un mensaje frecuentemente, incluso después de la limpieza, es necesario sustituir el filtro de aire. Sustitúyalo por un nuevo Filtro de aire. ☛ p.75
- Es recomendable que limpie estas partes como mínimo una vez cada tres meses. Límpielas con más frecuencia si utiliza el proyector en un entorno especialmente polvoriento.

Esta sección explica cómo sustituir las baterías del Mando a distancia, la Lámpara y el Filtro de aire.

Sustituir las Baterías del Mando a Distancia

Si se producen retardos en la respuesta del Mando a distancia, o si no funciona después de utilizarlo durante bastante tiempo, es posible que las baterías se estén agotando. En este caso, sustitúyalas por unas baterías nuevas. Tenga preparadas dos baterías alcalinas o de manganeso de Tamaño AA. No puede utilizar baterías que no sean las de Tamaño AA de manganeso o alcalinas.

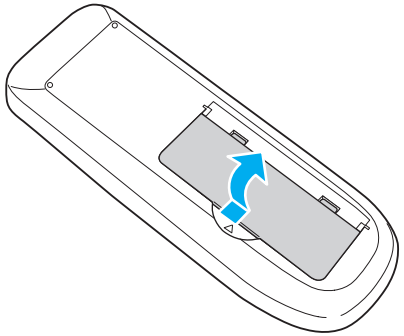
Atención

No olvide leer las Instrucciones de seguridad antes de manipular las baterías.
☛ *Instrucciones de seguridad*

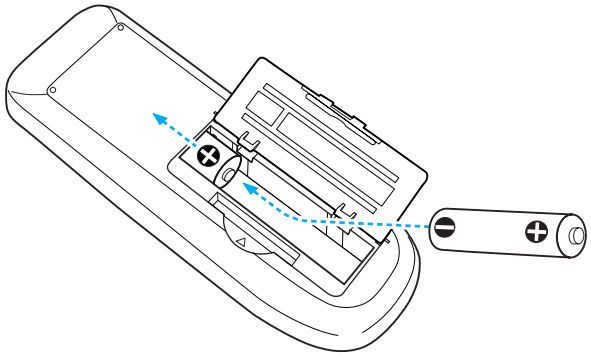
Procedimiento

1 Extraiga la cubierta de las baterías.

Levante la cubierta del compartimiento de las baterías presionando su pestillo.



2 Sustituya las baterías gastadas por unas nuevas.

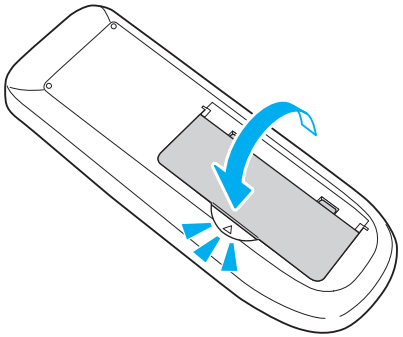


Precaución

Compruebe las posiciones de las marcas (+) y (-) en el interior del soporte de las baterías para asegurar que éstas se insertan correctamente.

3 Sustituya la cubierta de las baterías.

Pulse la cubierta del compartimiento de las baterías hasta que se ajuste en su posición.

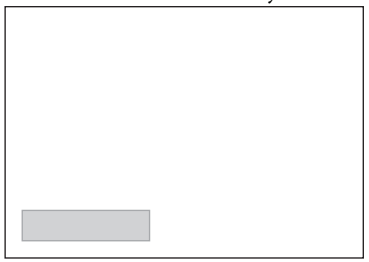


Sustituir la Lámpara

Periodo de sustitución de la Lámpara

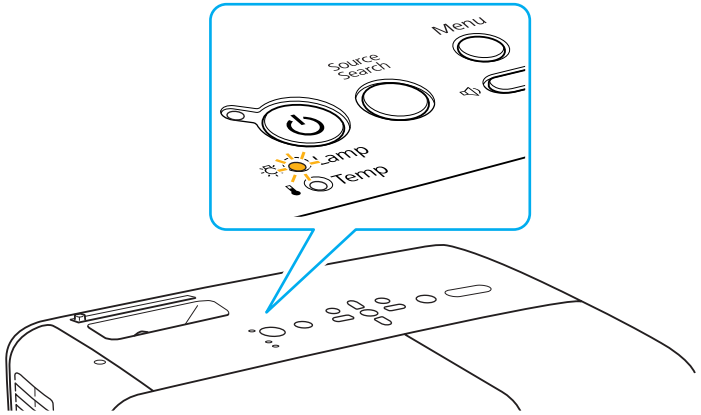
Ha llegado el momento de sustituir la Lámpara si:

- Se visualiza el mensaje "Reemplace la lámpara." al iniciar la proyección.



Se visualiza un mensaje.

- El indicador de la Lámpara parpadea en naranja.



- La imagen proyectada se oscurece o empieza a deteriorarse.

Atención

- *El mensaje de sustitución de la lámpara está ajustado para que aparezca después de los siguientes periodos de tiempo para mantener el brillo inicial y la calidad de las imágenes proyectadas.* *p.38*

  Cuando se utiliza de forma continua con un ***Brillo elevado****: unas 5000 horas*

  Cuando se utiliza de forma continua con un ***Brillo bajo****: unas 6000 horas*
- *Si continúa utilizando la Lámpara una vez finalizado el periodo de sustitución, aumentan las posibilidades de que la lámpara explote. Cuando aparezca el mensaje de sustitución de la Lámpara, sustituya la Lámpara por una nueva lo antes posible, aun cuando siga funcionando.*
- *Según las características de la Lámpara y la forma en que se haya utilizado, es posible que se oscurezca o deje de funcionar antes de que aparezca el mensaje de aviso. Siempre debería disponer de una unidad de la lámpara de recambio por si la necesita.*

Cómo sustituir la Lámpara

La Lámpara puede sustituirse incluso si el proyector está colgado del techo.

⚠ Advertencia

- *Al sustituir la Lámpara si ésta ya no se enciende, cabe la posibilidad de que la Lámpara esté rota. Si va a reemplazar la Lámpara de un proyector instalado en el techo, siempre debe suponer que la Lámpara esté rota, y debe permanecer a un lado de la Cubierta de la lámpara y no debajo de ella. Retire con cuidado la Cubierta de la lámpara.*
- *No desarme ni intente arreglar la Lámpara. Si se instala una Lámpara arreglada en el proyector y se utiliza, cabe la posibilidad de que se produzca fuego, una descarga eléctrica o cualquier otro accidente.*

⚠ Precaución

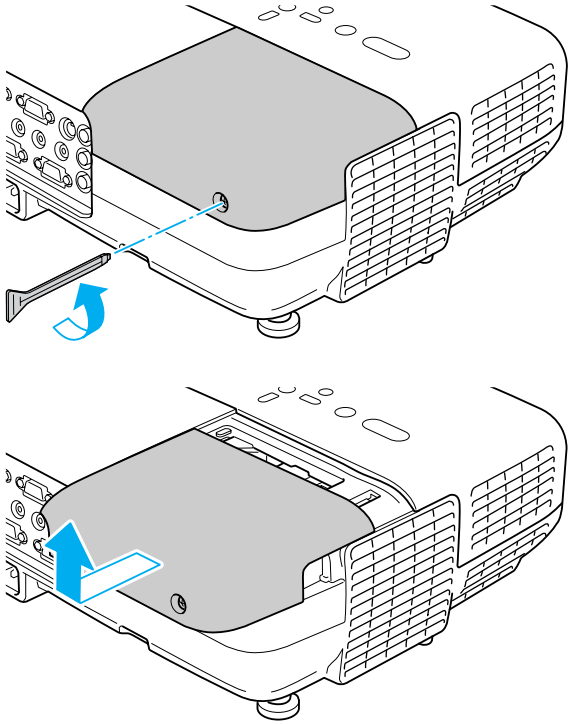
Espere hasta que la Lámpara se haya enfriado lo suficiente antes de extraer la Cubierta de la lámpara. Si la lámpara aún está caliente, podría quemarse o lesionarse. Es necesario dejar pasar una hora después de desactivar el equipo para que la Lámpara se enfríe lo suficiente.

Procedimiento

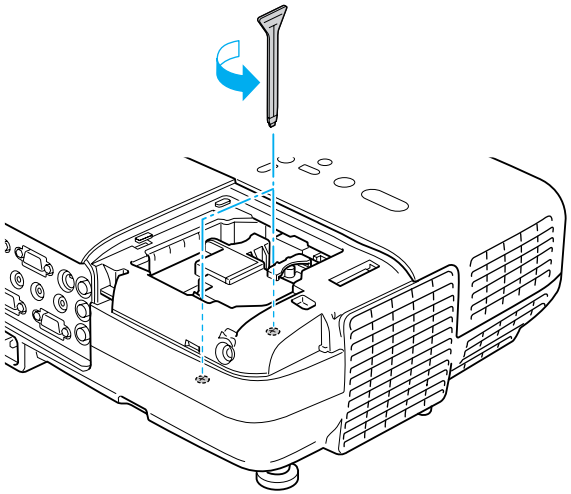
1. **Después de desactivar el proyector y de que el avisador acústico suene dos veces, desconecte el cable de alimentación.**

2. **Espere hasta que la Lámpara se haya enfriado y, a continuación, extraiga la Cubierta de la lámpara.**

   Afloje el tornillo de fijación de la Cubierta de la lámpara con el destornillador incluido con la nueva unidad de la lámpara o con un destornillador de cabeza +. A continuación, deslice la Cubierta de la lámpara hacia delante y levántela para extraerla.

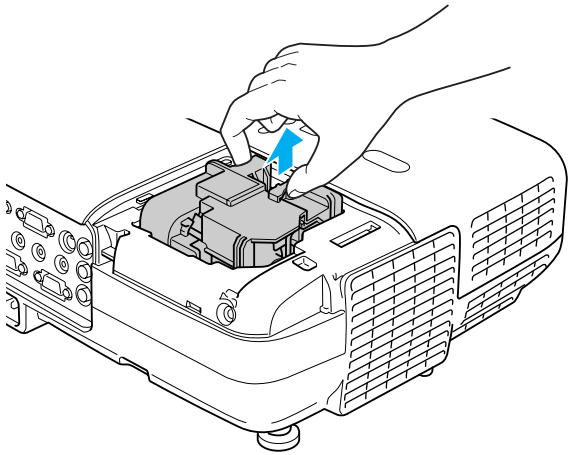


3 **Afloje los dos tornillos de fijación de la Lámpara.**



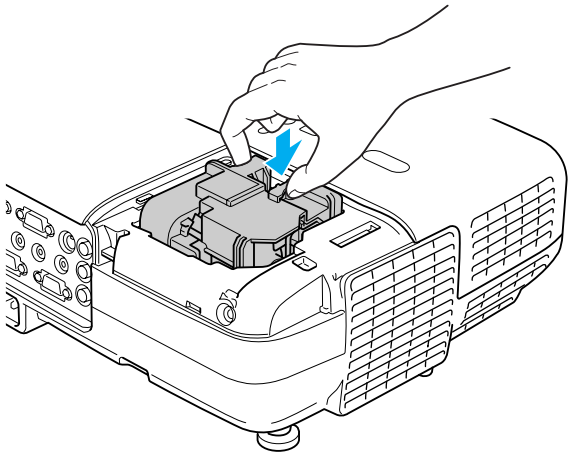
4 **Extraiga la Lámpara vieja tirando del asa.**

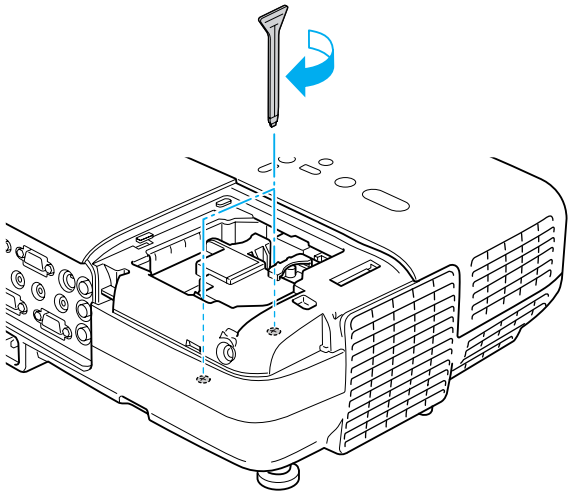
Si la Lámpara está rota, sustitúyala por una nueva o póngase en contacto con su distribuidor local. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*



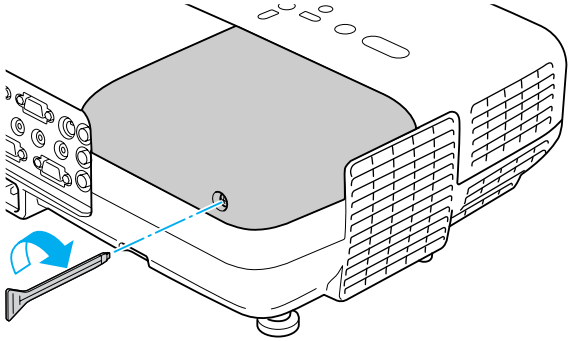
5 **Instale la nueva Lámpara.**

Instale la nueva Lámpara siguiendo el raíl de guía en la dirección correcta para que encaje en su posición, presione sobre el área marcada "PUSH" y, cuando esté totalmente insertada, apriete los dos tornillos.





6 **Vuelva a colocar la Cubierta de la lámpara.**



Atención

- *Asegúrese de instalar la Lámpara de forma segura. Si extrae la Cubierta de la lámpara, ésta se Lámparadesactiva automáticamente por motivos de seguridad. Si la Lámpara o la Cubierta de la lámpara no están instaladas correctamente, la Lámpara no se enciende.*
- *Este producto incluye un componente de la lámpara que contiene mercurio (Hg). Consulte las normativas locales acerca de la eliminación y el reciclaje. No lo deseche junto con los residuos normales.*

Reajustar Horas lámpara

El proyector calcula el tiempo de funcionamiento de la lámpara y notifica cuándo debe sustituirse mediante un mensaje y un indicador. Después de sustituir la Lámpara, asegúrese de reiniciar Horas lámpara en el Menú de configuración. ☛ p.53

Reinicie sólo Horas lámpara tras sustituir la Lámpara. De lo contrario, no se indicará correctamente el periodo de sustitución de la Lámpara.

Sustituir el Filtro de aire

Periodo de sustitución del Filtro de aire

Ha llegado el momento de sustituir el Filtro de aire si:

- El Filtro de aire ha adquirido un tono marrón.
- El mensaje se muestra aunque el Filtro de aire se haya limpiado.

Cómo sustituir el Filtro de aire

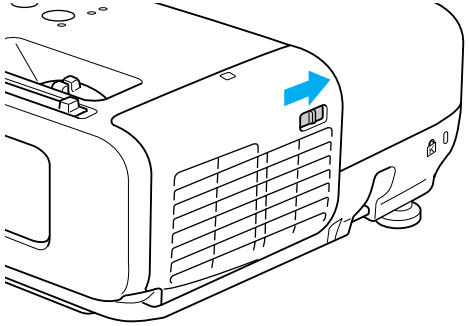
El Filtro de aire puede sustituirse incluso si el proyector está colgado del techo.

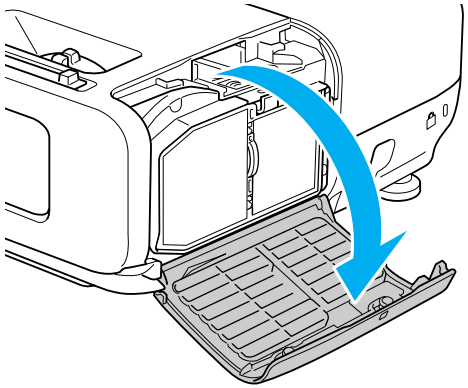
Procedimiento

1 **Después de desactivar el proyector y de que el avisador acústico suene dos veces, desconecte el cable de alimentación.**

2 **Abra la cubierta del filtro de aire.**

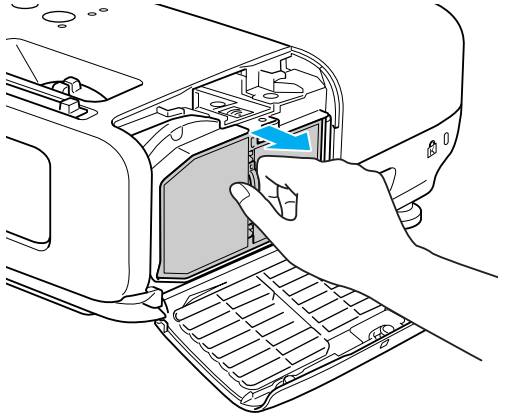
Deslice el interruptor de apertura/cierre de la cubierta del filtro de aire y abra la cubierta.





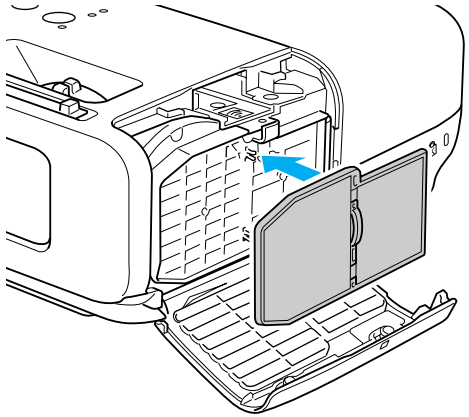
3 **Extraiga el Filtro de aire.**

Sujete la pestaña del centro del Filtro de aire y tire de ella hacia fuera en sentido recto.



4 **Instale un Filtro de aire nuevo.**

Presione en él hasta que quede bien encajado en su lugar con un clic.



5 **Cierre la cubierta del filtro de aire.**

Deseche los filtros de aire usados adecuadamente siguiendo la legislación local.
Material de la carcasa: ABS
Material del filtro: espuma de poliuretano

Los siguientes accesorios opcionales y consumibles están disponibles. Compre estos productos en el momento que los necesite. La siguiente lista de accesorios opcionales y consumibles está actualizada a fecha de: 2009,04. Los detalles de los accesorios están sujetos a cambios sin previo aviso, y su disponibilidad puede variar según el país de adquisición.

Accesorios Opcionales

Maleta ligera de transporte ELPKS16B
Utilice esta maleta si debe transportar el proyector.

Pantalla portátil de 60 pulgadas ELPSC07
Pantalla portátil de 80 pulgadas ELPSC08
Pantalla de 100 pulgadas ELPSC10
Pantallas enrollables portátiles (Relación de aspecto 4:3)

Pantalla portátil de 70 pulgadas ELPSC23
Pantalla portátil de 80 pulgadas ELPSC24
Pantalla portátil de 90 pulgadas ELPSC25
Pantallas enrollables portátiles (Relación de aspecto 16:10)

Pantalla portátil de 50 pulgadas ELPSC06
Una pantalla compacta que puede transportarse fácilmente. (Relación de aspecto 4:3)

Cable para ordenador ELPKC02
(1,8 m - para mini D-Sub de 15 patillas/mini D-Sub de 15 patillas)
Es el mismo que el cable para ordenador que se entrega con el proyector.

Cable para ordenador ELPKC09
(3 m - para mini D-Sub de 15 patillas/mini D-Sub de 15 patillas)
Cable para ordenador ELPKC10
(20 m - para mini D-Sub de 15 patillas/mini D-Sub de 15 patillas)
Utilice uno de estos cables más largos si el cable para ordenador que se entrega con el proyector es demasiado corto.

Cable de vídeo de componentes ELPKC19
(3 m - para mini D-Sub de 15 patillas/RCA macho × 3)
Utilícelo para conectar una fuente de Vídeo de componentes.

Cámara de documentos ELPDC06
Utilícela al proyectar libros, transparencias o diapositivas.

Unidad LAN inalámbrica ELPAP03 (sólo EB-826W/825/85)
Utilícela al conectar el proyector a un Ordenador de forma inalámbrica y realizar proyecciones.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP05 (sólo EB-826W/825/85)
Utilice esta llave para conectarse a un Ordenador con Windows y proyectar imágenes desde el mismoOrdenador.
No obstante, el proyector necesita estar conectado a una red antes de poder utilizarse.

Tubo para techo (450 mm/plateado)* ELPFP13
Tubo para techo (700 mm/plateado)* ELPFP14
Utilícelo cuando instale el proyector en un techo alto.

Soporte para fijación en techo* ELPMB23
Utilícelo para instalar el proyector en el techo.

* Para instalar el proyector en el techo tendrá que seguir un método de instalación especial. Póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en el Manual de asistencia y mantenimiento si desea seguir este método de instalación. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Consumibles

Unidad de la lámpara ELPLP50
Úsela para sustituir las Lámparas utilizadas.

Filtro de aire ELPAF22

Utilícelo como recambio para los Filtros de aire utilizados.

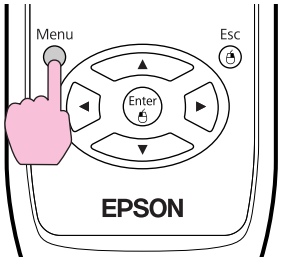
Puede guardar la imagen que se está proyectando como Logotipo del usuario.

Al guardar un Logotipo del usuario, se elimina el Logotipo del usuario anterior.

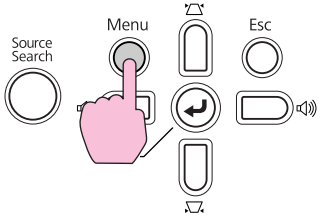
Procedimiento

1 Proyecte la imagen que desea utilizar como Logotipo del usuario y pulse el botón [Menu].

Con el Mando a distancia

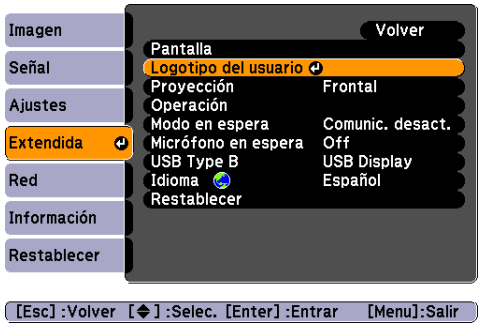


Con el Panel de control



2 Seleccione Extendida - Logotipo del usuario en el Menú de configuración. ☛ "Utilizar el Menú de Configuración" p.35

Compruebe los botones que puede utilizar y las operaciones que realizan en la guía situada debajo del menú.

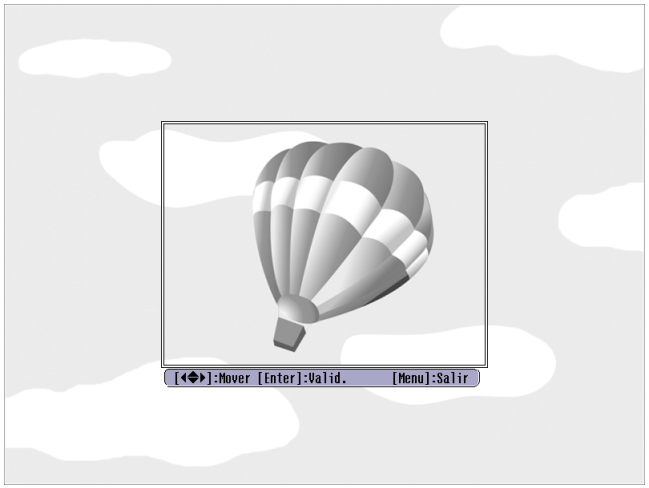


- Si el valor de **Prote. logo usuario** en **Contraseña protegida** está ajustado en **On**, se muestra un mensaje y el logotipo de usuario no puede cambiarse. Puede realizar cambios después de ajustar **Prote. logo usuario** en **Off**. ☛ p.30
- Si **Logotipo del usuario** se selecciona mientras se llevan a cabo las funciones Keystone, E-Zoom, Aspecto o Progresivo, se cancela la función que se esté llevando a cabo actualmente.

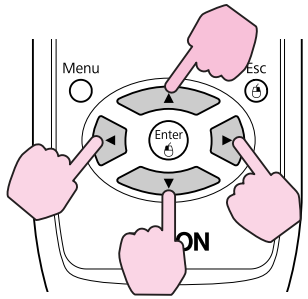
3 Cuando se visualice "¿Aceptar la imagen actual como logotipo de usuario?", seleccione Sí.

Al pulsar el botón [Enter] del Mando a distancia o del Panel de control, es posible que el tamaño de la pantalla cambie en función de la señal, ya que cambiará a la resolución de la señal de la imagen.

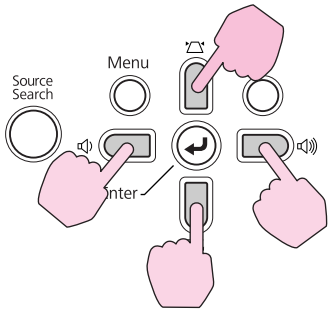
4 **Mueva el cuadro para seleccionar la parte de la imagen que desea utilizar como Logotipo del usuario.**



Con el Mando a distancia



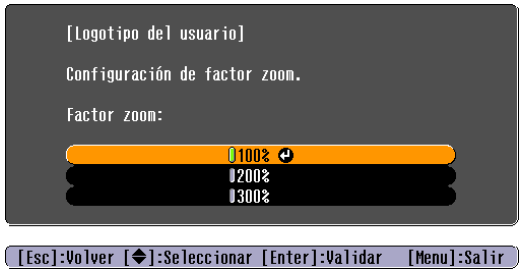
Con el Panel de control



Puede guardarlo a un tamaño máximo de 400 × 300 puntos.

5 **Cuando se visualice ¿Seleccionar esta imagen?, seleccione Sí.**

6 **Seleccione el factor de zoom desde la pantalla de ajuste del zoom.**

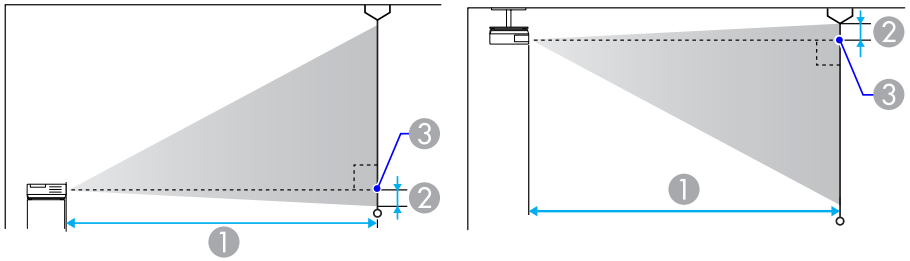


7 **Cuando se visualice el mensaje ¿Guardar imagen como logotipo de usuario?, seleccione Sí.**

La imagen se guardará. Una vez guardada la imagen, se visualiza el mensaje **Completado.**

- Cuando el Logotipo del usuario se haya guardado, no podrá volver a los ajustes originales del logo.
- El almacenamiento del logotipo del usuario puede tardar unos 15 segundos. No utilice el proyector ni ninguno de los equipos conectados mientras se está guardando, ya que podrían producirse funcionamientos incorrectos.

Para determinar el tamaño adecuado de la pantalla, consulte la tabla siguiente para configurar el proyector. Los valores son indicativos.



1 Distancia de proyección

2 es la distancia desde la parte central de la lente hasta la base de la pantalla

3 Centro del objetivo

Distancia de Proyección (EB-825/824/85/84)

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 4:3		1 Mínimo (Granangular) a máximo (Teleobjetivo)	2
30"	61x46	83 - 136	-5
40"	81x61	111 - 182	-6
50"	100x76	140 - 229	-8
60"	120x90	169 - 275	-9
80"	160x120	226 - 368	-13
100"	200x150	283 - 460	-16
150"	300x230	426 - 692	-23
200"	410x300	568 - 923	-31
250"	500x370	711 - 1155	-39
300"	610x460	854 - 1386	-47

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 16:9		1 Mínimo (Granangular) a máximo (Teleobjetivo)	2
30"	66x37	91 - 149	1
40"	89x50	122 - 199	1
50"	110x62	153 - 249	2
60"	130x75	184 - 300	2
80"	180x100	246 - 401	3
100"	220x120	308 - 502	4
150"	330x190	464 - 754	6
200"	440x250	619 - 1006	7
250"	550x310	775 - 1258	9
275"	610x340	853 - 1384	10

Distancia de Proyección (EB-826W)

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 4:3		1 Mínimo (Granangular) a máximo (Teleobjetivo)	2
30"	61x46	100 - 164	-1

Tamaño de pantalla 4:3		① Mínimo (Granangular) a máximo (Teleobjetivo)	②
40"	81x61	134 - 219	-1
50"	100x76	169 - 275	-2
60"	120x90	203 - 331	-2
80"	160x120	271 - 442	-3
100"	200x150	340 - 553	-4
120"	240x180	408 - 664	-4
150"	300x230	511 - 831	-5
200"	410x300	682 - 1108	-7
250"	500x370	854 - 1386	-9

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 16:9		① Mínimo (Granangular) a máximo (Teleobjetivo)	②
30"	66x37	91 - 149	1
40"	89x50	122 - 199	1
50"	110x62	153 - 249	2
60"	130x75	184 - 300	2
80"	180x100	246 - 401	3
100"	220x120	308 - 502	4
150"	330x190	464 - 754	6
200"	440x250	619 - 1006	7
250"	550x310	775 - 1258	9
275"	610x340	853 - 1384	10

Unidades: cm

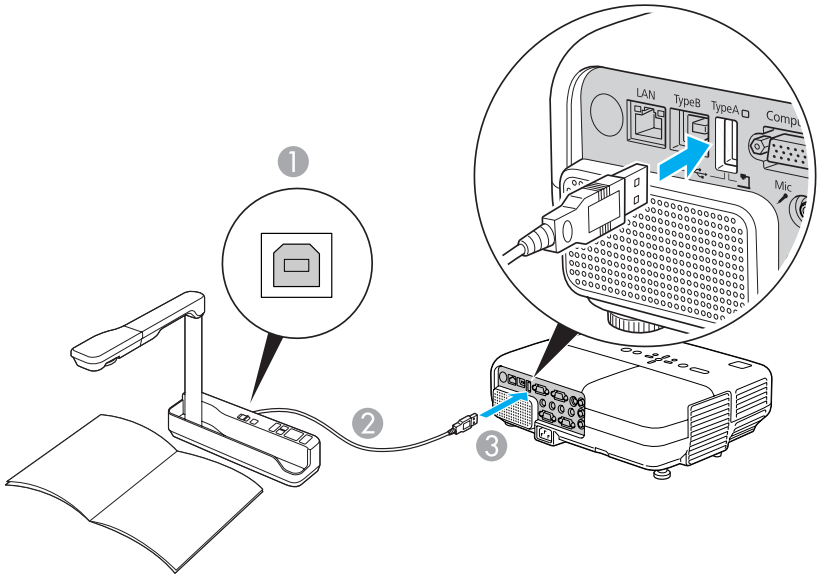
Tamaño de pantalla 16:10		① Mínimo (Granangular) a máximo (Teleobjetivo)	②
30"	60x30	88 - 144	-1
40"	80x50	118 - 193	-1
50"	110x70	149 - 243	-2
60"	130x80	179 - 292	-2
80"	170x110	239 - 390	-2
100"	210x130	300 - 488	-3
150"	320x200	451 - 733	-5
200"	420x260	603 - 979	-6
250"	530x330	754 - 1224	-8
280"	590x370	845 - 1371	-9

Al proyector se pueden conectar memorias USB y cámaras digitales compatibles con USB, unidades de disco duro y cámaras de documentos opcionales. Las imágenes de una cámara digital conectada o los archivos JPEG de un dispositivo de almacenamiento USB se pueden reproducir como una Ver presen. ☛ *Guía de funcionamiento del proyector* "Operaciones básicas con Ver presen."

Si la cámara de documentos opcional está conectada, se proyectarán las imágenes de dicha cámara.

Conectar Dispositivos USB

El siguiente procedimiento describe cómo conectar dispositivos USB, con la cámara de documentos opcional como ejemplo. Conecte la cámara de documentos al proyector con el Cable USB suministrado con la cámara de documentos. Cuando se conecte la cámara de documentos al proyector durante la proyección, pulse el botón [USB] del mando a distancia o el botón [Source Search] del panel de control para cambiar a las imágenes de la cámara de documentos. ☛ p.17



1. Al puerto USB de la cámara de documentos
2. Cable USB
3. Puerto USB (TypeA)

Atención

- *Si utiliza una central USB, la conexión quizás no funcione correctamente. Dispositivos tales como cámaras digitales y dispositivos de almacenamiento USB se deberían conectar directamente al proyector.*
- *Cuando conecte y utilice un disco duro compatible con USB, asegúrese de conectar el adaptador de CA suministrado con el disco duro.*
- *Conecte la cámara digital o el disco duro al proyector mediante el Cable USB suministrado o el cable especificado para ser utilizado con el dispositivo.*
- *Utilice un Cable USB de una longitud inferior a 3 m. Si la longitud del cable es mayor que 3 m, es posible que la Ver presen. no funcione correctamente.*

Retirar Dispositivos USB

Después de finalizar la proyección, utilice el siguiente procedimiento para retirar los dispositivos USB del proyector.

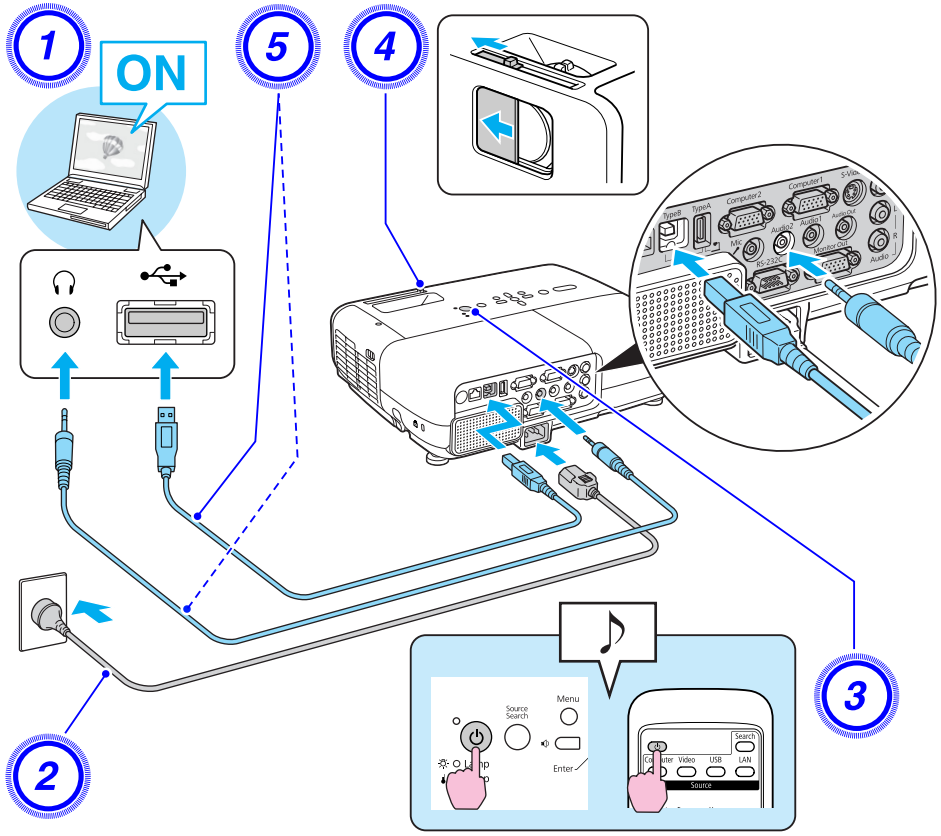
Procedimiento

Retire la cámara de documentos opcional del puerto USB del proyector (TypeA).

Para cámaras digitales, discos duros, etc., apague el dispositivo y extráigalo.

Si utiliza el Cable USB incluido para conectar el proyector a un Ordenador con Windows, podrá proyectar imágenes desde el Ordenador. Está función se denomina USB Display. Sólo tiene que realizar la conexión mediante el Cable USB y se podrán visualizar las imágenes del Ordenador.

Conectando



Procedimiento

1. **Active el Ordenador.**
2. **Conecte el cable de alimentación (suministrado).**
3. **Active el ordenador.**
4. **Abra el Mando del deslizador Fondo.**
5. **Conecte el Cable USB.**
   Cuando suene el altavoz del proyector, conecte un cable de audio (disponible a la venta) al puerto Audio2.

☛ "Conectar por primera vez" p.87

☛ "Desde la segunda vez" p.88

Atención

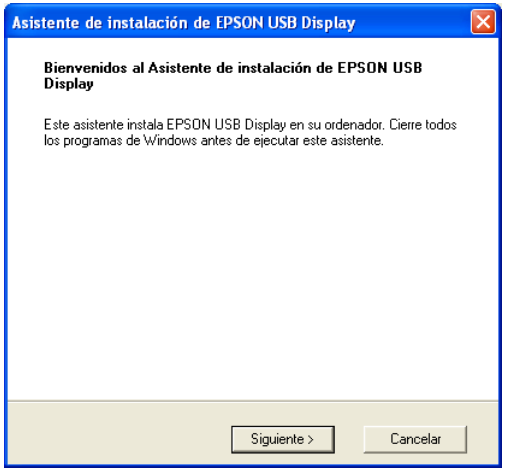
Conecte el proyector directamente al ordenador y no a través de un concentrador USB.

Conectar por primera vez

Procedimiento

1 **La instalación del driver se inicia automáticamente.**

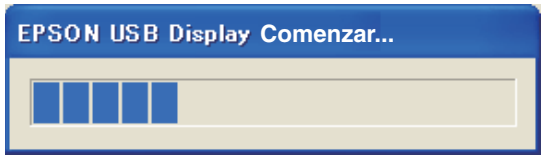
Si utiliza un Ordenador con Windows 2000, haga clic en Ordenador - Todos los programas - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x.



Cuando se utiliza un Ordenador que funciona con Windows 2000 bajo autoridad de usuario, se visualiza un mensaje de error de Windows durante la instalación y es posible que no pueda instalar el software. En ese caso, intente actualizar Windows a la versión más nueva, reinicie e intente conectar de nuevo. Para más detalles, contacte con el establecimiento local más próximo de los que aparecen en el Manual de asistencia y mantenimiento. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

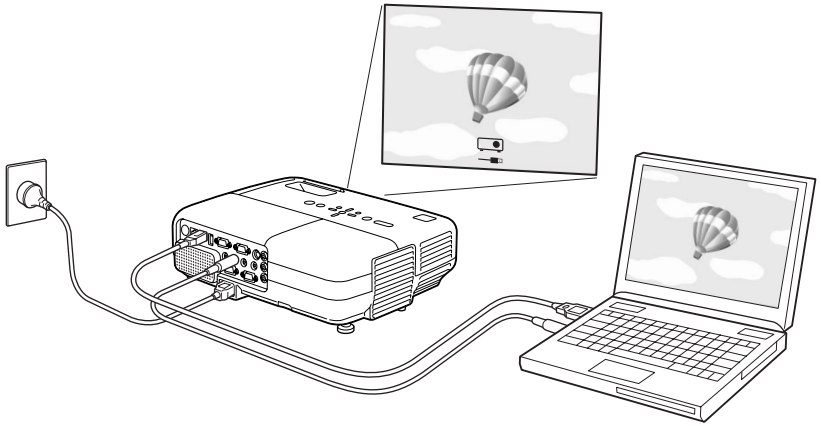
2 **Haga clic en "Aceptar".**

Si el driver no está instalado, no puede iniciar USB Display. Seleccione **Aceptar** para instalar el driver. Si desea cancelar la instalación, haga clic en **Rechazar**.



3 **Las imágenes del Ordenador se proyectan.**

Puede que la proyección de las imágenes del Ordenador tarde unos instantes. Hasta que se proyecten las imágenes del Ordenador, no toque el equipo y no desconecte el Cable USB ni desactive el proyector.



- Si no se proyecta nada por alguna razón, haga clic en **Todos los programas** - **EPSON Projector** - **EPSON USB Display** - **EPSON USB Display Vx.x** en el Ordenador.
- Si no se instala automáticamente, haga doble clic en **Mi PC** - **EPSON_PJ_UD** - **EMP_UDSE.EXE** en el Ordenador.
- Si el cursor del ratón parpadea en la pantalla del ordenador, vaya a **Todos los programas** - **EPSON Projector** - **EPSON USB Display** - **EPSON USB Display Vx.x** Ajustes y desactive la casilla de verificación **Transferir ventana por capas**.
- Para desinstalar el controlador, abra **Panel de control** - **Agregar o quitar programas** y desinstale **EPSON USB Display Vx.x**.
- Desconectar
  El proyector puede desconectarse simplemente desconectando el Cable USB. No hay necesidad de utilizar la función **Quitar hardware de forma segura** de Windows.

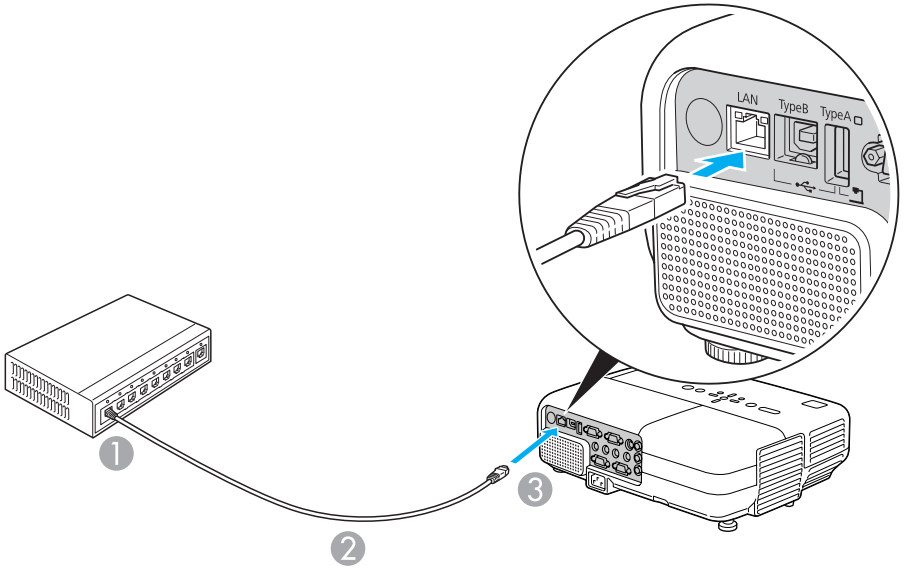
Desde la segunda vez

Las imágenes del Ordenador se proyectan.

Puede que la proyección de las imágenes del Ordenador tarde unos instantes. Por favor, espere.

Puede que las aplicaciones que utilizan parte de las funciones de DirectX no se visualicen correctamente. (Sólo Windows)

Realice la conexión con un cable LAN 100BASE-TX o 10BASE-T de los disponibles en el mercado. En función del modelo, puede que difieran los siguientes diagramas e interfaces.



1. Al puerto LAN
2. Cable LAN (disponible en el mercado)
3. Al puerto LAN

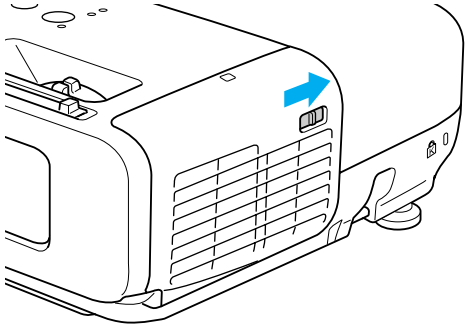
Atención

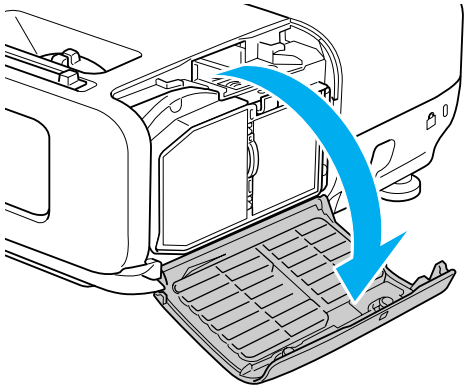
Para evitar un mal funcionamiento, utilice un cable LAN armado de categoría 5.

Procedimiento

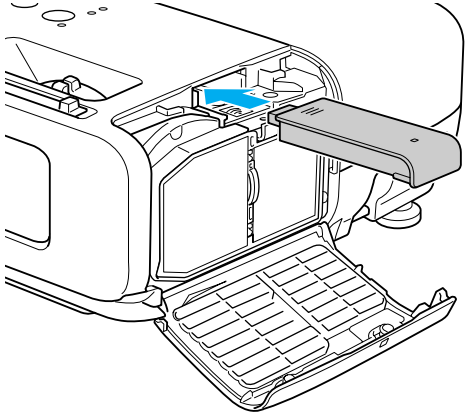
1 **Abra la cubierta del filtro de aire.**

Deslice el interruptor de apertura/cierre de la cubierta del filtro de aire y abra la cubierta.

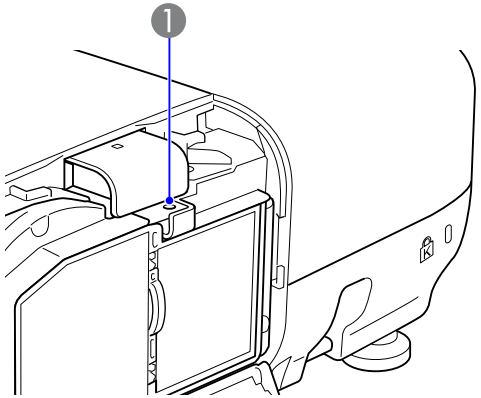




2 **La unidad LAN sin cables está instalada.**



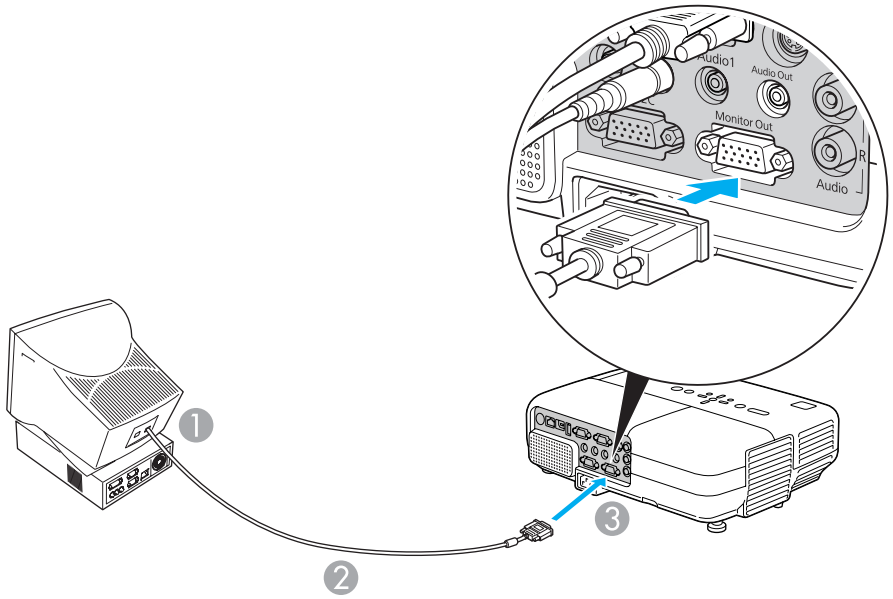
3 **Fije la unidad LAN sin cables con el tornillo suministrado para evitar que se pierda la unidad.**



1 Orificio de tornillo para fijar la unidad LAN inalámbrica

Conectar a un monitor externo (sólo EB-826W/825/85/84)

Puede visualizar imágenes de entrada del ordenador del puerto de entrada Computer1/2 en un monitor externo y en la pantalla conectada al proyector al mismo tiempo. Esto significa que puede controlar las imágenes proyectas en un monitor externo al ofrecer presentaciones aun cuando no pueda ver la pantalla. Realice la conexión con el cable que incluya el monitor externo.

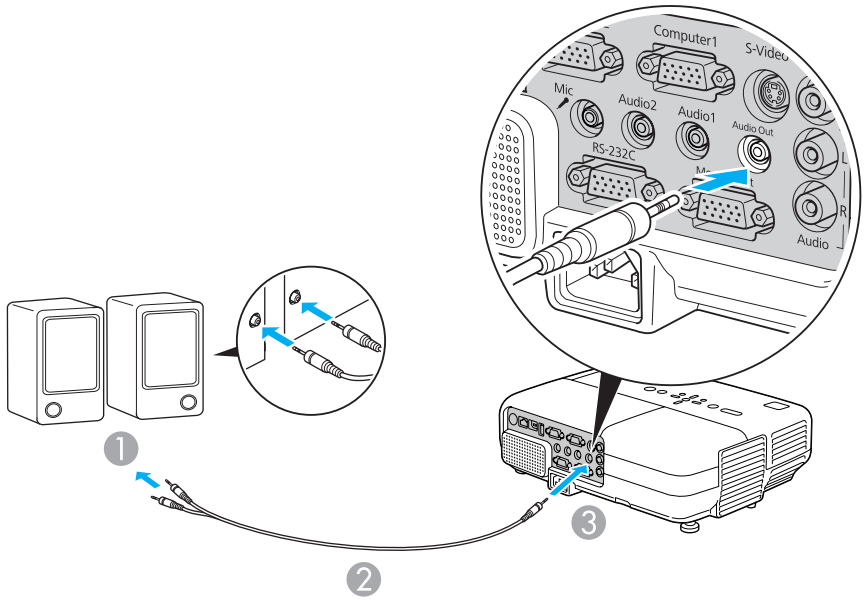


1. Al puerto del monitor
2. Cable suministrado con el monitor
3. Al puerto Monitor Out

- No puede visualizar imágenes de equipo conectado a la señal de vídeo de componentes, al puerto de entrada Video o S-video en el monitor externo.
- El ajuste de indicadores, el Menú de configuración o las pantallas de Ayuda para funciones como Keystone no se visualizan en el monitor externo.

Conectar a un altavoz externo (sólo EB-826W/825/85/84)

Puede conectar altavoces con amplificadores integrados al puerto Audio Out del proyector para disfrutar de una mayor calidad de audio. Realice la conexión con un cable de audio de los disponibles en el mercado (como un cable ↔ de 3,5 mm estéreo mini plug). Utilice un cable de audio compatible con el conector de los altavoces externos.

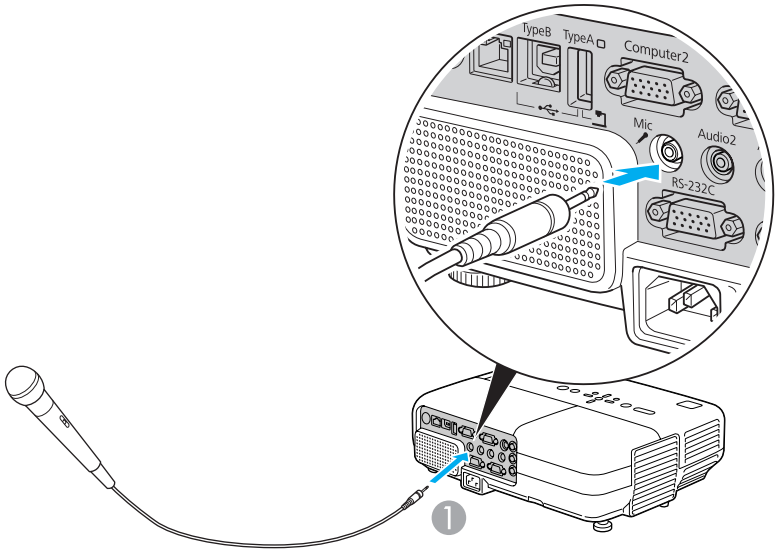


1. Al equipo de audio externo
2. Cable de audio (disponible en el mercado)
3. Al puerto Audio Out

- Cuando el conector del cable de audio se inserte en el puerto Audio Out, el sonido dejará de emitirse por los altavoces integrados del proyector y lo hará por la salida externa.
- Al utilizar un cable de audio comercial 2RCA(L/R)/estéreo mini-pin, compruebe que contenga la etiqueta "Sin resistencia".

Conectar un micrófono

Puede utilizar un micrófono a través del altavoz del proyector conectando un micro dinámico al puerto de entrada de micrófono del proyector.
El proyector no ofrece alimentación a los componentes conectados.



1. Al puerto de entrada de micrófono

Si la función Notificación Mail está ajustada a **On** y ocurre un problema/aviso en el proyector, se envía el siguiente correo.
Asunto: EPSON Projector
Línea 1: El Nombre proyector donde ocurrió el problema
Línea 2: La Dirección IP ajustada para el proyector donde ocurrió el problema.
Línea 3 y siguientes: Detalles del problema

Los detalles del problema se enumeran línea por línea. La siguiente tabla muestra los detalles especificados en el mensaje correspondiente a cada elemento. Para solucionar los problemas/avisos, consulte "Estado de los Indicadores". ☛ p.56

Mensaje	Causa
Internal error	Error Interno
Fan related error	Error Ventilador
Sensor error	Error Sensor
Lamp cover is open.	Cub. Lámp. Abierta
Lamp timer failure	Falla Encend. Lámp.
Lamp out	Error Lámpara
Internal temperature error	Error Alta Temp. (Sobrecalentamiento)
High-speed cooling in progress	Aviso Alta Temp.
Lamp replacement notification	Reemp. Lámpara
No-signal	Sin Señal El proyector no recibe ninguna señal. Verifique el estado de la conexión o verifique que esté conectada la alimentación de la fuente de la señal.
Auto Iris Error	Error de iris autom.
Power Err. (Ballast)	Error elec (estabil)

Aparece un (+) o (-) al inicio del mensaje.
(+): Se ha producido un problema con el proyector
(-): Se ha solucionado un problema con el proyector

Lista de Comandos

Cuando el comando de activación se transmite al proyector, el equipo se activa y entra en modo de calentamiento. Una vez se ha activado el equipo, el proyector devuelve dos puntos ":" (3Ah).
Cuando se recibe el comando, el proyector lo ejecuta y devuelve ":", y a continuación acepta el siguiente comando.
Si el comando que se procesa finaliza de forma anormal, se envía un mensaje de error y se devuelve ":".

Elemento			Comando
Equipo ACTIVADO/ DESACTIVADO	On		PWR ON
	Off		PWR OFF
Selección de señal	Computer1	Automático	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componente	SOURCE 14
	Computer2	Automático	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Componente	SOURCE 24
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB (EB-826W/825/824/85)		SOURCE 52
	LAN(EB-826W/825/85)		SOURCE 53
Pausa A/V On/Off	On		MUTE ON
	Off		MUTE OFF
Selección de Pausa A/V	Negro		MSEL 00
	Azul		MSEL 01
	Logo		MSEL 02

Añada un código de retorno de carro (CR) (0Dh) al final de cada comando y transmítalo.

Distribuciones de Cable

Conexión en serie

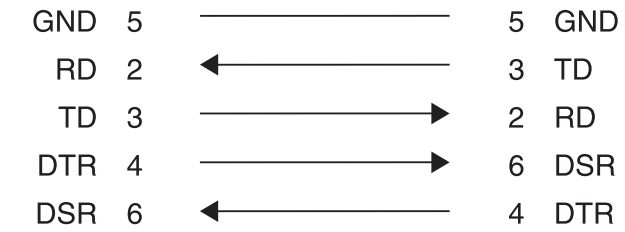
- Forma del conector: D-Sub de 9 patillas (macho)

• Nombre del puerto de entrada del proyector: RS-232C

<En el proyector> <En el ordenador>



<En el proyector> (Cable serie PC) <En el ordenador>



Nombre de señal	Función
GND	Toma de tierra de señal
TD	Datos de transmisión
RD	Datos de recepción
DSR	Conjunto de datos listo
DTR	Terminal de datos listo

Protocolo de comunicación

- Valor de baudios por defecto: 9600 bps
- Longitud de datos: 8 bits
- Paridad: Ninguna
- Bit de detención: 1 bit
- Control de flujo: Ninguno

El protocolo estándar PJLink Class1 lo estableció la JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) para controlar los proyectores compatibles en red como parte de sus esfuerzos para estandarizar los protocolos de control de los proyectores. El proyector cumple con el estándar PJLink Class1 establecido por la JBMIA.
Es compatible con todos los comandos definidos por PJLink Class1, excepto los siguientes, y el acuerdo fue confirmado por la verificación de adaptabilidad del estándar PJLink.

URL:http://pjlink.jbmia.or.jp/english/

- **Comandos no compatibles**

Función		Comando PJLink
Ajustes de silenciamiento	Ajustar silenciamiento de imagen	AVMT 11
	Ajustar silenciamiento de audio	AVMT 21

- Nombres de entrada definidos por **PJLink y conectores correspondientes del proyector**

Fuente	Comando PJLink
Computer1	INPT 11
Computer2	INPT 12
Video	INPT 21
S-video	INPT 22
USB *1	INPT 41
LAN *2	INPT 52
USB Display	INPT 53

*1 Sólo compatible con EB-826W/825/824/85

*2 Sólo compatible con EB-826W/825/85

- Nombre del fabricante mostrado para "Búsqueda de información del nombre del fabricante"
  EPSON

- Nombre del modelo mostrado para "Búsqueda de información del nombre del producto"
  EB-826W
  EB-825
  EB-824
  EB-85
  EB-84

Modos de Vídeo Soportados (EB-825/824/85/84)

Señales de ordenador (RGB analógica)

Unidades: puntos

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de Aspecto		
			Normal	4:3	16:9
VGAEGA	70	640x350	1024x560	1024x768	1024x576
VGA	60/72/75/85/iMac*1	640x480/640x360*2	1024x768	1024x768	1024x576
SVGA	56/60/72/75/85/iMac*1	800x600/800x450*2	1024x768	1024x768	1024x576
XGA	60/70/75/85/iMac*1	1024x768/1024x576*2	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x768	1024x614	1024x768	1024x576
	60	1360x768	1024x578	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x800	1024x640	1024x768	1024x576
WXGA+	60/75/85	1440x900	1024x640	1024x768	1024x576
SXGA	70/75/85	1152x864	1024x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x1024	960x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x960	1024x768	1024x768	1024x576
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1024x768	1024x768	1024x576
UXGA	60	1600x1200	1024x768	1024x768	1024x576
MAC13"	67	640x480	1024x768	1024x768	1024x576
MAC16"	75	832x624	1024x768	1024x768	1024x576
MAC19"	75	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
	60	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de Aspecto		
			Normal	4:3	16:9
MAC21"	75	1152x870	1016x768	1024x768	1024x576

*1 La conexión está desactivada si el equipo no dispone de un puerto de salida VGA.

*2 Señal Letterbox

Incluso si se reciben señales distintas a las mencionadas anteriormente, es muy posible que pueda proyectarse la imagen. Sin embargo, es posible que no sea compatible con todas las funciones.

Vídeo de componentes

Unidades: puntos

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de aspecto	
			4:3	16:9
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

* Señal Letterbox

Vídeo compuesto/S-Vídeo

Unidades: puntos

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de aspecto	
			4:3	16:9
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576

* Señal Letterbox

Modos de Vídeo Soportados (EB-826W)

Señales de ordenador (RGB analógica)

Unidades: puntos

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de aspecto				
			Normal	16:9	Completo	Zoom	Original
VGAEGA	70	640x350	1280x700	1280x720	1280x800	1280x700	640x350
VGA	60/72/75/85/iMac*1	640x480/640x360*2	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	56/60/72/75/85/iMac*1	800x600/800x450*2	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60/70/75/85/iMac*1	1024x768/1024x576*2	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
WXGA	60	1280x768	1280x768	1280x720	1280x800	1280x768	1280x768
	60	1360x768	1280x722	1280x720	1280x800	1280x722	1280x768
	60/75/85	1280x800	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WSXGA+*3	60	1680x1050	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA	70/75/85	1152x864	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
	60/75/85	1280x1024	1000x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
	60/75/85	1280x960	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
MAC13"	67	640x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
MAC16"	75	832x624	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	832x624
MAC19"	75	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
	60	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de aspecto				
			Normal	16:9	Completo	Zoom	Original
MAC21"	75	1152x870	1059x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800

*1 La conexión está desactivada si el equipo no dispone de un puerto de salida VGA.

*2 Señal Letterbox

*3 Sólo es compatible cuando se ha seleccionado **Ancho** como **Resolución** en el Menú de configuración. ☛ p.37

Incluso si se reciben señales distintas a las mencionadas anteriormente, es muy posible que pueda proyectarse la imagen. Sin embargo, es posible que no sea compatible con todas las funciones.

Vídeo de componentes

Unidades: puntos

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de aspecto				
			Normal	16:9	Completo	Zoom	Original
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

* Señal Letterbox

Vídeo compuesto/S-Vídeo

Unidades: puntos

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de aspecto				
			Normal	16:9	Completo	Zoom	Original
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución	Modo de aspecto				
			Normal	16:9	Completo	Zoom	Original
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576

* Señal Letterbox

Especificaciones Generales del Proyector

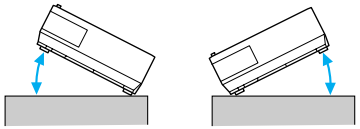
Nombre del producto		EB-826W	EB-825	EB-85	EB-84	EB-824
Dimensiones		327 (Anch.) × 95 (Alt.) × 250 (Prof.) mm (excepto las partes que sobresalen)				
Tamaño del panel		1,5 cm de ancho	0,63"			
Método de visualización		Matriz activa TFT de polisilicio				
Resolución		1.024.000 píxeles WXGA (1280 (Anch.) × 800 (Alt.) puntos) × 3	786.432 píxeles (1024 (Alt.) × 768 (Anch.) puntos) × 3			
Ajuste del enfoque		Manual				
Ajuste del zoom		Manual (de 1 a 1,62)				
Lámpara		Lámpara UHE, 200 W Referencia: ELPLP50				
Salida de audio máx.		10 W monoaural				
Altavoz		1				
Alimentación		De 100 a 240 V CA ±10%, 50/60 Hz, de 3,3 a 1,5 A				
Consumo	Área de 100 a 240 V	Funcionamiento: 289 W Consumo en espera (Comunic. activ.): 7,9 W Consumo en espera (Comunic. desact.): 1,9 W				Funcionamiento: 289 W Consumo en espera: 1,9 W
	Área de 200 a 240 V	Funcionamiento: 275 W Consumo en espera (Comunic. activ.): 8,9 W Consumo en espera (Comunic. desact.): 3,0 W				Funcionamiento: 275 W Consumo en espera: 3,0 W
Altitud de funcionamiento		Altura de 0 a 2.286 m				
Temperatura de funcionamiento		De 5 a +35˚C (sin condensación)				
Temperatura de almacenamiento		De -10 a +60˚C (sin condensación)				
Masa		Aprox. 3,1 kg				

Nombre del producto			EB-826W	EB-825	EB-85	EB-84	EB-824
Conectores	Puerto de entrada Ordenador1 (Computer1)	1	Mini D-Sub de 15 patillas (hembra) azul				
	Puerto de entrada Ordenador2 (Computer2)	1	Mini D-Sub de 15 patillas (hembra) azul				
	Puerto Audio1 (Audio1)	1	Mini jack estéreo				
	Puerto Audio2 (Audio2)	1	Mini jack estéreo				
	Puerto de entrada Vídeo (Video)	1	Toma RCA				
	Puerto S-Vídeo (S-Video)	1	Mini DIN de 4 patillas				
	Puerto de entrada de audio-I/D (Audio-L/R)	1	Conector RCA x 2 (L, R)				
	Puerto de entrada de micrófono (Mic)	1	Mini jack estéreo				
	Puerto Salida de audio (Audio Out)	1	Mini jack estéreo				–
	Puerto Monitor Out (Monitor Out)	1	Mini D-Sub de 15 patillas (hembra) negro				–
	Puerto USB (TypeB)*	1	Conector USB (TypeB)				
	Puerto USB (TypeA)*	1	Conector USB (TypeA)			–	Conector USB (TypeA)
	Puerto USB	1	Conector USB (TypeA) para una unidad LAN inalámbrica óptima			–	
	Puerto LAN	1	RJ-45				–
	Puerto RS-232C	1	Mini D-Sub de 9 patillas (macho)				

* Compatible con USB 2.0. No se garantiza que los puertos USB funcionen con todos los dispositivos compatibles con USB.

Este proyector utiliza ICs Pixelworks DNX™.

Ángulo de inclinación



Si utiliza el proyector con una inclinación superior a los 30 ° podría resultar dañado y causar un accidente.

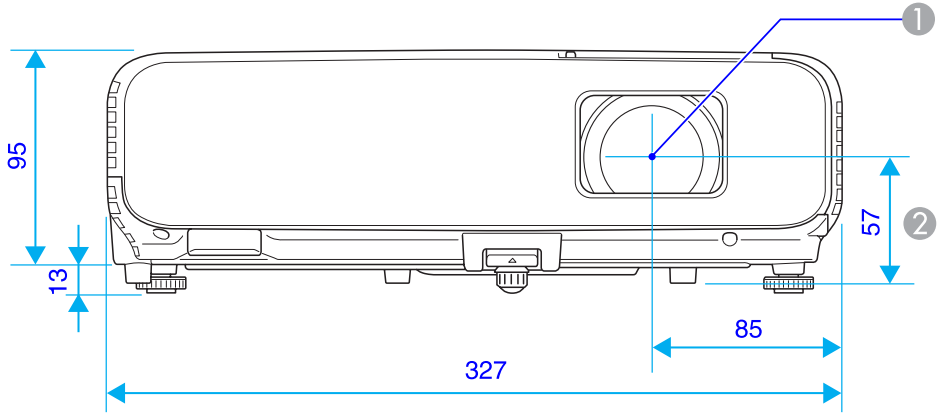
Requisitos del Software

El software incluido con el proyector o accesorios opcionales funciona en ordenadores que cumplan los siguientes requisitos.
EMP NS Connection sólo se suministra con EB-826W/825/85.

	EMP NS Connection	EMP Monitor	USB Display
SO	Windows 2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/XP SP3/ Vista/Vista SP1 Mac OS X 10.3 o posterior Recomendado: Mac OS X 10.5.1 o posterior, 10.4.11/10.3.9	Windows 98 SE SP1/Me/NT4.0 SP6/2000SP4/ XP 32Bit (HomeEdition/Professional) SP1 o posterior Vista/VistaSP1*	Windows 2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/XP SP3/ Vista/Vista SP1
CPU	Mobile Pentium III 1.2GHz o posterior Power PC G3 900MHz o posterior Recomendado: Pentium M 1.6GHz o posterior CoreDuo 1.5GHz o posterior	Recomendado: Pentium MMX 166MHz o posterior Recomendado: Pentium II 233MHz o posterior	Mobile Pentium III 1.2GHz o posterior Recomendado: Pentium M 1.6GHz o posterior
Cantidad de memoria	256MB o más Recomendado: 512MB o más	64MB o más	256MB o más Recomendado: 512MB o más
Disco duro Espacio libre	20MB o más	50MB o más	20MB o más

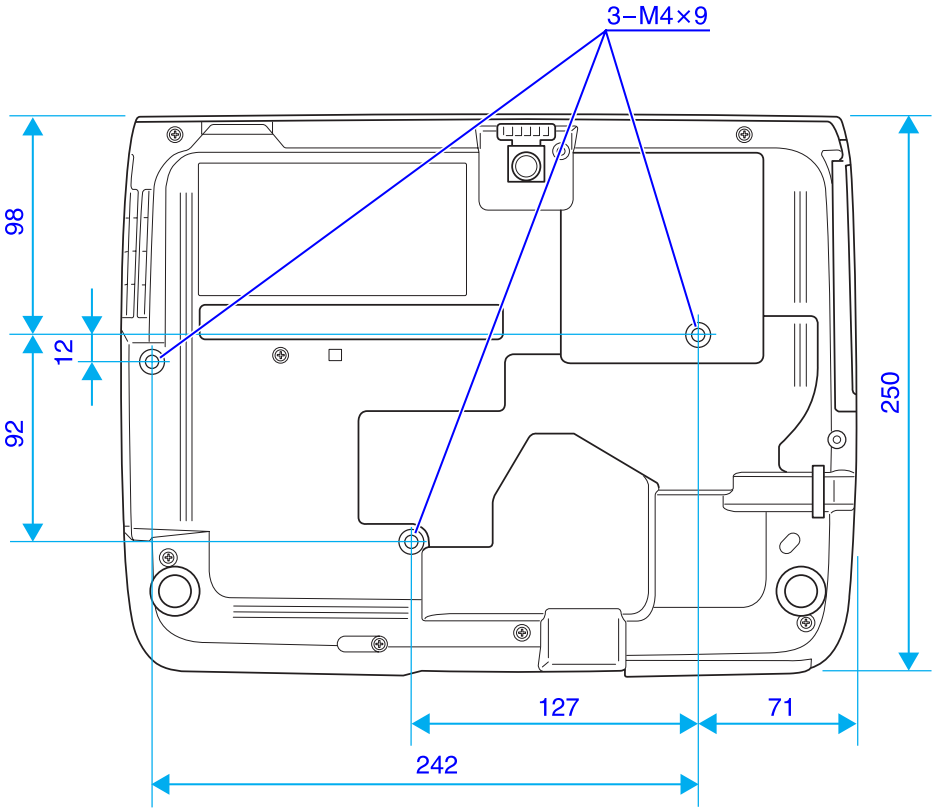
	EMP NS Connection	EMP Monitor	USB Display
Pantalla	Resolución superior a XGA (1024x768) Pantalla en color de aproximadamente 32000 colores más que las pantallas en color de 16 bits	Resolución superior a SVGA (800x600) Pantalla a todo color de 32 bits o superior Método de visualización	Resolución superior a XGA (1024x768) Pantalla en color de aproximadamente 32000 colores más que las pantallas en color de 16 bits

* Internet Explorer Ver. 5 o posterior instalado, y usuario con autoridad de administrador



1 Centro del objetivo

2 * Distancia del centro de la lente al punto de fijación de la bandeja para el techo



Unidades: mm

En esta sección se explican los términos fáciles que se utilizan con el proyector y los términos difíciles que no se explican en el texto de este manual. Consulte los detalles en otras publicaciones comerciales.

AMX Device Discovery	AMX Device Discovery es una tecnología desarrollada por AMX para simplificar los sistemas de control AMX y facilitar el funcionamiento del equipo de destino. Epson ha aplicado esta tecnología de protocolo y ofrece un ajuste para activar la función de protocolo (ON). En el sitio web de AMX encontrará más información. URL http://www.amx.com/
Contraste	El brillo relativo de las áreas claras y oscuras de una imagen puede aumentarse o disminuirse para que el texto y los gráficos se muestren de una forma más nítida o más suave. Ajustar esta propiedad concreta de la imagen se denomina ajuste del Contraste.
DHCP	Abreviación de Dynamic Host Configuration Protocol; este protocolo asigna automáticamente una Dirección IP a los equipos conectados a una Red.
Dir. pta enlace **(Dir. pta enlace)**	Se trata de un servidor (router) para comunicarse por una Red (subred) dividida en Máscara de subred.
Dirección IP	Un número que sirve para identificar un Ordenador conectado a una Red.
Dolby Digital	Formato de sonido desarrollado por Dolby Laboratories. El estéreo normal es un formato de 2 canales que utiliza dos altavoces. Dolby Digital es un sistema de 6 canales (5,1 canales) que incorpora un altavoz central, dos altavoces posteriores y un sub-woofer.
Entrelazado	Un método de escaneo de imágenes mediante el cual los datos de imagen se dividen en finas líneas horizontales que se muestran secuencialmente, primero de izquierda a derecha y luego de arriba a abajo. Las líneas impares y pares se muestran de forma alterna.
HDTV	Abreviación de High-Definition Television, que se refiere a sistemas de alta definición que cumplen las siguientes condiciones. • Resolución vertical de 720p o 1080i o superior (p = Progresivo, i = Entrelazado) • Pantalla con Relación de aspecto de 16:9 • Recepción y reproducción (o salida) de audio Dolby Digital
Interr. IP Direc.	Se trata de la Dirección IP para el Ordenador de destino utilizado para la notificación de errores en SNMP.
Máscara de subred **(Máscara de subred)**	Se trata de un valor numérico que define el número de bits utilizado para la dirección de Red de una red dividida (subred) desde la Dirección IP.
Progresivo	Un método de escaneo de imágenes donde los datos de una sola imagen se escanean secuencialmente de arriba a abajo para crear una sola imagen.
Relación de aspecto **(Relación de aspecto)**	La proporción entre la longitud de una imagen y su altura. Las imágenes HDTV tienen una proporción dimensional de 16:9 y aparecen alargadas. La proporción dimensional para las imágenes estándar es de 4:3.
SDTV	Abreviación de Standard Definition Television, que se refiere a los sistemas de televisión estándar que no cumplen con las condiciones para la televisión de alta definición HDTV.

SNMP	Abreviación de Simple Network Management Protocol, que es el protocolo para monitorizar y controlar dispositivos como routers y ordenadores conectados a una Red TCP/IP.
sRGB	Un estándar internacional para los intervalos de color que se formuló para que los colores que se reproducen mediante equipos de vídeo puedan gestionarse fácilmente a través de sistemas operativos (SO) Ordenador e Internet. Si la fuente conectada cuenta con un modo sRGB, ajuste el proyector y la fuente de señal conectada a sRGB.
SSID	SSID es un número de identificación para conectar con un homólogo de una LAN inalám. La comunicación inalámbrica es posible entre dispositivos que corresponden a SSID.
SVGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 800 (horizontal) × 600 (vertical) puntos que se utiliza en los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.
S-Video	Una señal de Vídeo con los componentes de luminancia y de color separados para conseguir una mejor calidad de imagen. Se refiere a las imágenes que constan de dos señales independientes: Y (señal de luminancia) y C (señal de color).
SXGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 1.280 (horizontal) × 1.024 (vertical) puntos que se utiliza en los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.
Sync.	Las señales que se envían desde los ordenadores tienen una frecuencia específica. Si la frecuencia del proyector no coincide con esta frecuencia, las imágenes que se obtienen no son de buena calidad. El proceso de hacer coincidir las fases de estas señales (la posición relativa entre las crestas y los valles de la señal) se denomina sincronización. Si las señales no están sincronizadas, las imágenes parpadean, son borrosas y presentan interferencias horizontales.
Tracking	Las señales que se envían desde los ordenadores tienen una frecuencia específica. Si la frecuencia del proyector no coincide con esta frecuencia, las imágenes que se obtienen no son de buena calidad. El proceso de hacer coincidir la frecuencia de estas señales (el número de crestas en la señal) se denomina Tracking. Si el Tracking no se realiza correctamente, aparecerán amplias bandas verticales en la señal.
Veloc. refresco	El elemento emisor de luz de una pantalla mantiene la misma luminosidad y color durante un tiempo extremadamente corto. Como consecuencia, la imagen debe escanearse muchas veces por segundo para refrescar el elemento emisor de luz. El número de operaciones de refresco por segundo se denomina Veloc. refresco y se expresa en hercios (Hz).
VGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 640 (horizontal) × 480 (vertical) puntos que se utiliza en los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.
Vídeo compuesto	Señales de Vídeo con las señales de brillo y de color mezcladas. El tipo de señales utilizadas habitualmente en los equipos de vídeo domésticos (formatos NTSC, PAL y SECAM). La señal portadora Y (señal de luminancia) y la señal croma (color) que están contenidas en la barra de color y se superponen para formar una sola señal.
Vídeo de componentes	Una señal de Vídeo con los componentes de luminancia y de color separados para conseguir una mejor calidad de imagen. Se refiere a las imágenes que consisten en tres señales independientes: Y (señal de luminancia) Pb y Pr (señales de diferencia de color).
WPS	WPS es la abreviación de Wi-Fi Protected Setup. Wi-Fi Protected Setup ha sido desarrollado por Wi-Fi Alliance para configurar y proteger una LAN inalám. de manera sencilla.

XGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 1.024 (horizontal) × 768 (vertical) puntos que se utiliza en los ordenadores compatibles con IBM PC/AT.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida de cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, de fotocopia, registro, o de otra forma, sin el permiso previo por escrito de Seiko Epson Corporation. No se asume ninguna patente de responsabilidad con respecto a la utilización de la información aquí contenida. Tampoco se asume ninguna responsabilidad con respecto a los daños resultantes de la utilización de la información aquí contenida.

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales se responsabilizarán ante el comprador del producto o ante terceras personas de las pérdidas, costes o gastos derivados de accidentes, usos incorrectos o no previstos, modificaciones no autorizadas, reparaciones o alteraciones del producto por parte del comprador o de terceros o derivados (excepto en Estados Unidos) del incumplimiento de las instrucciones de uso y mantenimiento facilitadas por Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no será responsable de los daños o problemas que surjan del uso de cualquier consumible diferente de los designados como Productos Originales Epson o Productos homologados por Seiko Epson Corporation.

El contenido de este manual puede cambiarse o actualizarse sin previo aviso.

Las ilustraciones de esta guía pueden diferir del proyector real.

Aviso General:

Windows Vista and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

IBM, DOS/V y XGA son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de International Business Machines Corporation.

Macintosh, Mac e iMac son marcas comerciales registradas de Apple Inc.

Windows, WindowsNT, Windows Vista y PowerPoint son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos.

Dolby es una marca comercial de Dolby Laboratories.

Pixelworks y DNX son marcas registradas de Pixelworks Inc.

WPA™ y WPA2™ son marcas de Wi-Fi Allience.

La marca comercial PJLink está pendiente de registro o ya está registrada en Japón, en Estados Unidos y en otros países y zonas.

Otros nombres de productos utilizados aquí se utilizan con fines identificativos y pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Epson renuncia a todos y cada uno de los derechos sobre estas marcas.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2009. All rights reserved.

GNU GPL

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

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

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

   b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

   c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

   a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

   b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

   c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

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

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

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

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

   Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

> <one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
> Copyright (C) <year> <name of author>
>
> This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

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

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

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

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

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

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1989
>
> Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

   For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

    Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

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

> <one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
>
> Copyright (C) <year> <name of author>
>
> This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

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

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

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1990
>
> Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “BSD License” are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

==========

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

> "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

> Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

> Simon-Pierre Cadieux
>
> Eric S. Raymond
>
> Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

> There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

> Tom Lane
>
> Glenn Randers-Pehrson
>
> Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin BraceySam Bushell
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “zlib” are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “ncurses” are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

A

Accesorios opcionales..... 78
Adhesivo Protegido por contraseña..... 31
Ajuste automático..... 37
Ajuste de Color..... 36
Ajustes, menú..... 38
Anillo de zoom..... 9
Ayuda, función..... 55

B

Bajo..... 39
Básica, menu..... 44
Bloqueo funcionam..... 32, 39
Bloqueo total..... 32
Brillo..... 36
Búsqueda de fuente..... 17

C

Cómo sustituir el filtro de aire..... 75
Cómo sustituir la lámpara..... 72
Conectar dispositivos USB..... 84
Config. Dirección 1..... 49
Config. Dirección 2..... 49
Config. Dirección 3..... 49
Congelar..... 21
Consumibles..... 78
Contraseña protegida..... 30
Contraste..... 36
Control del brillo..... 39
Correo, menú..... 49
Cruz..... 27
Cubierta de la lámpara..... 10

D

Deporte..... 19
DHCP..... 45
Dir. pta enlace..... 45, 48
Dirección IP..... 45, 49
Direct Power On..... 41
Distancia..... 82

E

ESC/VP21..... 94
Especificaciones..... 102
E-Zoom..... 27

F

Forma del puntero..... 39
Foto..... 19
Frontal..... 40
Fuente..... 52

H

Horas lámpara..... 52

I

Idioma..... 41
Imagen, menú..... 36
Indicador de alimentación..... 56
Indicador de lámpara..... 56
Indicador de temperatura..... 56
Indicadores..... 56
Info sinc..... 52
Interr. IP Direc. 1..... 50

K

Keystone..... 38

L

LAN con cables, menú..... 48
LAN inalám., menú..... 45
Limpiar el filtro de aire y la ventilación de entrada de aire..... 70
Limpiar la Superficie del Proyector..... 70
Logotipo de usuario..... 80

M

Mando a distancia..... 13
Máscara de subred..... 45, 48
Mensajes..... 40
Menú de configuración..... 35
Menú Extendida..... 40
Menú Información..... 52
Menú Señal..... 37
Modo alta altitud..... 41
Modo de color..... 19, 36
Modo en espera..... 41
Modo reposo..... 41
Modos de vídeo..... 97
Modos de vídeo soportados..... 97

N

Nitidez..... 36
Nombre proyect..... 44
Nombres de partes y funciones..... 9
Notificación Mail..... 49
Número de puerto..... 49

O

Operación..... 41
Otros, menú..... 50

P

Panel de control..... 12
Pantalla..... 40
Pantalla de inicio..... 40
Pantalla posterior..... 69
Pausa A/V..... 20
Periodo de sustitución de la lámpara..... 72
Periodo de sustitución del filtro de aire..... 75
Pie ajustable frontal..... 9
Pie posterior..... 12
Pizarra negra..... 19
PJLink..... 96
Posición..... 37
Posterior..... 40
Presentación..... 19
Progresivo..... 38
Prote. logo usuario..... 30
Protec. aliment..... 30
Proyección..... 40
Proyección en pantalla panorámica..... 21
Puerto de entrada Audio-L/R..... 10
Puerto de entrada Computer1..... 10
Puerto de entrada Computer2..... 11
Puerto de entrada de micrófono..... 10
Puerto de entrada Vídeo..... 10
Puerto S-Vídeo..... 10
Puntero..... 26
Puntero del ratón..... 28
Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo..... 12

R

Ranura de seguridad..... 9
Ratón sin Cable..... 28
Reajustar el tiempo de funcionamiento de la lámpara..... 53, 75
Receptor remoto..... 9, 10
Red protegida..... 31
Red, menú..... 42
Reiniciar, menú..... 53
Reset Completo..... 53
Resolución..... 52

S

Saturación de color..... 36
Seguridad, menú..... 46
Señal de entrada..... 52
Señal de Vídeo..... 38, 52
Servidor SMTP..... 49
Sobrecalentamiento..... 57
Solución de problemas..... 56
Source Search..... 12
sRGB..... 19
SSID..... 45
Sustituir baterías..... 71
Sync..... 37

T

Tamaño de pantalla..... 82
Teatro..... 19
Teclado del software..... 43
Techo..... 40
Temperatura de almacenamiento..... 102
Temperatura de funcionamiento..... 102
Toma de corriente..... 10
Tono..... 36
Tracking..... 37

V

Veloc. refresco..... 52
Ventilación de salida de aire..... 9
Visualizar fondo..... 40
Volumen..... 39
Volumen entrada micr..... 39