



Projektör Kullanım Kılavuzu

Multimedia Projector

EB-Z8050W

Giriş

Projektörünüzün Verimli Kullanımı.	5
Ağ Bağlantısı İle Çeşitli Ekranlar Arasında Aktarım (EasyMP Network Projection).	5
Windows Vista'nın Network Projection fonksiyonu ile yansıtma.	5
Projektörü Uzaktaki Bir Yerden Takip Etme, Yapılandırma ve Kontrol Etme.	5
Yazılımı Kurma.	6
Tedarik Edilen Yazılımlar.	6
Kurulum.	6

EasyMP Network Projection ile Bağlanma

EasyMP Network Projection Özeti.	10
EasyMP Network Projection Uygulamasının Temel Fonksiyonları.	10
İki Bağlantı Modu.	10
Gelişmiş Bağlantı Modu.	10
Hızlı Bağlantı Modu (Sadece isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi takılıysa).	11
Bağlantı adımları.	11
Bağlantıya Hazırlık.	12
Bilgisayarı Hazırlama.	12
Windows için.	12
Macintosh için.	12
Ağ Üzerinden Projektöre Bağlanma ve Yansıtma.	13
Projektörü Çalıştırma.	13
Bilgisayarı Çalıştırma.	13
Bağlantı Ekranını Kullanma.	15
Araç Çubuğunu Kullanma.	17

EasyMP Network Projection Kullanışlı Fonksiyonlar

Sadece bir PowerPoint Slayt Gösterisi Yansıtma (Sunum Modu)	20
Çoklu Ekran Görüntülemeyi Kullanma.	21
Sanal Ekranı Ayarlama Örneği.	22
Çoklu Ekran Görüntüleme Fonksiyonu'nu Kullanmadan Önceki Prosedür.	22
Sanal Ekranı Ayarlama.	23
Sanal ekran sürücüsünü etkinleştirme (Sadece Windows).	23
Sanal Ekranı Ayarlama.	23
Yansıtılacak Görüntüyü Belirleme.	27
Belirlenen Resimlerin Yansıtılması.	27

Farklı Bir Alt Ağ Üzerinden Projektöre Bağlanma

Farklı Bir Alt Ağ Üzerinden Projektöre Bağlanma.	30
IP Adresi ve Projektör adı Belirterek Arama Yapma (Sadece Gelişmiş Bağlantı Modu için).	31
Profil ile Arama Yapma.	32
Bir Profil Hazırlama.	32
Profil Belirterek Arama Yapma.	33
Profil Yönetme.	34

EasyMP Network Projection Uygulamasının Kullanımının Ayarlanması

Seçenekleri Ayarla'yı Kullanma.	37
Her Öğeyi Ayarlama.	37
Genel ayarlar sekmesi.	37
Performansı ayarla sekmesi.	38
Ses Çıkışı sekmesi.	39

Görüntü Yansıtmak İçin Ağ Projektörü Fonksiyonunu Kullanma

Ağ Projektörü'nü Kullanma..... 41

Projektörleri Kurmak, Takip ve Kontrol Etmek İçin Bilgisayar Kullanma

Web Tarayıcı (Web Kontrol) Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi 43

Web Kontrolü'nün Görüntülenmesi.	43
Projektörün IP adresini girme.	43
Projektör Ayarı.	43
Yapılandırma menüsündeki, Web Tarayıcısı Tarafından Ayarlanamayacak Öğeler	
.....	43
Sadece Web tarayıcısından ayarlanabilecek öğeler.	44

Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi'ni Kullanma..... 45

SNMP Kullanarak Yönetim..... 46

Ek

Bağlantı Sınırlamaları..... 48

Desteklenen Çözünürlükler.	48
Ekran Rengi.	48
Bağlantı Sayısı.	48
Ek Bilgiler.	48
Windows Vista Kullanırken.	48
Windows Photo Gallery'den yansıtırken sınırlamalar.	48
Windows Aero'daki sınırlamalar.	49

Sorun Giderme..... 50

Ağ Fonksiyonlarıyla İlgili Sorunlar.	51
EasyMP Network Projection kullanılarak bağlanamıyor.	51

EasyMP Network Projection kullanılarak bağlantı yapıldığında yansıtılan görüntü olduğu gibi kalıyor ve başka bir bilgisayardan bağlantı yapılamıyor..	51
EasyMP Network Projection başlatıldığında projektör bulunamıyor..	51
Gelişmiş Bağlantı Modu'nda veya Kablolu LAN bağlantısında bağlanamıyor. . . .	52
Çoklu ekran görüntüleme fonksiyonu çalıştırılırken Slayt Gösterisi istenen ekranda görüntülenemiyor..	53
Çoklu ekran görüntüleme kullanılırken artık uygulamalar, bilgisayarın ekranından görülemez..	53
Fare imleci, bilgisayarın ekranında görülüyor..	53
EasyMP Network Projection ile bağlanırken, görüntü yok veya çok yavaş.. . . .	53
EasyMP Network Projection kullanılarak bir bağlantı yapıldığında PowerPoint Slayt Gösterisi başlatılamıyor..	54
EasyMP Network Projection kullanılarak bağlantı kurulduğunda, bir Ofis uygulaması kullanırken ekran yenilenmeyecektir..	54
EasyMP Network Projection başlatılırken hata mesajı.	54
EasyMP Network Projection ile bilgisayara yapılan bağlantı kesildikten sonra ağ ayarları geri yüklenemiyor..	56
Takip ve Kontrolle İlgili Sorunlar.	56
Projektörde bir sorun meydana gelse bile posta gönderilmez..	56

Sözlük..... 57

Genel Bildirim..... 58

Genel Bildirim.	58
----------------------	----

Dizin..... 66



Giriş

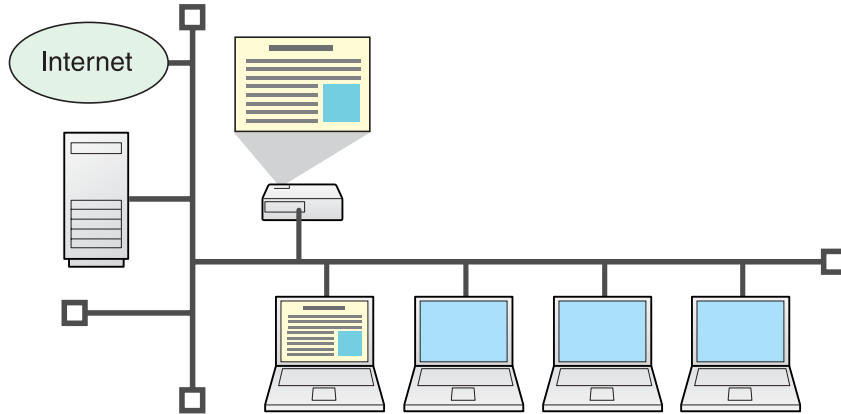
Bu bölüm, projektörünüzü bir ağ üzerinden daha verimli şekilde kullanmanıza yardımcı olacak fonksiyonlarla ilgili bilgi vermektedir.

EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation)'nin aşağıdaki fonksiyonları çeşitli ve verimli toplantı ile sunumlar yaparken size büyük destek olabilir.

Ağ Bağlantısı ile Çeşitli Ekranlar Arasında Aktarım (EasyMP Network Projection)

Projektörü EasyMP Network Projection aracılığıyla bir ağa bağlayarak verimli toplantılar ve sunumlar düzenleyebilirsiniz.

EasyMP Network Projection'ı kullanmadan önce ürünle birlikte verilen "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" CD-ROM'undaki yazılımı yükleyin. [☛ s.6](#)



• Kolay hazırlık/Bilgi güvenliği uygulaması

Paylaşılan bir dosya sunucusunda veya masaüstü bilgisayarınızda kayıtlı materyalleri, konferans odasındaki ağa bağlı bir bilgisayardan yansıtılabileceğiniz için verilerinizi önceden kopyalamanız gerekmez. Ayrıca verilerinizi bir USB belleğe ya da dizüstü bilgisayara kopyalayıp yanınızda taşımanıza gerek olmadığı için bilgileriniz güvenle korunur.

• Sorunsuz ilerleme

Projektör bir ağa bağlıysa projektörü, ağdaki bilgisayarlardan da paylaşabilirsiniz. Bir toplantı veya sunum yaparken farklı bilgisayarlardan veri yansıtabilirsiniz, bilgisayarlar arasındaki sinyal kablосunu değiştirmeniz gerekmez. Projektör ile bilgisayar arasında mesafe olsa bile herhangi bir sorun yaşanmaz.

• Çeşitli ekran aktarımı fonksiyonları

- Dağıtım fonksiyonu [☛ s.10](#)
- Geçiş fonksiyonu [☛ s.10](#)
- Sunum Modu [☛ s.20](#)
- Çoklu ekran görüntüleme [☛ s.21](#)

Windows Vista'nın Network Projection fonksiyonu ile yansıtma

Windows Vista'nın Network Projector fonksiyonu ile projektör ve bilgisayarı bir ağ üzerinden bağlayarak görüntüleri yansıtabilirsiniz. Böylece herhangi bir yazılım yüklemeyen sadece standart bir işletim sistemi fonksiyonunu kullanarak ağ üzerinden sunum yapabilirsiniz. [☛ s.40](#)

Projektörü Uzaktaki Bir Yerden Takip Etme, Yapılandırma ve Kontrol Etme


Aşağıdaki kullanımı kolay fonksiyonların hepsiyle çeşitli konferans odalarındaki projektörleri yönetebilirsiniz.


- Sorun çıktığında e-posta ile bildirim alma [☛ s.45](#)
- Sorunları ağ üzerindeki SNMP Manager'dan takip ve tespit etme [☛ s.46](#)
- Standart bir bilgisayar Web tarayıcısı kullanarak projektörü ayarlama ve kontrol etme [☛ s.43](#)

Projektörü verimli bir şekilde kullanabilmek için gereken yazılımı, ürünle birlikte verilen "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" CD-ROM'unda bulabilirsiniz. Yazılımı, kullandığınız bilgisayara yükleyin.

Tedarik Edilen Yazılımlar

"EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" CD-ROM'unda şu yazılımları bulabilirsiniz.

- EasyMP Network Projection
Bilgisayar ekranındaki görüntüleri bir ağ bağlantısı ile projektöre göndermek için kullanılan yazılım.
- EasyMP Monitor
Ağa bağlı olan Epson projektörlerinin geçerli durumunu listeleyen ve bu projektörleri takip ve kontrol eden yazılım. EasyMP Monitor kullanarak birden fazla projektörü birlikte yönetebilirsiniz. EasyMP Monitor kullanımıyla ilgili ayrıntılı bilgi için bkz. "EasyMP Monitor Kullanım Kılavuzu".  [EasyMP Monitor Kullanım Kılavuzu](#)

Projektörle birlikte verilen "Kullanım Kılavuzu"ndaki Yazılım Gereklilikleri bölümünden, yazılım uygulamalarının sistem gerekliliklerini denetleyin.  [Kullanım Kılavuzu "Yazılım için Çalıştırma Koşulları"](#)

Kurulum

Kurulumu başlamadan önce aşağıdaki noktaları kontrol ettiğinizden emin olun.

- Aşağıdaki işletim sistemlerini kullanırken, EasyMP Network Projection uygulamasını yüklemek için, yönetici yetkisine sahip olmanız gerekir.
 - Windows 2000
 - Windows XP
 - Windows Vista

- Aşağıdaki işletim sistemlerini kullanırken, EasyMP Monitor uygulamasını yüklemek için, yönetici yetkisine sahip olmanız gerekir.
 - Windows 2000
 - Windows NT4.0
 - Windows XP
 - Windows Vista
- Kurulumu başlamadan önce çalışan tüm uygulamaları kapattığınızdan emin olun.
- Windows Vista kullanırken, EasyMP Monitor uygulamasının Ukraynaca sürümünü kullanmak için, Windows Vista SP1'e yükseltme yapmanız gerekir.
- Windows NT4.0 kullanırken, Arapça ve İbranice desteği olmadığı için, EasyMP Monitor uygulaması yüklenirken İngilizce seçilir.
- Yükleme işlemi için seçilen dil, kullandığınız işletim sisteminin dilinden farklıysa, ekranlar düzgün olarak görüntülenmeyebilir.
- Ağ ve bilgisayarların yönetimi ve uygulamaların bilgisayarlara yüklenip yüklenemeyeceğiyle ilgili bilgi almak için ağ yöneticinize danışın.



- **EMP NS Connection kullanıcıları için**
EMP NS Connection'ın ismi EasyMP Network Projection olarak değişmiştir.
Önceden: EMP NS Connection → Şimdi: EasyMP Network Projection
Projektörü ağ üzerinden EMP NES Connection'ın kurulu olduğu bir bilgisayara bağlamak için, önce EMP NS Connection'ı kaldırın ve ardından EasyMP Network Projection 2.60 sürümünü yükleyin. EMP NS Connection uygulamasını kullanarak projektöre düzgün bir şekilde bağlanamazsınız.
- **EMP Monitor kullanıcıları için**
EMP Monitor adı değişmiştir.
Önceden: EMP Monitor → Şimdi: EasyMP Monitor
Şu an EMP Monitor uygulamasını kullanıyorsanız, onun yerine EasyMP Monitor uygulamasını yükleyebilirsiniz. EasyMP Monitor uygulamasına yükseltmek için, önce EMP Monitor'ü kaldırın, sonra EasyMP Monitor uygulamasını yükleyin.

Prosedür

Windows için

- 1 **Bilgisayarınızı açın.**
- 2 **"EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" CD-ROM'unu bilgisayarınıza takın.**
Kurulum programı otomatik olarak başlar.



"Kolay Yükleme" butonuna tıklayın.

Yazılımı seçip kurmak için **Özel Yükleme** butonuna tıklayın. Yazılım dilini değiştirmek için **Dil** butonuna tıklayın.



Kurulacak uygulamaları işaretleyin ve ardından "Yükle" butonuna tıklayın.



Lisans Sözleşmesi ekrana geldiğinde "Evet" butonuna tıklayın.



EPSON Virtual Display Ekle-Kaldır ekranı görüntülendiğinde "TAMAM" butonuna tıklayın.

Çoklu ekran özelliğini kullanmak istiyorsanız EPSON Virtual Display uygulamasını kurmanız gerekir. Bu programı şimdi kurmak istemiyorsanız, daha sonra da kurabilirsiniz. [s.22](#)



Kurulumu tamamlamak için "Çıkış" butonuna tıklayın.

EasyMP Monitor seçildiğinde, yükleme işlemi başlar.

Macintosh için

EasyMP Monitor uygulaması, Macintosh bilgisayarlarla uyumlu değildir.



Bilgisayarınızı açın.



"EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" CD-ROM'unu bilgisayarınıza takın.



EPSON penceresindeki "ENPvx.xx_Installer" simgesine çift tıklayın.

Kurulum başlar.



Kurulumu tamamlamak için "Çıkış" butonuna tıklayın.



- Yükleme işlemi otomatik olarak başlamadığında (yalnızca Windows)
Başlat - Çalıştır öğelerini seçin ve **Çalıştır** iletişim kutusunda CD-ROM sürücünüzün harfini girin ve :\\EPsetup.exe yazıp **Tamam** butonuna tıklayın.

- Kaldırma

Windows için

Başlat - Ayarlar - Denetim Masası - Programları Ekle/Kaldır veya **Programları Ekle veya Kaldır** öğesine tıklayın ve ardından EasyMP Network Projection uygulamasını kaldırın.

Macintosh için

Uygulamalar içinden, EasyMP Network Projection klasörünü silin.





EasyMP Network Projection ile Baęlanma

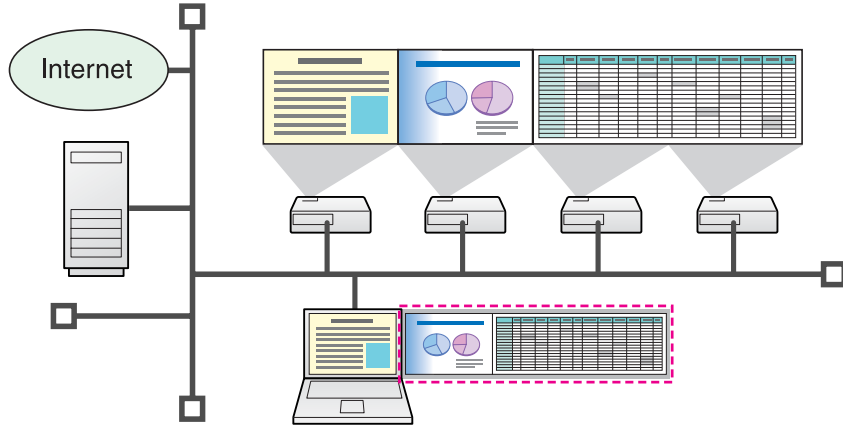
Bu bölümde bilgisayar ile projektörü bir aę üzerinden bağlama ve projektör ile bilgisayarınızın ekranından görüntüleri yansıtma prosedürü açıklanmaktadır.

Aşağıdaki uygun fonksiyonları kullanarak toplantı ve sunumlar hazırlayabilirsiniz.

EasyMP Network Projection Uygulamasının Temel Fonksiyonları

- Sunum Modu  s.20
Bu fonksiyon, bir bilgisayarda çalıştırılan PowerPoint Slayt Gösterilerini yansıtabilir. Hazırlık yaparken ve bir Slayt Gösterisi sunmuyorken, siyah bir ekran yansıtarak sunumlarınıza hoş bir hava verebilirsiniz.

- Çoklu ekran görüntüleme  s.21
Bir bilgisayardaki farklı görüntüleri maksimum dört ayrı projektöre yansıtarak, elektronik tablo vb. sayfa yapılarını kesintisiz tek bir görüntü olarak yansıtabilirsiniz.



- Dağıtım fonksiyonu
Uzaktaki bir bilgisayarda görüntülen ekran, eşzamanlı olarak aynı ağ üzerinde yer alan en fazla dört farklı projektörde de görüntülenebilir.

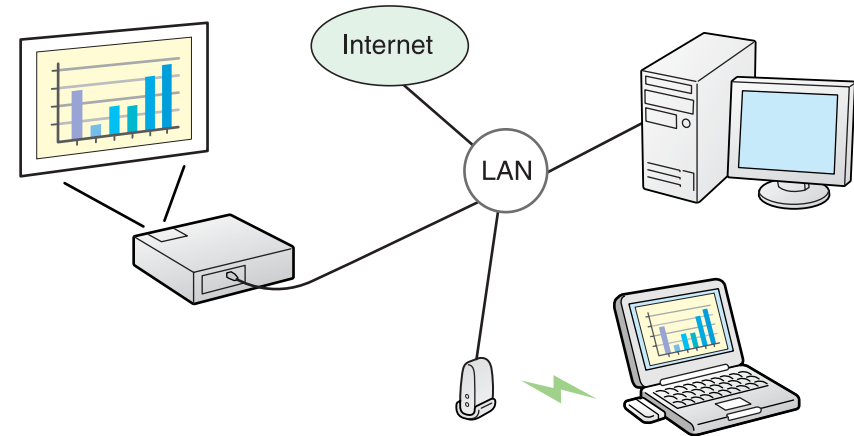
- Geçiş fonksiyonu
Birden fazla kişi kablo değiştirmeden sırayla kendi sunumunu yapabilir. Bu fonksiyonu kullanmak için bütün bilgisayarlarda EasyMP Network Projection uygulaması kurulu olmalıdır.

İki Bağlantı Modu


EasyMP Network Projection kullanarak projektörü ağ üzerinden bir bilgisayar ile bağlamanın iki yöntemi vardır.

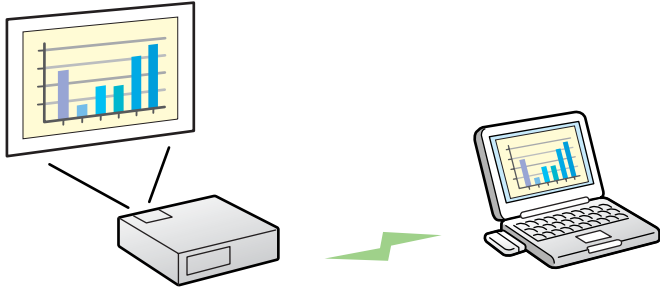
Gelişmiş Bağlantı Modu

Gelişmiş Bağlantı Modu, bir altyapı bağlantısıdır ve bir ağ kablosuyla varolan bir ağ sistemiyle bağlantı kurar. Kablolu LAN aracılığıyla bir ağa bağlanırken, projektör ile hub bağlantısını piyasada satılan bir LAN kablosu yardımıyla kurun. İsteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi'ni projektöre takarsanız, ağa bir kablosuz LAN erişim noktasından bağlanabilirsiniz.



Hızlı Bağlantı Modu (Sadece isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi takılıysa)

Hızlı Bağlantı Modu sadece isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi'ni projektöre taktıysanız çalışır. Hızlı Bağlantı Modu projektörün SSID'sini geçici olarak bir bilgisayara atayarak geçici bir bağlantı kurar ve bağlantı kesildikten sonra bilgisayarın ağ ayarlarını geri yükler.  s.12




- Bir bilgisayara kolayca bağlanabilir ve bilgisayardan görüntüleri ağ ayarlarını yapma gereği duymaksızın yansıtılabilirsiniz.
- Böylece bir bağlantı kablosu olmadan kolayca bağlanabilir ve hatta projektör ve bilgisayar uzak noktalarda olsalar bile aralarında bağlantı kurabilirsiniz.


Bağlantı adımları

Projektörü bilgisayara bağlamak ve EasyMP Network Projection uygulaması ile görüntü yansıtmak için aşağıdaki adımları kullanın.


İlk bağlantı sırasında 1 ila 4. adımları uygulamanız gereklidir.

1. Bağlantı kurulacak bilgisayara EasyMP Network Projection uygulamasını yükleyin.  s.6




2. Bilgisayarda ağ ayarlarını yapın ve ağ bağlantısını etkinleştirin.*1  s.12




3. "Hızlı Bağlantı Modu"nu kullanmak için: İsteğe bağlı kablosuz LAN ünitesini projektöre takın. (Takılıysa, 5. adıma geçin.)
"Gelişmiş Bağlantı Modu"nu kullanmak için: "Bağlantı Noktası Yapılandırması"ndaki Kablolu LAN adaptörünü etkinleştirin.*2  Bilgisayar belgeleri



4. Projektörün ağ ayarlarını yapın ve ağ bağlantısını etkinleştirin.  *Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"*



5. Bilgisayarda EasyMP Network Projection uygulamasını başlatın ve projektör bağlantısını yapın.  s.13

*1 Kullandığınız bilgisayar ağa bağlıysa, bilgisayarda ağ ayarlarını yapmanıza gerek yoktur.

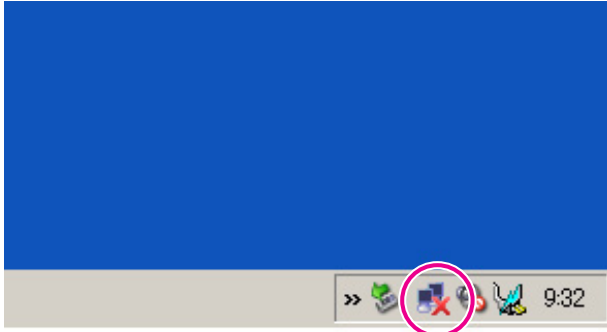
*2 Gerekirse erişim noktası ve yönlendirici ayarlarını yapın.

Bilgisayarı bağlantıya hazırlamak için aşağıdaki adımları uygulayın.

Bilgisayarı Hazırlama

Windows için

Bilgisayarın ağ ayarlarını, LAN adaptörü ile verilen yazılımı kullanarak yapın. Bu yazılımla ilgili ayrıntılı bilgi için LAN adaptörü veya bilgisayarla birlikte verilen Kullanım Kılavuzu'na bakınız. Örneğin, aşağıdaki resimde gösterildiği gibi, görev çubuğundaki ağ simgesi üzerinde kırmızı bir çarpı işareti (×) varsa, projektörü bağlayamazsınız.



Macintosh için

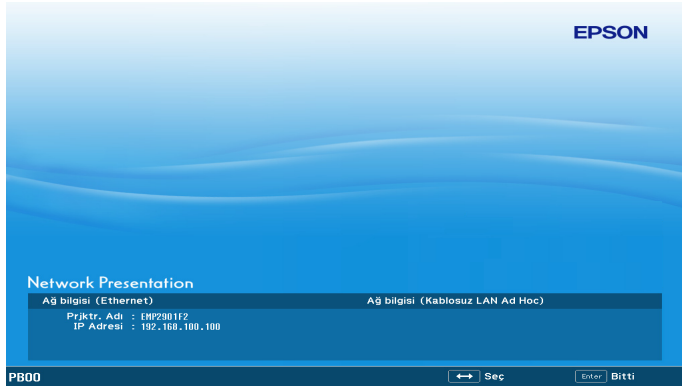
Ağ bağlantı noktasını ve iletişim durumunu ayarlayın. İletişim durumunun ayarlanmasıyla ilgili ayrıntılı bilgi için, bilgisayarınızın veya AirPort kartının Kullanım Kılavuzu'na bakınız.

Projektörü Çalıştırma

Bağlanmadan önce projektörü bağlantı bekleme durumuna getirin. Projektörün ağ ayarlarının tamamlandığından ve projektörün, piyasada da bulunan bir ağ kablosu ile ağ hub'ı gibi bir ağ ekipmanına bağlı olduğundan emin olun.

Prosedür


- 1 **Gücü açmak için, uzaktan kumandanın [⏻] butonuna basın.**
- 2 **Uzaktan Kumanda üzerindeki [LAN] butonuna basın.**
Aşağıdaki LAN bekleme ekranı görüntülenir.




Bilgisayarı Çalıştırma

Aşağıdaki açıklamalarda, aksi belirtilmedikçe, Windows ekran görüntüleri kullanılmıştır. Macintosh kullanırken de aynı ekranları görürsünüz.

Prosedür

- 1 **EasyMP Network Projection uygulamasını başlatın.**
Windows için
Başlat - Programlar (veya Tüm Programlar) - EPSON Projector - EasyMP Network Projection ögesini seçin.
Macintosh için
EasyMP Network Projection uygulamasının kurulu olduğu sabit diskte yer alan Uygulamalar klasörüne ve ardından EasyMP Network Projection simgesine çift tıklayın.
- 2 **Görüntülenen Bağlantı modu ekranından "Gelişmiş Bağlantı Modu" ögesini seçin ve "Tamam" butonuna tıklayın.**
Projektör arama sonuçları görüntülenir.
Her zaman Gelişmiş Bağlantı Modu'nu kullanarak bağlanmak için Bağlantı modu ekranından **Daha sonraki bağlantılar için seçili Bağlantı Modu'nu varsayılan bağlantı olarak ayarlayın.** ögesini seçin.
- 3 **Bağlanmak istediğiniz projektörü seçip "Bağlan" seçeneğine tıklayın.**
Aynı ağa bağlı maksimum dört projektör seçip aynı anda aynı görüntüleri yansıtabilirsiniz.
Bağlanmak istediğiniz projektör, arama sonuçlarında görüntülenmiyorsa **Otomatik arama** butonuna tıklayın. Arama işlemi yaklaşık 30 saniye sürer.
Bağlantı ekranıyla ilgili ayrıntılı bilgi için, bkz. "Bağlantı Ekranını Kullanma".  s.15
- 4 **Projektör anahtar sözcüğü, projektörden "Açık" olarak ayarlandıysa anahtar sözcük giriş ekranı görüntülenir. LAN**

bekleme ekranında görünen anahtar sözcüğü girin ve ardından "Tamam" butonuna tıklayın.

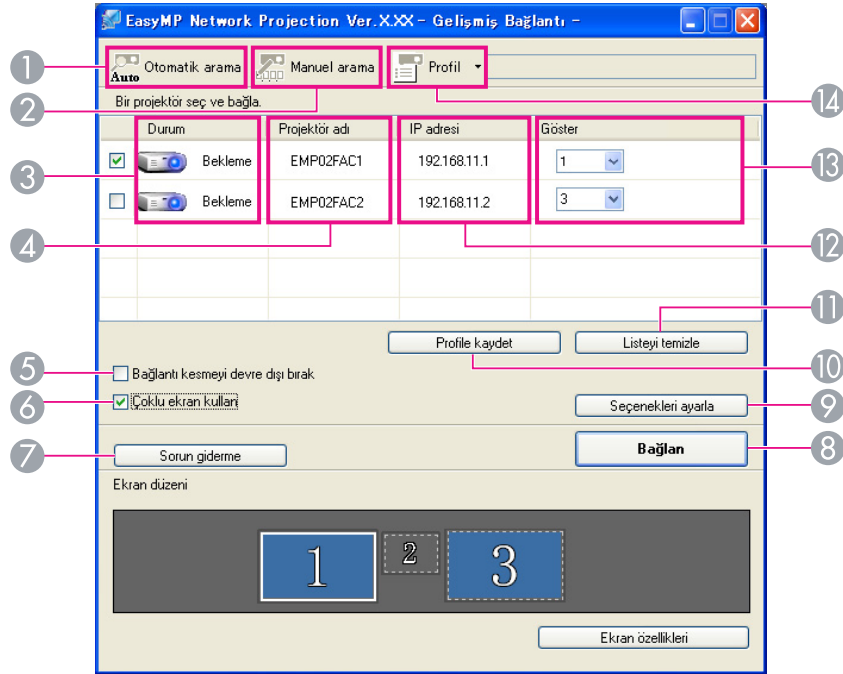
Bağlantı tamamlandığında, bilgisayarın ekranı yansıtılır. Bilgisayar ekranında, aşağıdaki EasyMP Network Projection araç çubuğu görüntülenir. Projektörü çalıştırmak ve ayarları yapmak ve ağ bağlantısını kesmek için bu araç çubuğunu kullanabilirsiniz. Araç çubuğu kullanımıyla ilgili ayrıntılı bilgi için, bkz. "Araç Çubuğunu Kullanma".  s.17



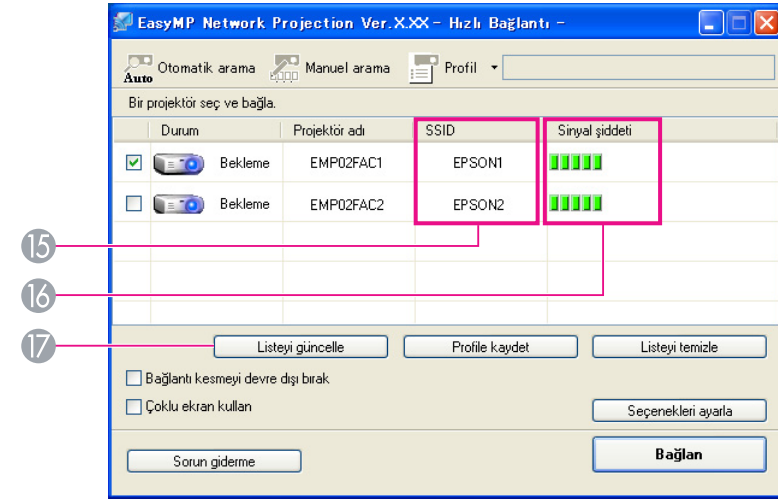
Sunum yapan kişiyi değiştirmek gibi nedenlerle başka bir bilgisayara bağlanırken, bağlanmak istediğiniz bilgisayarda EasyMP Network Projection uygulamasını başlatın. O sırada bağlı olan bilgisayarın bağlantısı kesilir ve projektör, bağlanmaya çalışan bilgisayara bağlanır.

Aşağıdaki ekranı görüntülemek için, EasyMP Network Projection uygulamasını başlatın. Her bir butonun veya öğenin çalışması, aşağıdaki tabloda açıklanmıştır.

Sistem Gelişmiş Bağlantı Modu'nda başladığında



Sistem Hızlı Bağlantı Modu'nda başladığında



Otomatik arama

Gelişmiş Bağlantı Modu'nda bilgisayarın bağlandığı ağ sisteminin üzerinde bulunan projektörler için arama yapabilirsiniz.

Hızlı Bağlantı Modu'nda SSID değerine göre projektör arayabilirsiniz.



Manuel arama

Gelişmiş Bağlantı Modu'nda belirli bir IP adresi veya Projektör adı'na göre projektör arayabilirsiniz.

Hızlı Bağlantı Modu'nda bir listeden seçilen SSID değerine göre projektör arayabilirsiniz.

3 Durum

Aşağıdaki altı simge, bulunan projektörlerin durumunu gösterir.







Bekleme

Bağlanmak için seçin.



Meşgul

Bağlanmak için seçin. **Bağlan**'ı tıklattığınızda, o anda bağlı olan bilgisayarın bağlantısı kesilir ve sizin bilgisayarınız bağlanır.

	Meşgul (Bağlantı kesmeyi devre dışı bırak)	Seçilemez. Bağlantı kesmeyi devre dışı bırak seçeneği, zaten bağlı olan başka bir bilgisayarda ayarlanır.
	Başka bir uygulama tarafından kullanılıyor	Projektörün Yapılandırma Menüsü açıktır. Yapılandırma menüsünü kapattıktan ve yeniden arama yaptıktan sonra seçebilirsiniz.
	Arıyor	Manuel arama veya Profil çalıştırılırken görüntülenir.
	Bulunamadı.	Manuel arama veya Profil sonucunda bir projektör bulunamadığında görüntülenir. Hızlı Bağlantı Modu'nda sadece aynı SSID'ye sahip birden fazla projektör seçebilirsiniz.


4 Projektör adı

Projektör adı görüntülenir.

5 Bağlantı kesmeyi devre dışı bırak

Seçili projektöre bağlı iken başka bilgisayarların bağlantıyı kesmesini önlemek için bu kutuyu işaretleyin.

6 Çoklu ekran kullan

Çoklu ekranda görüntüleme fonksiyonu için kutuyu işaretleyin. Bu fonksiyon seçildiğinde Ekran düzeni ve Ekran özellikleri ekranın altında görüntülenir.  s.21


7 Sorun giderme

Bir sorun olduğu için bağlantı kuramıyorsanız EasyMP Network Projection Sorun giderme ekranını açmak için bu butona basın.


8 Bağlan

Arama sonuçları listesinden seçtiğiniz projektöre bağlanın. Bir projektörle bağlantı kurulduğunda bir araç çubuğu görüntülenir.

9 Seçenekleri ayarla

EasyMP Network Projection uygulamasını başlatırken, işlem yöntemi gibi genel ayar seçeneklerini yapabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi edinmek için, bkz. Seçenekleri ayarla  s.37

10 Profile kaydet

Ağdaki projektör aramasının sonuçlarını bir Profil olarak kaydeder.  s.32


11 Listeyi temizle

Tüm arama sonuçlarını siler.

12 IP adresi (Sadece Gelişmiş Bağlantı Modu)

Projektörün IP adresi görüntülenir.

13 Göster

(Çoklu ekran kullan seçildiğinde) gösterilen rakamı seçin.  s.27

14



Profil

Profile kaydet ile kaydedilmiş bir **Profil** kullanarak ağ üzerinde bir projektör arayabilirsiniz.  s.32

15 SSID (Sadece Hızlı Bağlantı Modu)

Projektörün SSID değeri görüntülenir.

16 Sinyal şiddeti (Sadece Hızlı Bağlantı Modu)

Sinyal şiddeti arttıkça, yanan Gösterge'lerin sayısı da artar.

17 Listeyi güncelle (Sadece Hızlı Bağlantı Modu)

Durum ve Sinyal şiddeti güncellenir.


Araç Çubuğunu Kullanma

EasyMP Network Projection uygulaması başladıktan ve projektörle bağlantı kurulduktan sonra, bilgisayar ekranında araç çubuğu görüntülenir. Projektörü çalıştırmak ve projektörün ayarlarını yapmak için bu araç çubuğunu kullanabilirsiniz.



Hedef projektör seç

Dağıtım fonksiyonunu veya çoklu ekran görüntülemeyi kullanarak birden çok projektörden görüntüyü yansıtırken projektörlerin sadece araç çubuğundan kontrol edilmesini sağlamak için bu seçeneğe tıklayın. Aşağıdaki sembol, projektörlerin kontrol edilebileceğini gösterir. TUMÜ bağlanan projektörlerin tamamının kontrol edilebildiğini gösterir. Örneğin "1, 3" görüntüleniyorsa 1 ve 3 numaralı projektörler kontrol edilebilir.

Aşağıdaki ekranı görüntülemek için  sembolüne tıklayın.

Havır.	Projektör adı	Göster
<input checked="" type="checkbox"/>	1: EMP02FAC1	1
<input checked="" type="checkbox"/>	2: EMP02FAC2	1
<input checked="" type="checkbox"/>	3: EMP02FAC3	1

- 1 Kontrol edilecek projektörü seçin.
- 2 Belirlenen projektörün No'sunu gösterir. Bu No, araç çubuğundan kontrol edebileceğiniz projektörün No'sunu belirtir.
- 3 Projektörün durumunu gösterir.



Durdur

Projektöre bağlı iken yansıtmayı durdurur.



Göster

Durdur veya Duraklat sonlandırır.



Duraklat

Projektöre bağlı iken yansıtılan görüntüleri duraklatır.




Sunum Modu

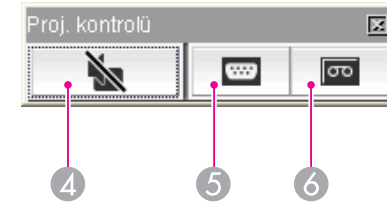
Bu simgeye her tıklandığında Sunum Modu etkinleşir ya da devre dışı kalır. [s.20](#)



Proj. kontrolü

Projektör ağa bağlıyken, projektörün A/V Sessiz, PC kaynağına geçiş yap ve Video kaynağına geçiş yap fonksiyonları, hem Uzaktan Kumanda hem de projektörün Kontrol paneli ile kontrol edilebilir.

Aşağıdaki araç çubuğunu görüntülemek için  sembolüne tıklayın.



4 A/V Sessiz

Uzaktan kumandadaki [Shutter] butonuyla aynı fonksiyona sahiptir.

[Kullanım Kılavuzu "Uzaktan Kumanda"](#)



5 PC kaynağına geçiş yap

Her tıkladığınızda Kaynak, Bilgisayar, BNC, DVI-D ve LAN arasında geçiş yapar.




6 Video kaynağına geçiş yap

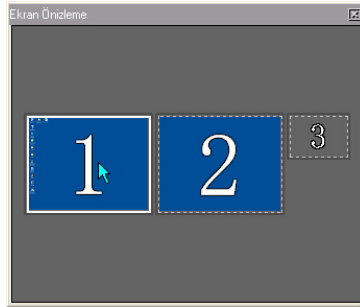
Her tıkladığınızda Kaynak, S-Video, Video ve HDMI arasında geçiş yapar. Kablo bağlı değilse S-video giriş bağlantı noktasına geçiş yapılamaz.



Ekran Önizleme

Çoklu ekran önizleme penceresini görüntüler.

Yaptığınız ayarlarla bir önizleme görüntülemek için  simgesine tıklayın. Her Ekran Önizleme'yi tam ekrana büyütme için ekranlara tıklayın.



Seçenekleri ayarla

Bilgisayardan görüntü aktarımı sırasındaki aktarım performansı ayarlanabilir. [s.37](#)



Film Gönderme Modu

Bu projektörde etkinleştirilmemiştir. "Bağlı projektör film oynatamaz." mesajı görüntülenir.

Bağlantıyı kes

Söndürmek

Projektör bağlantısını keser.



Sinyal şiddeti

Bağlantı, Hızlı Bağlantı Modunda yapıldığında bu sembol görüntülenir. Sinyal şiddeti arttıkça yanan göstergelerin sayısı da artar.



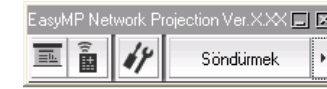
Araç Çubuğu ekranına geçiş

Araç çubuğu ekranında aşağıdaki şekilde geçiş yapılır. Araç çubuğu ekranı, bir sonraki geçiş kadar aynı kalır.

Tam



Normal



Basit





EasyMP Network Projection Kullanışlı Fonksiyonlar

Bu bölüm görüntüleri tek bir bilgisayardan birden fazla projektöre göndermenize izin veren (Çoklu Ekran Görüntüleme), bir toplantı veya sunum sırasında yararlı olabilecek fonksiyonları anlatmaktadır.

Sunum Modu'nda görüntüler sadece bilgisayarda bir PowerPoint Slayt Gösterisi yapılırken görüntülenir. Slayt Gösterisi'ni durdurduğunuzda projektör, siyah ekran görüntüler. Bu özellik sadece Slayt Gösterisi görüntülemek istediğinizde faydalıdır. PowerPoint'e ek olarak, Keynote Macintosh Sunum Modu ile uyumludur.

Prosedür

1 Gerekirse kontrol edilecek başka bir projektör seçin.  s.17

2 Araç çubuğundaki  butonuna tıklayın.

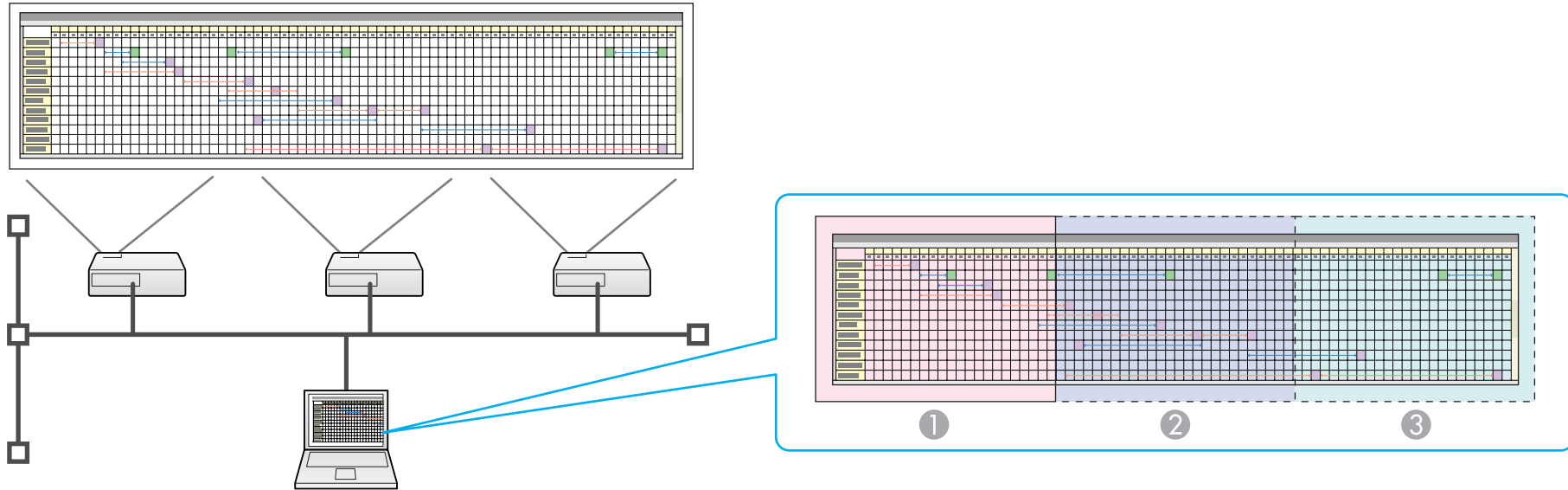
Sunum Modu başlar.

3 Sunum Modu'ndan çıkmak için,  butonuna tekrar tıklayın.



PowerPoint slayt gösterisi yapılırken [▼] butonuna basıldığında sonraki slayt görüntülenir. Önceki slaytı görüntülemek için [▲] butonuna basın.

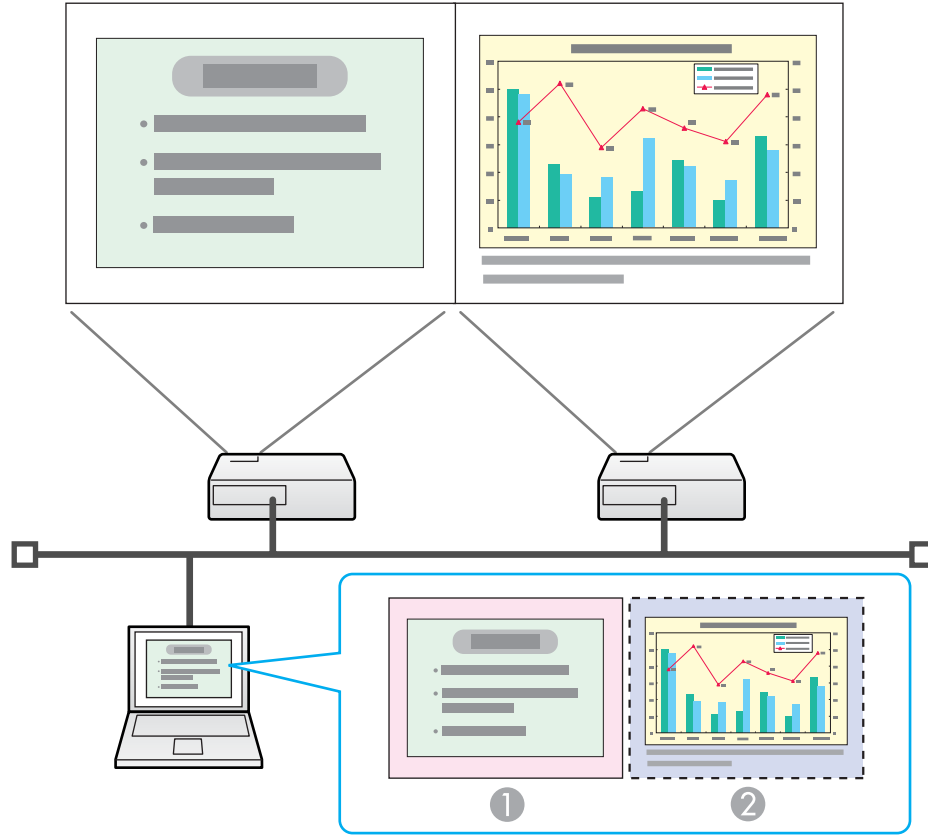
Çoklu ekran görüntüleme modu sadece tek bir bilgisayara bağlı olan birden fazla projektörden farklı görüntüleri yansıtmanıza imkan sağlar. Windows ile bilgisayarda birden çok sanal ekran sürücüsü ayarlanabilir ve her görüntü projektörle yansıtılabilir. Bu fonksiyon, Windows Vista özelliklerindeki kısıtlamalar nedeniyle Windows Vista ile birlikte kullanılamaz. Macintosh için, fonksiyonu etkinleştirmek amacıyla bilgisayara harici bir monitör bağlanmalıdır. Aşağıdaki açıklamada sanal ekrandan söz edilmekle birlikte, Macintosh için bu işlem, fiziksel olarak bağlanmış olan ekranda görüntülenen ekranlarla ilişkilidir.



Sanal Ekranı Ayarlama Örneği

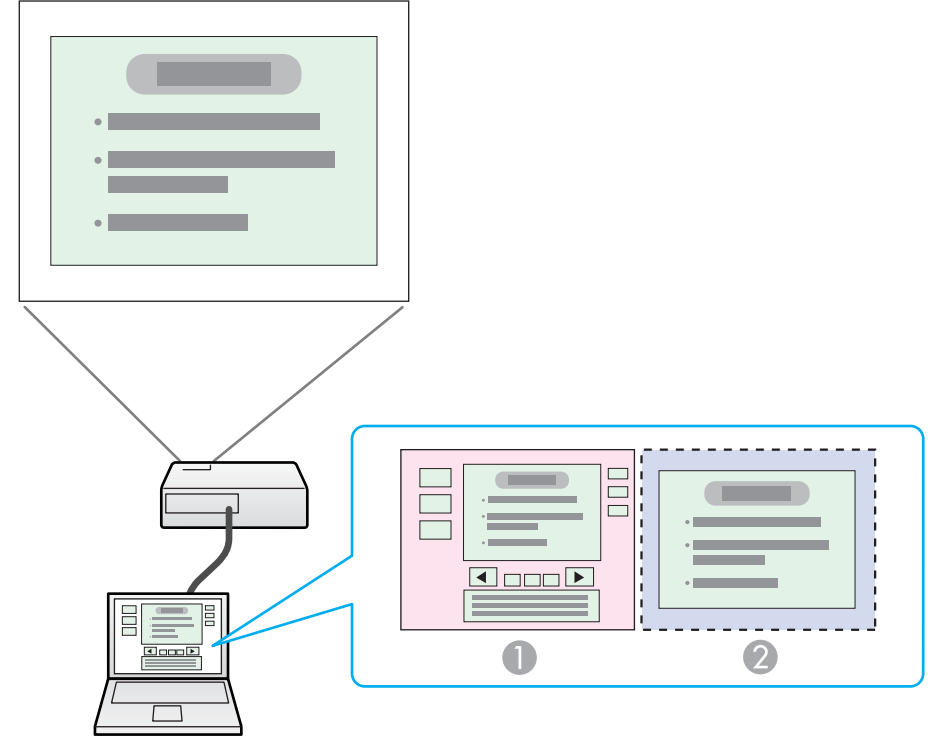
Sanal ekran► paylaşımını düzenlemek suretiyle sadece bir sunum yaparken göstermek istediğiniz görüntüyü ya da soldan sağa farklı görüntüleri yansıtabilirsiniz.

Düzenleme örneği 1



- ① Gerçek monitör görüntüsü PowerPoint dosyası
- ② Sanal ekran görüntüsü Excel dosyası

Düzenleme örneği 2



- ① Gerçek monitör görüntüsü PowerPoint dosyası sunum araçları
- ② Sanal ekran görüntüsü Bir PowerPoint dosyası kullanılarak Slayt Gösterisi

Çoklu Ekran Görüntüleme Fonksiyonu'nu Kullanmadan Önceki Prosedür

1. Sanal Ekranı Ayarlama s.23

Windows ortamında sanal ekran► sürücüsünü gerektiği şekilde etkinleştirin. Ve hem Windows hem de Macintosh için sanal ekran düzenlemesini ayarlayın.


2. Yansıtılacak görüntüyü belirleme s.27

Yansıtılacak dosyayı seçin ve ardından ekranı gerçek projeksiyon düzenlemesine göre sanal ekrana taşıyın.



3. Belirlenen görüntülerin yansıtılması s.27

Ağ üzerinden bağlanan projektöre bir sanal ekran numarası atayın ve ardından yansıtmayı başlatın.

Sanal Ekranı Ayarlama

Bu bölüm 1. örnekteki düzenlemeye ait sanal ekranı açıklamaktadır.  s.22

Sanal ekran sürücüsünü etkinleştirme (Sadece Windows)

Sanal ekran  sürücüsünü etkinleştirin. Aşağıda listelenen kullanıcıların bu işlemi gerçekleştirmelerine gerek yoktur.  "Sanal Ekranı Ayarlama" s.23 prosedürüne gidin.

- EasyMP Network Projection uygulamasını yükleyerek sanal ekranları etkinleştiren kullanıcılar.
- Macintosh kullanıcıları için.

Prosedür

1 Bilgisayarda Windows'u başlatın, ardından "Başlat" - "Programlar" (ya da "Tüm Programlar") - "EPSON Projector" - "EPSON Virtual Display Ekle-Kaldır" öğesini seçin.

EPSON Virtual Display Ekle-Kaldır ekranı görüntülenir.

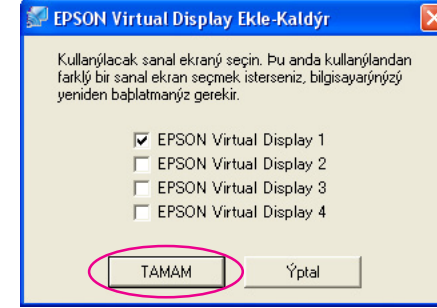
2 Kullanmak istediğiniz sanal ekranı seçin.

En fazla dört monitör eklenebilir. Bu örnekte tek bir sanal ekran kullanılacaktır. Çoklu ekran görüntüleme ayarı yapıldığında, gerektiği kadar çok ekran seçin.

Ekranların herhangi biri seçilebilir.



"TAMAM" butonuna tıklayın.




TAMAM butonuna tıkladığınızda, sanal ekran sürücülerini etkinleştirilir. Bu noktada ekranın titremesi normaldir. EPSON Virtual Display Ekle-Kaldır ekranının kapanmasını bekleyin.

Sanal Ekranı Ayarlama

EasyMP Network Projection uygulamasını başlattıktan sonra, sanal ekranların ayarı Windows ve Macintosh arasında değişir. Prosedürler ayrıca aşağıda açıklanmaktadır.



Kablosuz LAN üzerinden bağlantı kurarken, EasyMP Network Projection uygulamasını başlatmadan önce aşağıdaki noktaları kontrol edin. Aşağıda belirtilenler doğru şekilde ayarlanmazsa Çoklu ekran görünümü kullanılamaz.

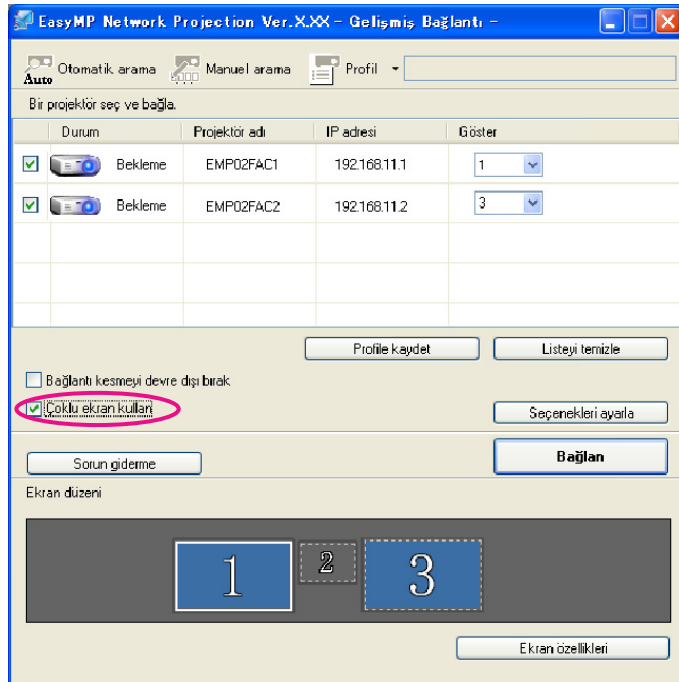
- Bilgisayar ve her projektör için kullanılacak olan SSID aynı olmalıdır.
 - Bilgisayar Kablosuz LAN sistemi ve her projektörün Kablosuz LAN kartı aynı olmalıdır.
- SSID ve projektörün Kablosuz LAN sistemini projektörün Yapılandırma menüsü altında Ağ menüsünden değiştirebilirsiniz.  [Kullanım Kılavuzu](#) "Kablosuz LAN Menüsü (sadece isteğe bağlı kablosuz LAN ünitesi kurulu olduğunda)"

Prosedür

Windows için

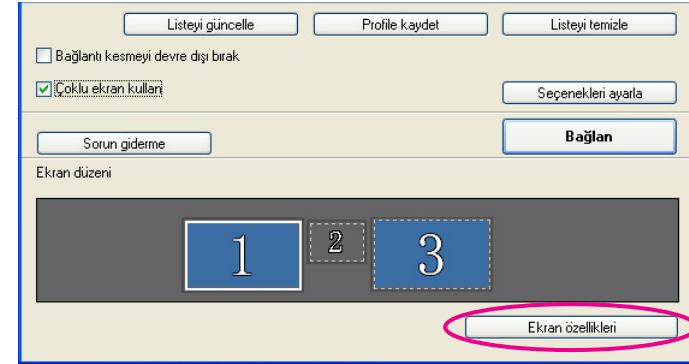
1 EasyMP Network Projection uygulamasını başlatmak için, "Başlat" - "Programlar" (veya "Tüm Programlar") - "EPSON Projector" - "EasyMP Network Projection" ögesini seçin.

2 "Çoklu ekran kullan" onay kutusunu seçin.



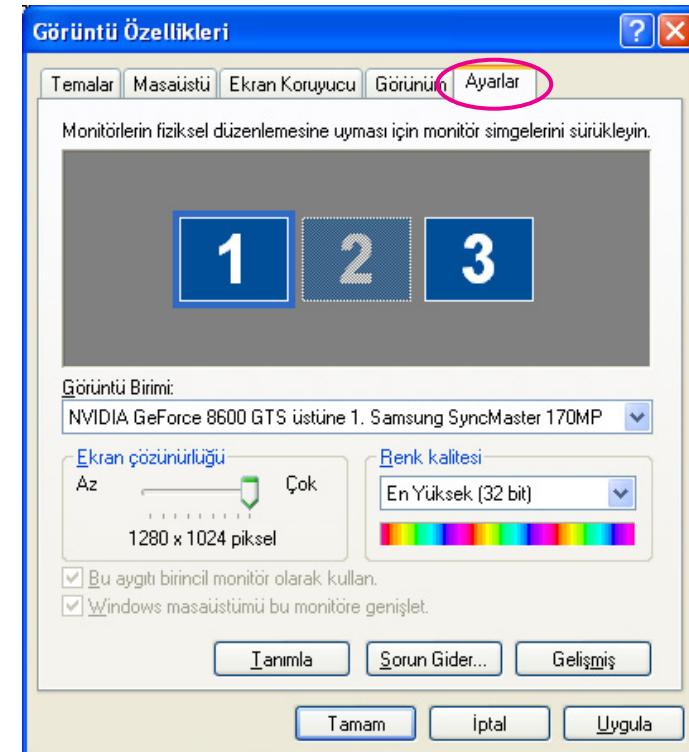
Ekran düzeni ve Ekran özellikleri ekranının altında görüntülenir.

3 "Ekran özellikleri" ögesine tıklayın.



"Ekran Özellikleri" ekranı görüntülenir.

4 "Ayarlar" sekmesine tıklayın.

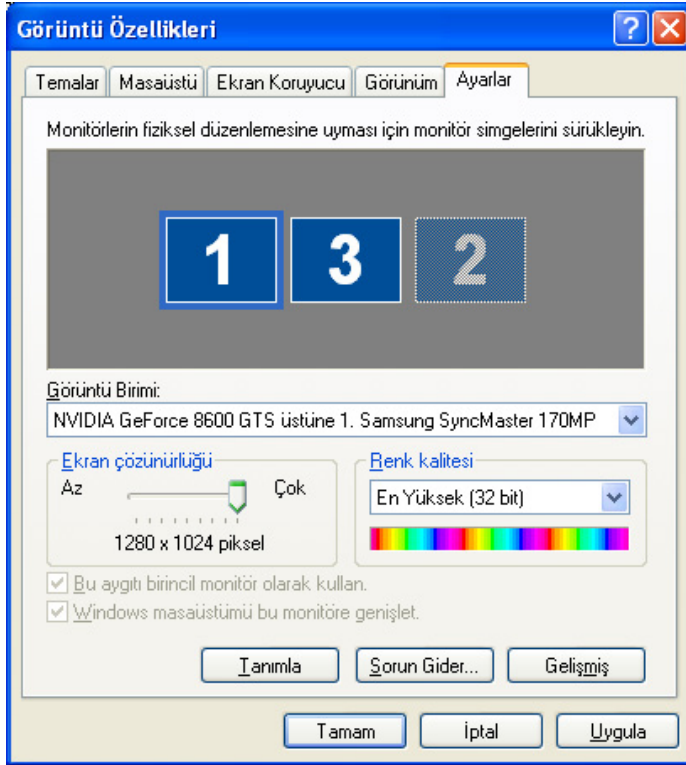


5

Görüntülenen monitör sembolünü sürükleyip istediğiniz yere bırakın.

Burada gerçek monitör (1) solda ve sanal monitör (3) sağda görüntülenir.

Bilgisayarda birden çok ekran çıkış terminali varsa, bu sanal terminallere atanan numaralar, fiziksel terminallerle sıralı olacaktır.



- İkincil monitör olarak bir harici monitör bağlandıysa bu ekranın görüntüsü yansıtılamaz.
- Donanıma bağlı olarak ikincil monitörün sayısı, "2"den farklı olabilir. Ekranda monitör sembolü görüntülediğinde bu sembole tıklayın ve "Ekran" altında görüntülenen monitör türünün "ikincil" olmadığını teyit edin.
- Ekran Çözünürlüğü ayarları için aşağıya bakınız. [s.48](#)

Monitör simgesi düzenlendiğinde, aşağıdaki resimdeki gibi bir sanal ekran bağlanır.



6

"Tamam" butonuna tıklayın. Ekran Özellikleri penceresi kapanır.

Bu noktaya kadar sanal ekran düzeni de düzeltilmiştir. Daha sonra yansıtılacak görüntüleri belirleyin. [s.27](#)

Macintosh için

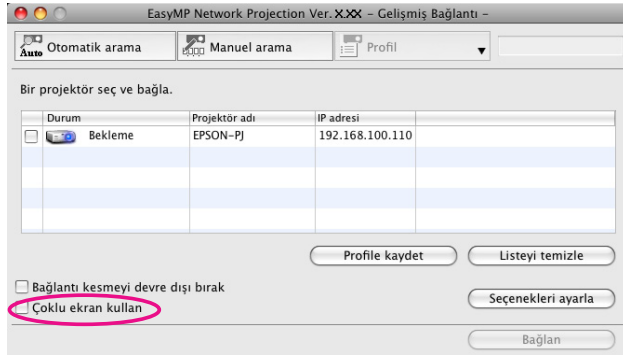
1

EasyMP Network Projection uygulamasını başlatın. EasyMP Network Projection uygulamasının kurulu olduğu sabit diskteki Applications (Uygulamalar) klasörüne ve ardından EasyMP Network Projection simgesine çift tıklayın.

Gelişmiş Bağlantı Modu'nu seçin ve başlatma işlemini gerçekleştirin.

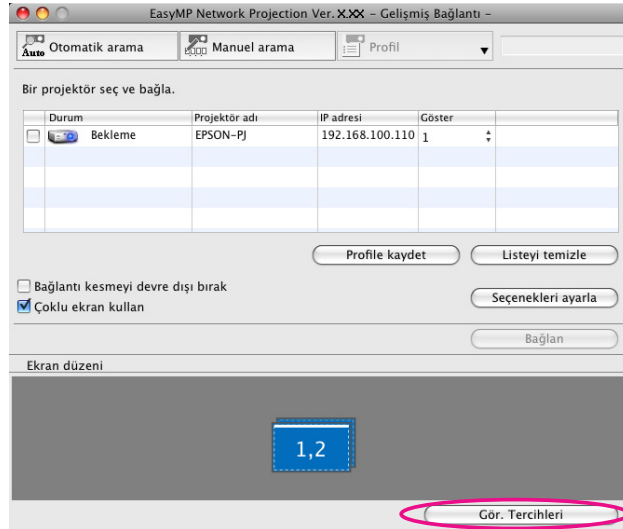
2

"Çoklu ekran kullan" onay kutusunu seçin.



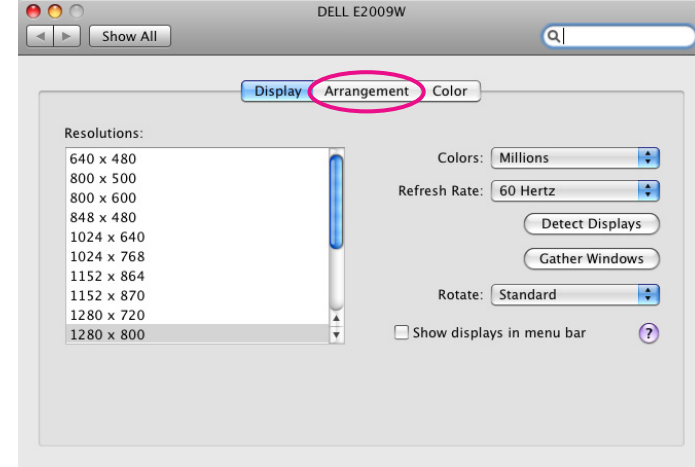
Ekran düzeni ve Görüntü tercihleri ekranının altına eklenir.

3 "Gör. Tercihleri" öğesine tıklayın.

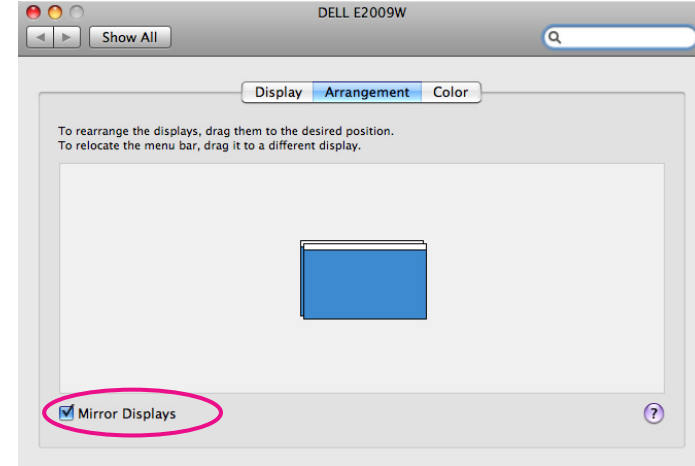


Ayarları görüntüle ekranı görüntülenir.

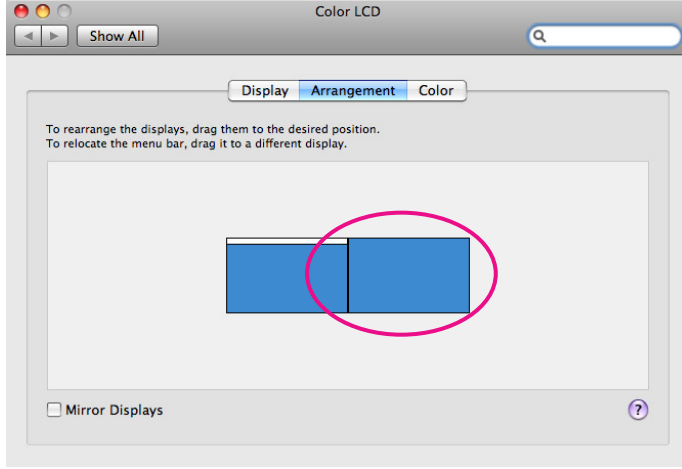
4 "Arrangement" öğesine tıklayın.



5 "Ayna Ekranlar" seçeneğindeki işareti kaldırın.



6 Görüntülenen monitör sembolünü sürükleyip istediğiniz yere bırakın.



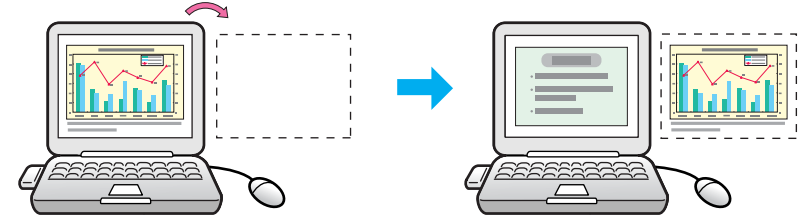
- 7 Ayarları görüntüle ekranını kapatın.
Bu noktaya kadar ekran düzeni de düzeltilmiştir.

Yansıtılacak Görüntüyü Belirleme

Bu bölüm 1. örnekteki düzenlemeye ait sanal ekranı açıklamaktadır.
s.22

Prosedür

- 1 Yansıtılacak dosyayı seçin.
PowerPoint ve Excel dosyalarını başlatın.
- 2 Pencereyi, istenen sanal ekran monitörüne sürükleyip görüntünün yansıtılacağı yere atayın.
Excel penceresini, görüntülenemeyecek kadar sağa sürükleyin. Bunun sonucunda PowerPoint penceresi, gerçek monitör üzerinde görüntülenirken Excel penceresi de sağdaki sanal ekran üzerinde görüntülenir.

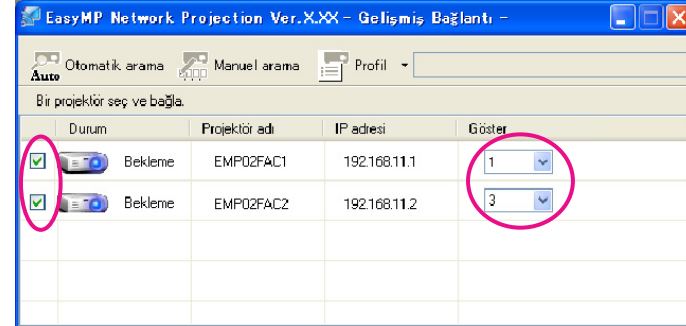


Belirlenen Resimlerin Yansıtılması

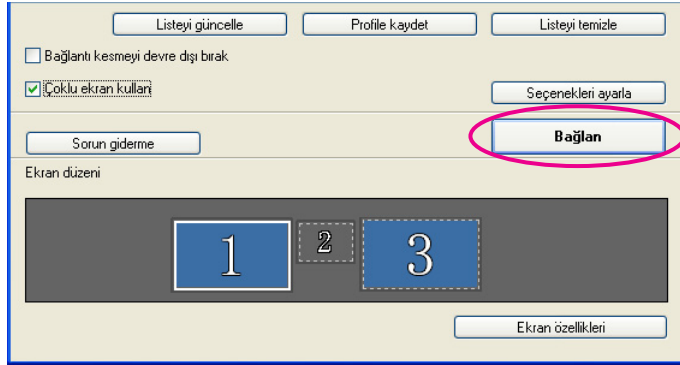
Bu bölüm 1. örnekteki düzenlemeye ait sanal ekranı açıklamaktadır.
s.22

Prosedür

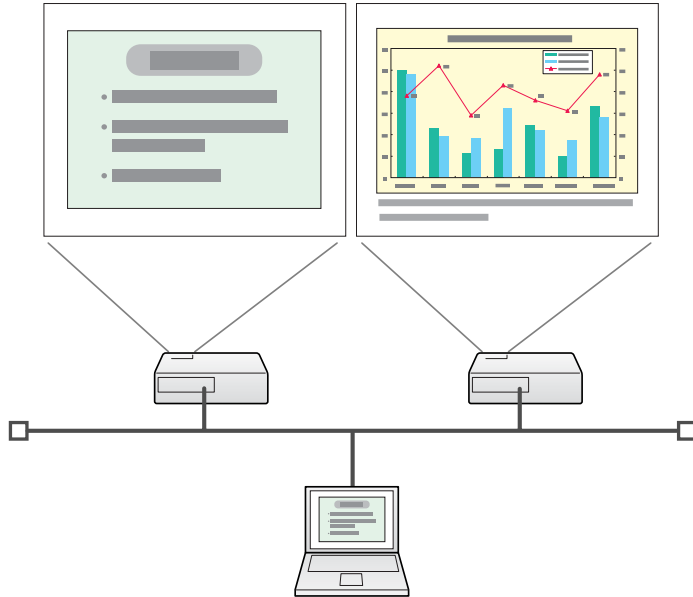
- 1 "Göster" seçeneğinde atanacak sanal ekran sayısını seçin ve projektörden hangi görüntünün yansıtılacağını belirleyin.



- 2 "Bağlan" a tıklayın.



Her bir projektöre atanan görüntü yansıtılır.



Windows ortamında, bilgisayardaki bir sanal ekrana gönderilen görüntüyü göremezsiniz. Sanal ekrandaki görüntüyü düzenlemek için bu görüntüyü yansıtılırken düzenlemelisiniz.

Sanal ekran üzerinde fare ile işlem yapmak için farenin imlecini, imleç sanal ekranda görünüyormuş gibi sanal ekranın yönünde taşıyın.

3

Çoklu ekran görüntülemeyi sonlandırmak için araç çubuğundaki "Söndürmek" seçeneğine tıklayın.



- Windows ortamında sanal ekran sürücüsü, fare imlecinin ekranın sınırları dışına taşınabilmesine olanak tanıyacak şekilde etkinleştirilmişse imlecin yerinin takibini kaybettiğiniz durumlar olabilir. Bir sanal ekran kullanmıyorsanız "EPSON Virtual Display Ekle-Kaldır" altında, sanal ekran karşısındaki onay işaretini temizleyin, böylece fare imleci ekran sınırlarının dışına taşınmaz. Çoklu ekran görüntülemeyi daha sonra tekrar kullanmak için EPSON Virtual Display Ekle-Kaldır altındaki gerekli ekranın karşısına işaret koyun.
Bir onay işaretini kaldırmak için aşağıya bakınız. [s.23](#)
- Projektörlerim renk tonunu ayarlayabilirsiniz. [Kullanım Kılavuzu "Çoklu Projektörler için Renk Düzeltme \(Çoklu Ekran Renk Ayarı\)"](#)



Farklı Bir Alt Ağ Üzerinden Projektöre Bağlanma

Bu bölümde bir bilgisayarı, var olan bir ağ sistemi üzerindeki bir Kablolu veya Kablosuz LAN erişim noktası aracılığıyla farklı bir alt ağdaki bir projektöre nasıl bağlayabileceğiniz açıklanmıştır.

Varsayılan olarak bu uygulama sadece bilgisayarla aynı alt ağdaki projektörleri arar. Bu nedenle ağ üzerinde projektörler için arama yapsanız bile farklı bir alt ağdakiler bulunmayacaktır. Ancak farklı bir alt ağdaki bir projektörü aşağıdaki şekilde belirleyip bu projektöre bağlanabilirsiniz:

- Bir IP adresi veya Projektör Adı belirtip bir arama yapın.
IP Adresi, doğrudan girilebilir. Bağlanacak Projektör adının DNS sunucusuna kaydedilmiş olması koşuluyla, sadece Projektör adı girerek de arama yapabilirsiniz. 🖱️ [s.31](#)
- Profile göre arama yapma
Bir IP Adresi ya da Projektör adı belirterek farklı bir alt ağda projektör arama işlemi yaptığınızda, aramayı kolay hatırlayabileceğiniz bir adla Profil olarak kaydedebilir ve bu Profili daha sonra farklı bir alt ağda projektör aramak istediğinizde kullanabilirsiniz. 🖱️ [s.32](#)



Arama sonucunda bir projektör bulunamazsa bunun en olası sebepleri aşağıda belirtilmiştir. Hatanın nedenine bağlı olarak uygun şekilde ilerleyin.

Hem Windows hem de Macintosh için

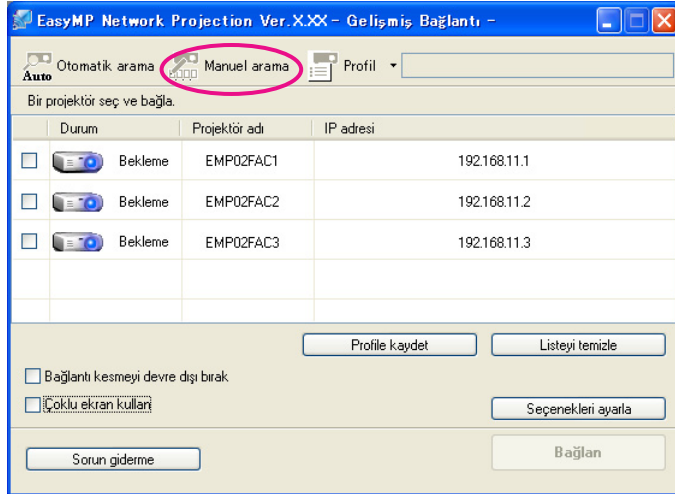
- Kablosuz LAN sinyali ya kapsama alanı dışında ya da zayıf.
Sinyal ile karışan herhangi bir şey olup olmadığını kontrol edin. Projektöre isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi takılıdır ve Macintosh Kablosuz LAN'a bağlıdır
- AirPort: Açık olarak ayarlanmamış veya uygun erişim noktası seçilmemiş.
AirPort'un Açık olarak ayarlanıp ayarlanmadığını kontrol edin. Ya da uygun erişim noktasının seçilip seçilmediğini kontrol edin.

Aşağıdaki açıklamalarda, aksi belirtilmedikçe, Windows ekran görüntüleri kullanılmıştır.

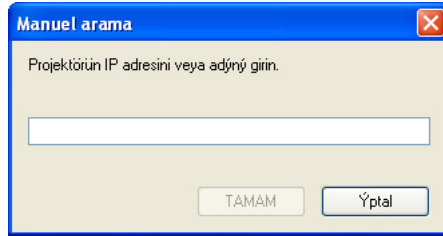
Macintosh kullanırken de benzer ekranları görürsünüz.

Prosedür

- 1 EasyMP Network Projection projektör seçim ekranında "Manuel arama" ögesine tıklayın.



- 2 Bağlanmak istediğiniz projektör için IP adresi veya Projektör adı girin ve "TAMAM" butonuna tıklayın.



Arama sonuçları, EasyMP Network Projection projektör seçim ekranında görüntülenir.

Hedef projektörün belirlenmiş olması kaydıyla, o projektörü seçin ve ardından bir bağlantı kurmak için **Bağlan**'a tıklayın.

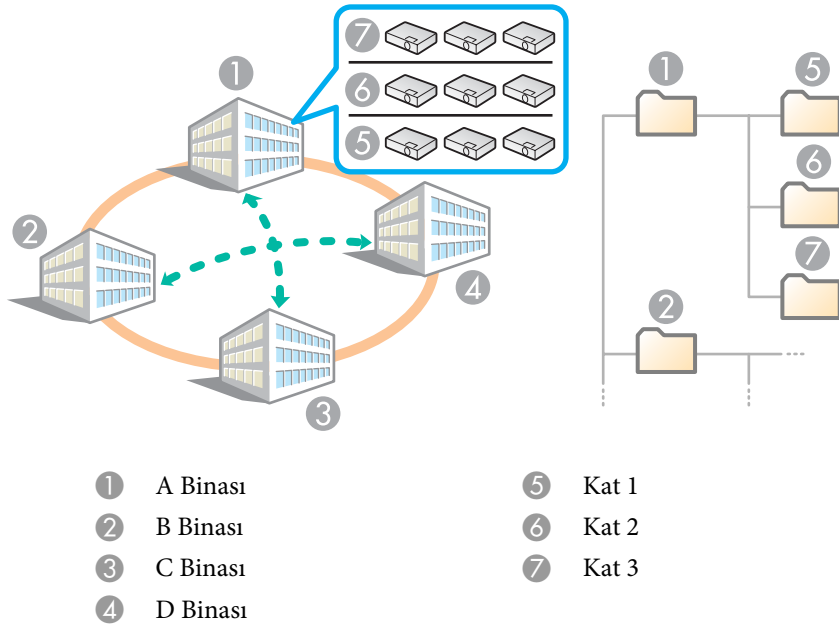
Bu projektörü kullanırken her arama işleminizde ilgili detayları her seferinde belirtmemek için aramanızı bir Profil olarak kaydedin.

 s.32



Hızlı Bağlantı Modu'nda Manuel arama'yı kullanırken, SSID değerini belirleyebilirsiniz. Birçok projektör varken SSID değerini kullanarak arama alanınızı daraltabilirsiniz.

Sık kullanılan bir projektör için arama işleminizi bir Profil olarak kaydedebilirsiniz. Bir Profil, belirli bir projektörle ilgili olarak Projektör adı, IP adresi ve SSID değeri gibi bilgilerin tümünü içeren bir dosyadır. Her arama yaptığınızda profili belirtirseniz, IP Adresi veya Projektör adı girmenize gerek kalmaz. Örneğin, bir projektörün kurulduğu her yer için bir grup Profil oluşturup bunları klasörler halinde yöneterek, hedef projektör kolayca bulunabilir.



Bu bölümde bir Profil'in nasıl oluşturulacağı ve düzenleneceği anlatılmıştır.

Bir Profil Hazırlama

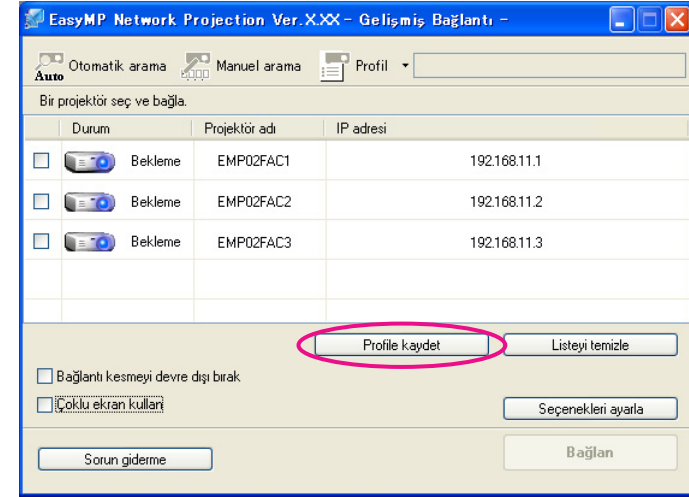
Profiller, arama sonuçları kaydedilerek hazırlanır.

Önceden kaydedilmiş bir Profilin nasıl değiştirileceğine dair ayrıntılı bilgi için aşağıdaki bölüme bakınız. [s.34](#)

Prosedür

1

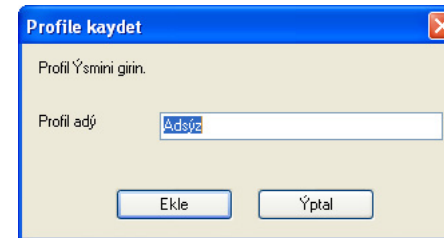
Projektör, EasyMP Network Projection projektör seçim ekranında görüntülediğinde "Profile kaydet" öğesine tıklayın.



Profile kaydet ekranı görüntülenir.

2

Bir Profil adı girin ve ardından "Ekle" seçeneğine tıklayın.



Projektör bilgileri, Profil'e kaydedilir.

Daha önce bir Profil kaydetmişseniz, bunun üzerine yazılıp yazılmayacağını onaylamanız istenir. Bir Profili farklı bir adla kaydetmek için **Farklı kaydet**'i seçin. Profil için bir klasör

oluşturduysanız aşağıdaki ekranlar görüntülenir. Profil adı girdikten ve **Kaydet** hedefini seçtikten sonra **Ekle**'ye tıklayın.

Windows için



Macintosh için



Bir Profil klasörü oluşturmayla ilgili ayrıntılı bilgi için aşağıdaki bölüme bakınız. [s.34](#)

Profil Belirterek Arama Yapma

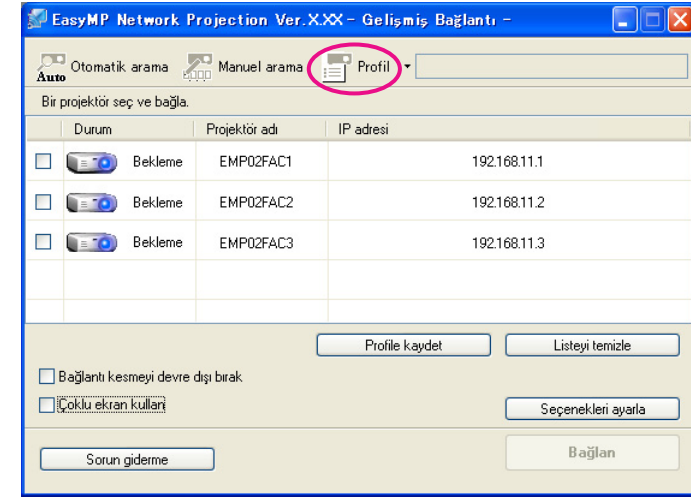
Oluşturduğunuz Profili belirterek arama yapabilirsiniz.

Prosedür

1

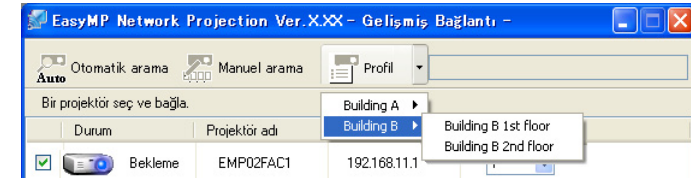
EasyMP Network Projection projektör seçim ekranında "**Profil**" ögesine tıklayın.

Herhangi bir Profil kaydedilmediyse **Profil** seçemezsiniz.



2

Görüntülenen menüden bağlanmak istediğiniz projektörü seçin.



Arama sonuçları, EasyMP Network Projection projektör seçim ekranında görüntülenir.

Hedef projektörün belirlenmiş olması kaydıyla, o projektörü seçin ve ardından bir bağlantı kurmak için **Bağlan**'a tıklayın.

Profil Yönetme

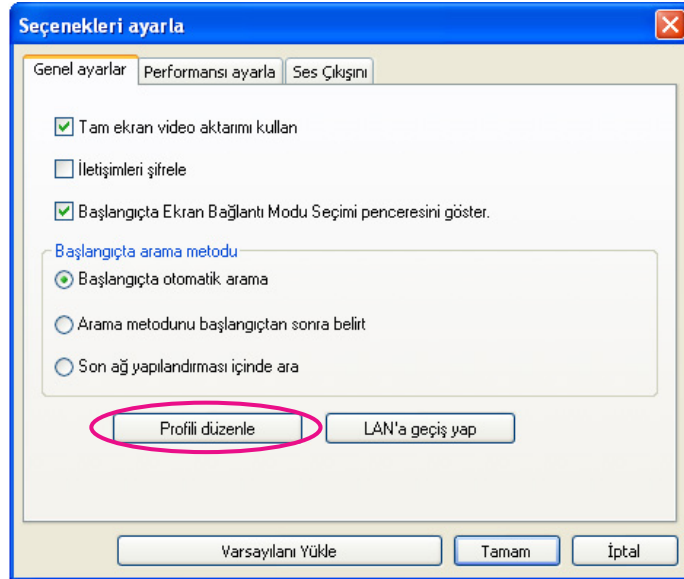
Profil adını ve hiyerarşik yapısını değiştirebilirsiniz.

Prosedür

- 1 **EasyMP Network Projection ana ekranındaki "Seçenekleri ayarla" ögesine tıklayın.**

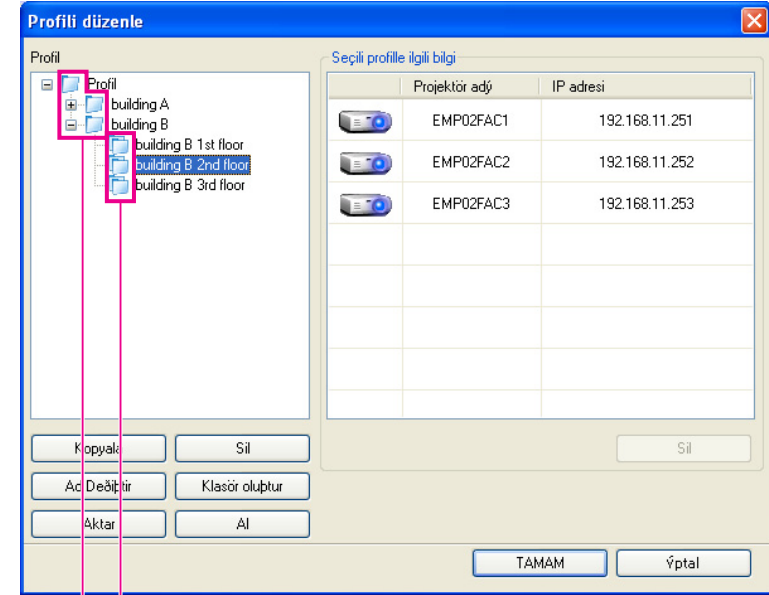
Seçenekleri ayarla ekranı görüntülenir.

- 2 **"Profili düzenle" ögesine tıklayın.**



Profili düzenle ekranı görüntülenir.

- 3 **Profile kaydedilen içerikleri düzenleyin.**



- 1 : Klasörü belirtir.
- 2 : Profil'i belirtir.

Profil	
Öge	Fonksiyon
Profil	Kayıtlı Profil'i görüntüleyebilirsiniz. Profili, bir klasör oluşturarak yönetebilirsiniz. Profilin veya klasörün sırasını sürükleyip bırakarak değiştirebilirsiniz.
Kopyala	Profili kopyalayabilirsiniz. Kopyalanan Profil, aynı adla orijinal ile aynı klasöre kaydedilir.
Sil	Profili ve klasörü silebilirsiniz.

Profil	
Öge	Fonksiyon
Ad Değiştir	Yeniden adlandır iletişim kutusunu görüntüleyebilir ve klasörü veya Profili yeniden adlandırabilirsiniz. Yeniden adlandır iletişim kutusuna en fazla 32 karakter girebilirsiniz.
Klasör oluştur	Yeni bir klasör oluşturabilirsiniz.
Aktar	Bir Profili hem Dışarı Aktarabilir hem de Profili İçer Aktarıp kullanabilirsiniz.
Al	Dışa aktarılan bir Profili okumak ve kullanmak istediğinizde kullanılır.

Seçili profille ilgili bilgi	
Öge	Fonksiyon
Projektör adı, IP adresi	Profile kayıtlı projektör bilgilerini görüntüleyebilirsiniz.
Sil	Seçilen projektörün bilgilerini silebilirsiniz. Tüm projektör bilgileri silindiğinde profil de silinir.



"TAMAM" butonuna tıklayın.

Düzenlemelerinizi kaydeder ve Profili düzenle ekranını kapatır.



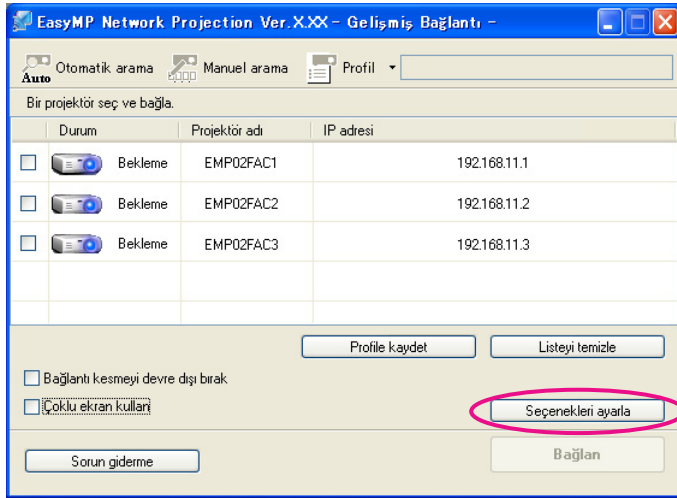
EasyMP Network Projection Uygulamasının Kullanımının Ayarlanması

EasyMP Network Projection başladığında işlem yöntemi gibi seçenekleri ayarlayabilirsiniz.

EasyMP Network Projection başladığında işlem yöntemi gibi ayar seçeneklerini yapabilirsiniz.
EasyMP Network Projection ana ekranındaki Seçenekleri ayarla ögesini alın.

Prosedür

- 1 EasyMP Network Projection ana ekranındaki "Seenekleri ayarla" ögesine tıklayın.



Seenekleri ayarla ekranı görüntülenir.

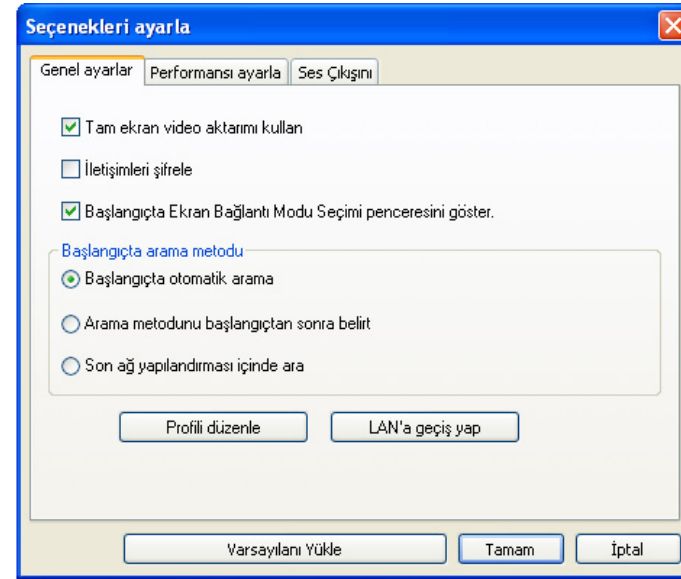
- 2 Ögelerin her birini ayarlayın.

Sonraki adımda ayarlanan ögelerin ayrıntılarını teyit edin. Gerekli tüm ayarları yaptıktan sonra Seçenekleri ayarla ekranını kapatmak için **TAMAM** butonuna tıklayın.

Her Ögeyi Ayarlama

Genel ayarlar sekmesinden ve Performansı ayarla sekmesinden her ögeyi ayarlayın.

Genel ayarlar sekmesi



Tam ekran video aktarımı kullan

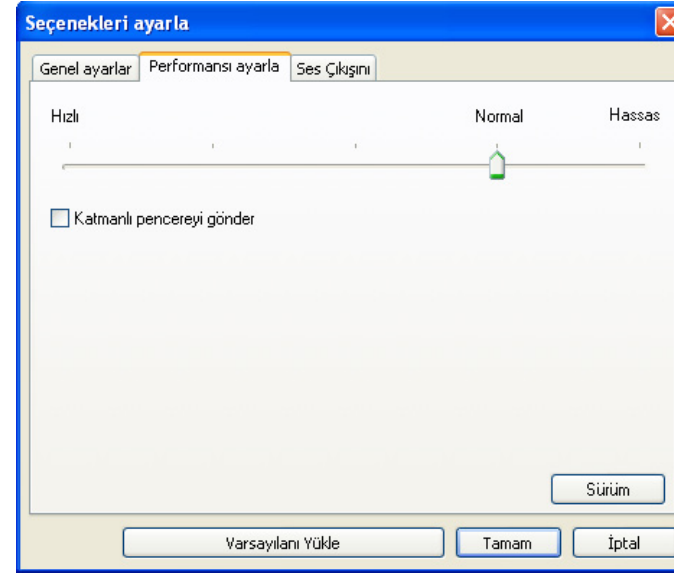
Bu projektör film gönderme fonksiyonunu desteklemediğinden, bu ayar ögesi devre dışıdır.

İletişimleri şifrele

Şifrele ögesini seçin ve veriyi aktarın. Veriler ele geçirilse bile şifresi çözülemez.
Hızlı Bağlantı Modu'nu kullanırken, her zaman bu onay kutusunu seçtiğinizden emin olun.


Başlangıçta Ekran Bağlantı Modu Seçimi penceresini göster	EasyMP Network Projection başladığında Hızlı Bağlantı Modu/Gelişmiş Bağlantı Modu ekranının görüntülenip görüntülenmeyeceğini belirler. Düzenli bir başlangıç yöntemi belirledikten sonra bu işaret kutusunu temizleyin.
Başlangıçta arama metodu	EasyMP Network Projection başlatıldığında uygulanacak projektör arama metodunu aşağıdan seçebilirsiniz. Başlangıçta otomatik arama Arama metodunu başlangıçtan sonra belirt Son ağ yapılandırması içinde ara
Profili düzenle	Profili düzenle iletişim kutusu görüntülenir. s.34
LAN'a geçiş yap	Sadece Windows Ağ Adaptörü Geçiş İletişim kutusu görüntülenir. Bir bilgisayarın birden fazla adaptörü olduğunda bir arama için kullanılacak ağ adaptörüne geçiş için gerektiğinde kullanılır. Varsayılan olarak ağ adaptörlerinin tamamı, bir arama gerçekleştirmek için kullanılır. Bağlantı yöntemi olarak her zaman Kablolu LAN kullanılıyorsa Kablolu LAN adaptörü seçin.
Varsayılanı Yükle	Genel ayarlar sekmesindeki, Profili düzenle ve LAN'a geçiş yap dışındaki tüm ayar değerlerini varsayılan değerlere sıfırlayabilirsiniz.

Performansı ayarla sekmesi



Performans ayarlama kaydırma çubuğu	Performans, Hızlı , Normal ve Hassas olarak ayarlanabilir. Film yansıtmaları kesiliyorsa Hızlı olarak ayarlayın.
Katmanlı pencereyi gönder	Sadece Windows (Windows Vista hariç) Katmanlı bir pencerenin aktarılıp aktarılmayacağını ayarlar. Bilgisayarda görüntülenen mesajlar gibi içerikler projektörde yansıtılmayacaksa katmanlı pencere kullanılır. Katmanlı pencere kullanan mesajlar gibi proje içerikleri için bu onay kutusunu seçin. Fare işaretçisinin ekranda titremesini istemiyorsanız, bu onay kutusundaki işareti kaldırın.
Varsayılanı Yükle	Performansı ayarla sekmesi işlevlerindeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlara sıfırlayabilirsiniz.



Ara ubuğunda  simgesini tıklattığınızda, sadece Performansı ayarla sekmesi görüntülenir.

Ses ıkışını sekmesi

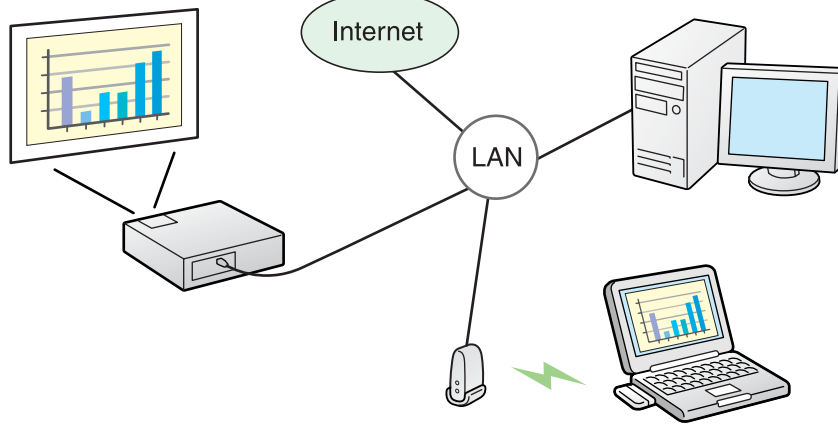
Bu projektör, ses gönderme fonksiyonunu desteklemediğinden, Ses ıkışı sekmesindeki ayarlar devre dışıdır.



Görüntü Yansıtma İçin Ağ Projektörü Fonksiyonunu Kullanma

Bu bölüm Windows Vista'da sunulan standart bir uygulama olan Ağ Projektörü ile bir bilgisayardan nasıl görüntü yansıtılacağını açıklamaktadır.

"Ağ projektörü" Windows Vista'daki standart bir fonksiyondur. İşletim sisteminin bir fonksiyonunu kullanarak ağ üzerindeki projektörü algılayıp, herhangi bir özel yazılım yüklemeye gerek kalmadan bilgisayardan görüntü yansıtabilirsiniz.



Bir ağ üzerinden bilgisayarı bir projektöre bağlayarak görüntü yansıtabilirsiniz.

Uyumlu işletim sistemleri
Windows: Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

Bu bölüm, Ağ Projektörü'nü basit bir şekilde açıklamaktadır.

Projektörün ve bilgisayarın bir ağa bağlı olduğunu kontrol edin ve aşağıdaki işlemleri gerçekleştirin.

Prosedür

- 1 **Projektörü açın ve ardından uzaktan kumanda üzerindeki [LAN] butonuna basın.**

2

Bilgisayarda, Windows'u başlatın ve ardından "Başlat" - "Tüm programlar" - "Aksesuarlar" - "Ağ Projektörüne Bağlan" öğelerine tıklayın.

Bağlantı ayarı ekranı görüntülenir.

Projektör, IP adresi girilerek veya işletim sisteminin bütün bağlı projektörleri otomatik olarak tespit etmesine izin vererek tanımlanır.

3

İşletim sistemi bağlı bütün projektörleri tanımladığında kullanmak istediğiniz projektörü seçin ve "Bağlan" seçeneğine tıklayın.

Projektör şifresi ekranı görüntülendiğinde, LAN bekleme ekranında gösterilen Projektör şifresini girin. [s.13](#)



"Ağ Projektörü"nü Windows Toplantı Alanı'ndaki "Seçenekler"den kullanırken, bilgisayarınızın ekranının renklerini en yüksek düzeye ayarlayın (32 bit). Bilgisayarınız 32 bit'lik görüntüleme kapasitesine sahip değilse, bir mesaj görüntülenir ve bağlantı kurulamaz.



Projektörleri Kurmak, Takip ve Kontrol Etmek İçin Bilgisayar Kullanma

Bu bölümde, projektör ayarlarını değiştirmek ve projektörü kontrol etmek için ağa bağlanmış bir bilgisayarın nasıl kullanılacağı açıklanmıştır.

Projektöre ağ üzerinden bağlanan bir bilgisayarın Web tarayıcısını kullanarak bilgisayardan projektörü ayarlayabilir ve kontrol edebilirsiniz. Bu fonksiyon kullanılırsa kurulum ve kontrol işlemleri, uzaktan gerçekleştirilebilir. Ayrıca bilgisayar klavyesini de kullanabileceğiniz için kurulumda gereken karakterlerin girilmesi daha kolaydır. Web tarayıcısı olarak Microsoft Internet Explorer 6.0 veya daha sonraki bir sürümü kullanın. Macintosh kullanıyorsanız Safari de kullanabilirsiniz. Ancak, Mac OS X 10.2.8 altında Safari kullanıyorsanız, Web kontrolünün bazı radyo butonları düzgün görüntülenmeyebilir.



Projektör **Bekleme Modu**'nda (güç kapalı) olsa bile projektörün Yapılandırma Menüsü'nün **Uzatılmış** menüsünden **Ağ Açık** ayarlanmışsa, Web tarayıcısıyla kurulum ve kontrol mümkündür.

Web Kontrolü'nün Görüntülenmesi

Web Kontrol'ü görüntülemek için, aşağıdaki prosedürü kullanın.



Web tarayıcınız bir proxy sunucu aracılığıyla bağlanacak şekilde kurulmuşsa Web Kontrol görüntülenemez. Web kontrolünü kullanmak için ağ bağlantısı ayarlarını proxy sunucusu kullanmadan yapmalısınız.

Projektörün IP adresini girme

Gelişmiş Bağlantı Modu kullanıldığında, projektörün IP adresini aşağıdaki gibi belirterek Web Kontrol açılabilir.

Prosedür



Bilgisayarınızda Web tarayıcısını başlatın.



Web tarayıcısının adres girişi kutusuna projektörün IP adresini girin ve bilgisayarınızın klavyesindeki [Enter] tuşuna basın.

Web Kontrol görüntülenir.

Projektörün Yapılandırma menüsündeki Ağ menüsünde Web Kontrol Parolası belirlenmişse, Parola girin. Web Kontrol Parolası için belirlenmiş olan karakterleri girin.

Projektör Ayarı

Normalde projektörün Yapılandırma menüsünde belirlenen öğeleri ayarlayabilirsiniz. Belirlenen içerikler, Yapılandırma menüsünde gösterilir. Yalnızca web tarayıcısından ayarlanabilecek öğeler de vardır.

Yapılandırma menüsündeki, Web Tarayıcısı Tarafından Ayarlanamayacak Öğeler

Aşağıdaki öğeler dışında Yapılandırma menüsündeki tüm öğeler ayarlanabilir.

- Sinyal Menü - DVI/HDMI Video Aralığı
- Ayarlar Menü - Ekran Yerleşimi - Quick Corner
- Ayarlar Menü - İşaretçi Şekli
- Ayarlar Menü - Test Deseni
- Ayarlar Menü - Kullanıcı Butonu
- Uzatılmış Menü - Kullanıcı Logosu'nu kaydetme
- Uzatılmış Menü - İşletim - BNC Senk. Sınırı
- Uzatılmış Menü - Dil
- Uzatılmış Menü - İşletim - Yüksek İrtifa Modu
- Uzatılmış Menü - İşletim - Obtürat. Zamanlayıcı
- Sıfırla Menü - Tümünü Sıfırla

Her menüde yer alan öğeler, projektörün Yapılandırma menüsündekilerle aynıdır.

 [Kullanım Kılavuzu "İşlevler Listesi"](#)

Yalnızca Web tarayıcısından ayarlanabilecek öğeler

Ařaęıdaki öğeler yalnızca Web tarayıcısından ayarlanabilir.

- SNMP Topluluk Adı
- Monitör Par.

Projektörün Yapılandırma menüsünde Posta Bildirimi fonksiyonu ayarlandığında, projektörde bir sorun veya uyarı ortaya çıktığında, önceden belirlenmiş e-posta adreslerine bildirim mesajı gönderilir. Böylece operatör de projektörden uzakta bir yerde dahi olsa projektörde meydana gelen sorunlardan haberdar olacaktır.

☞ [Kullanım Kılavuzu "Posta Menüsü"](#)



- En fazla üç bildirim hedefi (Adresler) kaydedilebilir ve bildirim mesajları da bu üç hedefin hepsine birden bir kerede gönderilebilir.
- Bir projektörde kritik bir sorun meydana gelir ve projektör aniden durursa bir operatörü sorun hakkında bilgilendiren bir mesaj gönderemeyebilir.
- Projektör **Bekleme Modu**'nda (güç kapalı) olsa bile projektörün Yapılandırma menüsünün **Uzatılmış** menüsünde **Ağ Açık** ayarlanmışsa, izleme yapmak mümkündür.

Projektörün Yapılandırma menüsünden SNMP ayarlandığında, projektörde bir sorun veya uyarı ortaya çıktığında, önceden belirlenmiş e-posta adreslerine bildirim mesajı gönderilir. Projektörleri, kendilerinden uzaktaki bir noktada toplu olarak kontrol ederken bu işlem faydalıdır.

☞ *Kullanım Kılavuzu "Diğerleri Menüsü"*



- SNMP, bir ağ yöneticisi veya ağ konusunda bilgisi olan bir kişi tarafından yönetilmelidir.
- Projektörü izlemek amacıyla SNMP işlevini kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekir.
- SNMP kullanarak yönetme fonksiyonu, Hızlı Bağlantı Modu'nda Kablosuz LAN üzerinden kullanılamaz.
- En fazla iki hedef IP adresi kaydedilebilir.



Ek

EasyMP Network Projection uygulamasını çalıştırırken bilgisayardan görüntü yansıttığınızda, aşağıdaki sınırlamalar geçerlidir. Bu hususları teyit edin.

Desteklenen Çözünürlükler

Aşağıdaki bilgisayar ekranı çözünürlükleri yansıtılabilir. **UXGA** çözünürlüğünden daha yüksek çözünürlüğe sahip bir bilgisayara bağlanamazsınız.

- **VGA** (640x480)
- **SVGA** (800 x 600)*
- **XGA** (1024 x 768)*
- **SXGA** (1280x960)
- **SXGA** (1280 x 1024)*
- **SXGA+** (1400 x 1050)*
- **WXGA** (1280x768)
- **WXGA** (1280x800)
- **WXGA+** (1440x900)
- **UXGA** (1600x1200)

* Çoklu ekran görüntüleme fonksiyonu açıkken desteklenen çözünürlükler.

Yükseklik ve genişlik oranları burada yer almayan özel bir ekran boyutuna sahip bir bilgisayar kullanıldığında genişliğe en yakın ekran çözünürlüğü, yukarıdaki 10 maddelik listeden seçilir.

Bu bağlamda geniş ekranda yatay kenar boşlukları yansıtılırken dar ekranda boş dikey kenar boşlukları siyah gösterilir.

Ekran Rengi

Bilgisayar ekranlarının renk sayısı yansıtılabilir.

Windows	Macintosh
16 bit renk	Yaklaşık 32.000 renk (16 bit)

Windows	Macintosh
32 bit renk	Yaklaşık 16,7 milyon renk (32 bit)

Çoklu ekran görüntüleme, 16 bit ve 32 bit renkte çalışır.

Bağlantı Sayısı

Bir bilgisayara en fazla dört projektör bağlayıp aynı anda yansıtabilirsiniz. Bir projektöre aynı anda birden fazla bilgisayar bağlayamazsınız.

Ek Bilgiler

- Kablosuz LAN iletim hızı düşükse, ağ bağlantısı beklenmedik şekilde kesilebilir.
- Videolar oynatıldığında, bilgisayarda görüldüğü kadar pürüzsüz bir şekilde oynatılmazlar.
- DirectX fonksiyonlarının bir kısmını kullanan uygulamalar doğru görüntülenmeyebilir. (Sadece Windows)
- Tam ekran MS-DOS komutları yansıtılamaz. (Sadece Windows)
- Bilgisayar ekranındaki görüntünün ve projektörde yansıtılan görüntünün tam olarak eşleşmeyebileceği durumlar olabilir.

Windows Vista Kullanırken

Windows Vista çalışan bir bilgisayarda EasyMP Network Projection uygulamasını kullanırken şunlara dikkat edin.

Windows Photo Gallery'den yansıtırken sınırlamalar

EasyMP Network Projection uygulaması çalışırken Windows Photo Gallery başlatıldığında, aşağıdaki iki sınırlamaya dikkat edin.

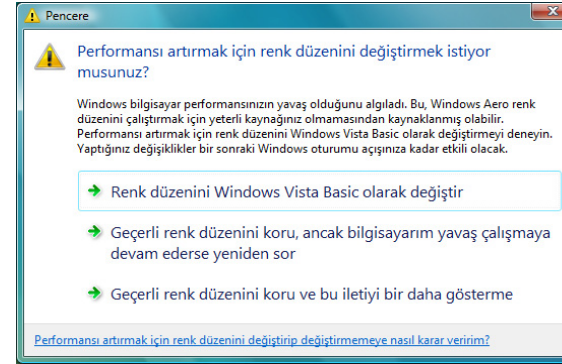
- Windows Photo Gallery'den yansıtıldıklarında Slayt Gösteri'leri basit modda oynatılır.
Araç çubuğu gösterilmediğinden Windows Deneyimi Endeksi notu ne olursa olsun bir Tema (efektler) oynatılırken değişiklik yapamazsınız. Basit mod başlatıldığında EasyMP Network Projection uygulamasını kapatmış olsanız bile Windows Photo Gallery çalışırken modları değiştiremezsiniz. Windows Photo Gallery'yi yeniden başlatın.
- Filmleri oynatamazsınız.

Windows Aero'daki sınırlamalar

Bilgisayarınızın pencere tasarımı Windows Aero ise şu iki sınırlamaya dikkat edin.









- Katmanlı pencere, EasyMP Network Projection uygulamasındaki Seçenekleri ayarla'da Katmanlı pencereyi gönder komutuna bakılmaksızın yansıtılır.
Örneğin, EasyMP Network Projection araç çubuğu için Katmanlı pencereyi gönder devre dışı bırakılmışsa, bilgisayar ekranında görüntülense bile yansıtılmaz, ancak araç çubuğu yansıtılır.

- EasyMP Network Projection ile bir bilgisayarı ağ üzerinden projektöre bağladıktan birkaç dakika sonra aşağıdaki mesaj görüntülenir.
Geçerli renk düzenini koru ve bu iletiyi bir daha gösterme ögesini seçmeniz önerilir. Bu seçim, bilgisayar yeniden başlatılıncaya kadar etkindir.




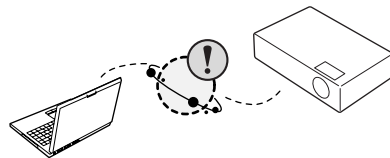
Aşağıdaki sorunlardan herhangi biri meydana gelirse her sorun için belirtilen sayfalara bakınız.

Ağ fonksiyonlarıyla ilgili sorunlar

- "EasyMP Network Projection kullanılarak bağlanamıyor"  s.51
- "EasyMP Network Projection kullanılarak bağlantı yapıldığında yansıtılan görüntü olduğu gibi kalıyor ve başka bir bilgisayardan bağlantı yapılamıyor."  s.51
- "EasyMP Network Projection başlatıldığında projektör bulunamıyor."  s.51
- "Gelişmiş Bağlantı Modu'nda veya Kablolu LAN bağlantısında bağlanamıyor"  s.52
- "Çoklu ekran görüntüleme fonksiyonu çalıştırılırken Slayt Gösterisi istenen ekranda görüntülenemiyor."  s.53
- "Çoklu ekran görüntüleme kullanılırken artık uygulamalar, bilgisayarın ekranından görülemiyor."  s.53
- "Fare imleci, bilgisayarın ekranında görülmüyor."  s.53
- "EasyMP Network Projection ile bağlanırken, görüntü yok veya çok yavaş."  s.53
- "EasyMP Network Projection kullanılarak bir bağlantı yapıldığında PowerPoint Slayt Gösterisi başlatılamıyor."  s.54
- "EasyMP Network Projection kullanılarak bağlantı kurulduğunda, bir Ofis uygulaması kullanırken ekran yenilenmeyecektir."  s.54
- "EasyMP Network Projection başlatılırken hata mesajı"  s.54
- "EasyMP Network Projection ile bilgisayara yapılan bağlantı kesildikten sonra ağ ayarları geri yüklenemiyor."  s.56

Takip ve kontrolle ilgili sorunlar

- "Projektörde bir sorun meydana gelse bile posta gönderilmez."  s.56



Ağ Fonksiyonlarıyla İlgili Sorunlar

EasyMP Network Projection kullanılarak bağlanamıyor


Ekrandaki mesajı kontrol edin ve aşağıdaki önlemleri uygulayın.



Hata Mesajları	Çözüm
Kullanılan uygulama sürümü desteklenmiyor. Uygulamanın en son sürümünü bilgisayarınıza yükleyin.	Projektörle birlikte verilen EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring CD-ROM'undan, EasyMP Network Projection uygulamasının son sürümünü yükleyin.

EasyMP Network Projection kullanılarak bağlantı yapıldığında yansıtılan görüntü olduğu gibi kalıyor ve başka bir bilgisayardan bağlantı yapılamıyor.




Kontrol	Çözüm
Sunucu konferans odasını, ağ bağlantısını kesmeden mi terk etti?	EasyMP Network Projection ile bilgisayarla daha önceden kurulan bağlantı, başka bir bilgisayar projektöre bağlanmaya çalışıldığında ve projektör de kendisiyle bağlantı kurmaya çalışan bilgisayara bağlandığında kesilebilir. Bu nedenle projektör için bir Projektör anahtar sözcüğü belirlenmemişse veya Projektör anahtar sözcüğü değerini biliyorsanız, geçerli bağlantıyı kesebilir ve bir bağlanma işlemi gerçekleştiriyorsanız da projektöre bağlanabilirsiniz. Projektör için bir Projektör anahtar sözcüğü belirlendiğinde, Projektör anahtar sözcüğü değerini bilmiyorsanız, projektörü tekrar başlatın ve yeniden bağlayın.



EasyMP Network Projection başlatıldığında projektör bulunamıyor.

Kontrol	Çözüm
Kablosuz LAN ünitesi bağlı mı? Kablosuz LAN için	İsteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesinin güvenli bir şekilde bağlandığından emin olun.
Projektörde, Yapılandırma menüsünün Ağ Yapılandırması ekranı görüntüleniyor mu?	Projektörde Ağ Yapılandırması ekranı görüntülenirse, EasyMP Network Projection için ağ bağlantısı devre dışı demektir. Projektörde ağ ayarlarını kapatın ve LAN bekleme ekranına dönün.
Bilgisayarın LAN kartı ve yerleşik LAN fonksiyonu var mı?	Denetim Masası - Sistem - Donanım aracılığıyla aygıt yöneticisinde LAN'ın geçerli olup olmadığını kontrol edin.
SSID, erişim noktasınınkıyla aynı mı? Hızlı Bağlantı Modu	Erişim noktasınınkinden farklı bir SSID belirleyin.  Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"


Kontrol	Çözüm
Kablolu LAN'a ait DHCP fonksiyonu Açık mı? Hızlı Bağlantı Modu	Yapılandırma Menüsünden Kablolu LAN için DHCP ayarını devre dışı bırakın .  Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"
Kullanılan ağ adaptörü, EasyMP Network Projection ile doğru bir şekilde seçildi mi?	Bilgisayarın birden fazla LAN ortamı varsa, ağ adaptörü doğru bir şekilde seçilene kadar bağlantı kuramaz. Windows çalışan bir bilgisayar kullanırken, EasyMP Network Projection uygulamasını başlatın ve Seçenekleri ayarla - LAN'a geçiş yap ögesinden kullandığınız ağ adaptörünü seçin.  s.37
Kablosuz LAN bağlantısı için bilgisayar güç tasarrufu modunda çalıştığında Kablosuz LAN ayarı etkinleştirildi mi?	Kablosuz LAN'ı etkinleştirin.
Erişim noktası ile bilgisayar veya projektör arasında herhangi bir engel var mı? Kablosuz LAN için	Bazen elektromanyetik dalga durumu, projektörün bir aramada bulunmasını engeller. Erişim noktası ile bilgisayar veya projektör arasındaki her tür engeli kontrol edin ve elektromanyetik dalga durumunu iyileştirmek için pozisyonlarını değiştirin.
Bilgisayarın Kablosuz LAN elektromanyetik dalgası, düşük olarak mı ayarlandı?	Elektromanyetik dalganın gücünü maksimum olarak ayarlayın.
Kablosuz LAN, 802.11g, 802.11b veya 802.11a'ya uygun mu?	Sadece 802.11g, 802.11b ve 802.11a ile uyumludur; 802.11 gibi diğer standartlarla uyumlu değildir.
Güvenlik duvarı kapatıldı mı ya da güvenlik duvarı bir istisna olarak kaydedildi mi?	Güvenlik duvarını kapatmak veya bir istisna olarak kaydetmek istemediğinizde bağlantı noktalarını açmak için gerekli ayarları yapın. EasyMP Network Projection tarafından kullanılan bağlantı noktaları, "3620", "3621" ve "3629"dur.
Ağ kablosu doğru takılmış mı? Kablolu LAN için	Ağ kablosunun doğru takıldığından emin olun. Takılmamış veya doğru takılmamışsa yeniden takın.

Gelişmiş Bağlantı Modu'nda veya Kablolu LAN bağlantısında bağlanamıyor


Kontrol	Çözüm
SSID ayarı farklı mı?	Bilgisayarı, erişim noktasını ve projektörü aynı SSID'ye ayarlayın.  Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"
Aynı WEB anahtarı ayarlandı mı?	Güvenlik 'ten WEP ögesini seçtiğinizde erişim noktasını, bilgisayarı ve projektörü aynı WEP anahtarıyla ayarlayın.  Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"
<u>MAC Adresi</u>  kısıtlamaları ve bağlantı noktası kısıtlamaları gibi bağlantı reddetme fonksiyonları, erişim noktasında doğru bir şekilde mi belirlenmiş?	Erişim noktasından bağlantılara izin vermek için projektörü ayarlayın.

Kontrol	Çözüm
Erişim noktası için projektörün IP adresi, Alt Ağ Maskesi ve Ağ Geçidi adresleri doğru mu belirlenmiş?	Bir DHCP kullanmıyorken bütün ayarları yapın.  Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"
Erişim noktası ile projektörün alt ağı farklı mı?	EasyMP Network Projection uygulamasından Manuel arama öğesini seçin ve IP adresini girip bağlanın.  s.31


Çoklu ekran görüntüleme fonksiyonu çalıştırılırken Slayt Gösterisi istenen ekranda görüntülenemiyor.

Kontrol	Çözüm
PowerPoint 2002 veya daha önceki bir sürümünü mü kullanıyorsunuz? Windows için	En az iki sanal ekran  ayarlamak ve kullanmak için PowerPoint 2003 ve üzeri sürümünü kullanın veya Slayt Gösterisi'ni göstermeden önce sanal ekran sayısını birle sınırlı tutun.

Çoklu ekran görüntüleme kullanılırken artık uygulamalar, bilgisayarın ekranından görülemiyor.

Kontrol	Çözüm
Sanal ekranda  bir başka uygulama mı çalışıyor? Windows için	EPSON Virtual Display kurulduğunda bazen sanal ekranda bir başka uygulama da çalışabilir. Bu durumda EPSON Virtual Display'i, "Ekran özellikleri"nden "Kapalı" olarak belirleyin.

Fare imleci, bilgisayarın ekranında görülmüyor.

Kontrol	Çözüm
EPSON Virtual Display yüklü mü? Windows için	Fare imleci, sanal ekran  üzerine taşınır. EPSON Virtual Display Ekle-Kaldır ekranında sanal ekran onay kutusunun işareti kaldırılırsa, fare işaretçisi ekran görüntüleme alanına geri döner.

EasyMP Network Projection ile bağlanırken, görüntü yok veya çok yavaş.

Kontrol	Çözüm
Bu filmleri Media Player ile oynatmayı ya da ekran koruyucu önizlemesini çalıştırmayı hiç denediniz mi?	Bilgisayara bağlı olarak Media Player uygulamasındaki film oynatma ekranı görüntülenmeyebilir ve ekran koruyucu önizlemesi de normal şekilde görüntülenmeyebilir.

Kontrol	Çözüm
WEB şifreleme etkili mi ya da birden fazla projektör mü bağlı?	WEB şifreleme etkinken veya birden çok projektör bağlıyken ekran hızı azalır.
DHCP'yi etkinleştirdiniz mi?	DHCP Gelişmiş Bağlantı Modu'nda veya Kablolu LAN bağlantısında Açık olarak ayarlandığında, kullanılabilir bir DHCP sunucusu bulunursa, LAN bekleme durumuna girmesi zaman alır.

EasyMP Network Projection kullanılarak bir bağlantı yapıldığında PowerPoint Slayt Gösterisi başlatılamıyor.





Kontrol	Çözüm
EasyMP Network Projection uygulaması, PowerPoint çalışırken mi başlatıldı? Windows için	EasyMP Network Projection ile bağlanırken öncelikle PowerPoint'i kapattığınızdan emin olun. PowerPoint çalışırken Slayt Gösterisi çalışmayabilir.

EasyMP Network Projection kullanılarak bağlantı kurulduğunda, bir Ofis uygulaması kullanırken ekran yenilenmeyecektir.

Kontrol	Çözüm
Fare sürekli olarak hareket ediyor mu?	Fare imlecini hareket ettirmeyi durdurduğunuzda ekran güncellenir. Ekran hızla güncellenmezse fare imlecini hareket ettirmeyi durdurun.

EasyMP Network Projection başlatılırken hata mesajı

Hata Mesajları	Çözüm
Projektör bağlantısı başarısız.	Tekrar bağlanmaya çalışın. Hala bağlanılamıyorsa bilgisayar üzerindeki ağ ayarlarını ve projektörün ağ ayarlarını kontrol edin. Projektör üzerinde yapılacak ağ ayarları hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için, bkz. Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"
Anahtar sözcük uyuşmuyor. Projektör ekranında görüntülenen anahtar sözcüğü tekrar girin.	LAN bekleme ekranında görüntülenen Projektör anahtar sözcük değerini kontrol edin ve Projektör anahtar sözcüğünü girin.
Seçili projektör meşgul. Bağlantı işlemine devam etmek istiyor musunuz?	Bir başka bilgisayara bağlı bir projektöre bağlanmaya çalıştınız. Evet butonuna tıkladığınızda projektöre bağlanır. Projektör ile diğer bilgisayar arasındaki bağlantı kesilir. Hayır butonuna tıkladığınızda projektöre bağlanılmaz. Projektör ile diğer bilgisayar arasındaki bağlantı korunur.




Hata Mesajları	Çözüm
EasyMP Network Projection başlatma başarısız.	EasyMP Network Projection uygulamasını yeniden başlatın. Mesaj hâlâ görünüyorsa EasyMP Network Projection uygulamasını kaldırıp yeniden kurun.  s.6
Anahtar sözcük eşleşmediği için bağlantı başarısız.	Projektör anahtar sözcük değerinin belirlendiği bir projektöre bağlanılıyorsa yanlış Projektör anahtar sözcüğü girilmiştir. Projektörün bağlantı bekleme ekranında görüntülenen Projektör anahtar sözcük değerini kontrol edin. Bağlantı kesildikten ve yeniden kurulduktan sonra görüntülenmekte olan anahtar sözcük giriş ekranında Projektör anahtar sözcüğünü girin.  s.13
Ağ adaptörü bilgisi alınamıyor.	Aşağıdaki noktayı kontrol edin. Bilgisayarda bir ağ adaptörü mü kurulu? Kullanılan ağ adaptörü sürücüsü, bilgisayarda yüklü mü? Kontrol ettikten sonra bilgisayarı yeniden başlatıp tekrar bağlanın. Hala bağlanamıyorsanız şunları kontrol edin. Bilgisayardaki ağ ayarlarını ve projektördeki ağ ayarlarını kontrol edin. Projektör üzerinde yapılacak ağ ayarları hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için, bkz.  Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"
Bir veya daha fazla projektör SXGA'da yüksek çözünürlükleri desteklemiyor. Ekran çözünürlüğünü düşürün ve yeniden bağlayın.	Bağlantı hedefinde bir ELP-735 projektör mevcut. Bilgisayarın ekran çözünürlüğünü SXGA (1280x1024) veya daha azı olarak değiştirin.
Bir veya daha fazla projektör yanıt vermiyor.	Aynı anda birden çok projektöre bağlanamazsınız. Bilgisayardaki ağ ayarlarını ve projektördeki ağ ayarlarını kontrol edin. Projektör üzerinde yapılacak ağ ayarları hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için, bkz.  Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"
Projektör ekranında görüntülenen anahtar sözcüğü girin.	LAN bekleme ekranında görüntülenen Projektör anahtar sözcük değerini kontrol edin ve Projektör anahtar sözcüğünü girin.
EPSON USB Display çalıştığından bu uygulama başlatılamıyor.	USB Display'i kapatın ve ardından EasyMP Network Projection uygulamasını başlatın.
Bu EasyMP Network Connection sürümü ile projektöre bağlanılamıyor. EasyMP Network Projection'ın son sürümünü yükleyin.	Bu mesaj, EMP NS Connection ile projektöre bağlanıldığı sırada görüntülenir. Bağlanmak için, projektörle birlikte verilen EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring CD-ROM'undan EasyMP Network Projection uygulamasının son sürümünü yükleyin.

EasyMP Network Projection ile bilgisayara yapılan bağlantı kesildikten sonra ağ ayarları geri yüklenemiyor.

Kontrol	Çözüm
Bilgisayar çalışmaya başladığında bir Kablosuz LAN'a manuel olarak mı bağlanıyorsunuz? Hızlı Bağlantı Modu	Kablosuz LAN'a manuel olarak bağlanmaya çalışın.

Takip ve Kontrole İlgili Sorunlar

Projektörde bir sorun meydana gelse bile posta gönderilmez.

Kontrol	Çözüm
Kablosuz LAN ünitesi bağlı mı? Kablosuz LAN için	İsteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesinin güvenli bir şekilde bağlandığından emin olun.
Ağ bağlantısı doğru mu?	Projektörün ağ ayarlarını kontrol edin.  Kullanım Kılavuzu "Ağ Menüsü (sadece EB-Z8000WU)"
Bekleme Modu, Ağ Açık olarak mı ayarlanmış?	Projektör bekleme modundayken Posta Bildirimi fonksiyonunu kullanmak için Yapılandırma Menüsü Bekleme Modu Ağ Açık olarak ayarlayın.  Kullanım Kılavuzu "Uzatılmış Menüsü"
Ciddi bir anormallik meydana geldi ve projektör bir anda durdu mu?	Projektör bir anda durduğunda, posta gönderilemez. Projektör kontrol edildikten sonra da anormal durum devam ederse yerel bayinizle veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda yer alan en yakın adresle temas kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi
Projektöre güç geliyor mu?	Yerel bir elektrik kesintisi olup olmadığını veya projektör elektrik bağlantı devre kesicisinin devreden çıkıp çıkmadığını kontrol edin.
Ağ kablosu doğru takılmış mı? Kablolu LAN için	Ağ kablosunun doğru takıldığından emin olun. Takılmamış veya doğru takılmamışsa yeniden takın.

Bu bölüm kılavuzda açıklanmayan anlaşılması güç terimler hakkında kısa açıklamalar verir. Ayrıntılar için, piyasada bulunan diğer yayınlara bakınız.

MAC Adresi	Medya Erişim Kontrolü kısaltmasıdır. MAC Adresi, her ağ adaptörüne özgü benzersiz bir kimlik numarasıdır. Her bir ağ adaptörüne benzersiz bir numara atanır ve veriler de bu bilgiler ışığında ağ bağdaştırıcıları arasında iletilir.
Özel	Bir erişim noktası kullanmadan Kablosuz LAN istemcileri ile iletişim kuran kablosuz LAN bağlantısı yöntemidir. Aynı anda iki veya daha fazla sayıda cihazla iletişim kurmak mümkün değildir.
Sanal Ekran	Bir bilgisayarın ekranı, birden çok ekrana bağlanır. Birden çok ekran kullanılarak da geniş bir sanal ekran oluşturulabilir.
SVGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlarda kullanılan, 800 (yatay) × 600 (dikey) çözünürlüklü bir video sinyali türü.
SXGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 1280 (yatay) × 1024 (dikey) nokta olan bir video sinyali türü.
UXGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlarda kullanılan, 1600 (yatay) × 1200 (dikey) çözünürlüklü bir video sinyali türü.
VGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlarda kullanılan, 640 (yatay) × 480 (dikey) çözünürlüklü bir video sinyali türü.
XGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlarda kullanılan, 1024 (yatay) × 768 (dikey) çözünürlüklü bir video sinyali türü.

Tüm hakları saklıdır. Seiko Epson Corporation'ın önceden yazılı izni olmadan bu yayının hiçbir bölümü elektronik, mekanik, fotokopi, kaydetme veya diğer yöntemlerle herhangi bir biçimde veya herhangi bir yolla çoğaltılamaz, bir bilgi erişim sisteminde saklanamaz veya aktarılamaz. İşbu belgede bulunan bilgilerin kullanımına ilişkin olarak patent hakkı sorumluluğu üstlenilmemektedir. Yine bu belgedeki bilgilerin kullanımından doğan zararlar için de sorumluluk kabul edilmemektedir.

Seiko Epson Corporation ve bağlı kuruluşları, ürünü satın alanın veya üçüncü kişilerin aşağıdaki nedenlerden ötürü uğradıkları zarar, kayıp, maliyet veya gider konusunda ürünü satın alana veya üçüncü kişilere karşı kesinlikle yükümlü olmayacaktır: kaza, ürünün yanlış veya uygun olmayan amaçlarla kullanılması, ürün üzerinde yetkisiz kişilerce yapılan modifikasyonlar, onarımlar veya değişiklikler veya (ABD hariç olmak üzere) Seiko Epson Corporation'ın çalıştırma ve bakım talimatlarına aykırı hareketler.

Seiko Epson Corporation, Seiko Epson Corporation tarafından Orijinal Epson Ürünleri veya Epson Onaylı Ürünler olarak tanımlanmış ürünler dışındaki herhangi bir isteğe bağlı aygıtın veya sarf malzemesinin kullanılmasından doğacak zararlardan ve sorunlardan sorumlu olmayacaktır.

Ek bir bildirim olmaksızın bu kılavuzun içeriği değiştirilebilir ya da güncellenebilir.

Bu kılavuzdaki çizimler ile gerçek projektör arasında farklılıklar olabilir.

Genel Bildirim

Macintosh, Mac ve iMac Apple Inc.'in ticari markalarıdır.

Windows, WindowsNT, Windows Vista ve PowerPoint, Birleşik Devletlerde Microsoft Corporation'ın ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

Bu ürün RSA Security Inc.'in RSA® BSAFE™ Kriptolama yazılımını içerir. RSA, RSA Security Inc.'in tescilli ticari markasıdır. BSAFE RSA Security Inc., Amerika Birleşik Devletleri'nde ve diğer ülkelerdeki tescilli ticari markadır.

Bu ürün TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION'ın NetNucleus® WPA Kriptolama yazılımını içerir. NetNucleus, TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION'ın Japonya'daki tescilli ticari markasıdır.

WPA™, WPA2™ ve Wi-Fi Protected Setup™ Wi-Fi Alliance'ın tescilli ticari markalarıdır.

EasyMP, Seiko Epson Corporation'ın ticari markasıdır.

Burada kullanılan diğer ürün isimleri de sadece tanımlama amaçlıdır ve ilgili sahiplerinin ticari markaları olabilir. Epson bu markalardaki her türlü haktan feragat eder.

Yazılım Telif Hakkı:

Bu ürün açık yazılımın yanı sıra hakları bu şirketin elinde bulunan yazılım da kullanır.

Aşağıda bu ürün tarafından kullanılan açık kaynak yazılımıyla ilgili bilgi verilmektedir.

1. LGPL

- (1) Bu şirket, Haziran 1991 tarihli GNU LESSER General Public License Version 2 (bundan sonra "LGPL" olarak anılacaktır) veya sonraki sürümlerin koşulları kapsamında bu ürün için açık kaynak yazılımı kullanmaktadır. LGPL ile ilgili ayrıntılı bilgi aşağıdaki web sitesinde bulunmaktadır. [LGPL] <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>

Bu şirket LGPL koşulları kapsamında LGPL baz alınarak bu üründe kullanılan açık kaynak yazılımının kaynak kodunu ifşa etmektedir. İlgili açık kaynak yazılımını çoğaltmak, değiştirmek ve/veya dağıtmak için Epson Projektör İletişim listesinde belirtilen destek hizmeti personeli ile temas kurun. Lütfen ilgili açık kaynak yazılımını çoğaltırken, değiştirirken ve/veya dağıtırken LGPL koşullarına uyun. Ayrıca ilgili açık kaynak yazılımı herhangi bir garanti olmaksızın "olduğu gibi" verilmektedir. Garanti terimi uygun ticarileştirmeyi, ticari potansiyelini ve kullanım amacını kapsar fakat bunlarla sınırlı değildir ve üçüncü şahısların haklarını ihlal etmez (patent hakları, telif hakları ve ticari sırlar dâhil olmakla birlikte bunlarla sınırlı değildir).

- (2) Ayrıca (1). maddede belirtildiği gibi bu üründe kullanılan ve özelliklerinden dolayı LGPL'nin geçerli olduğu açık kaynak yazılımı için garanti verilmemektedir; bu ürünle ilgili herhangi bir sorun (ilgili açık kaynak yazılımından kaynaklanan sorunlar dâhil) bu şirket tarafından verilen garantinin (yazılı garanti) koşullarını etkilemez.
- (3) LGPL'nin koşulları kapsamında bu üründe kullanılan açık kaynak yazılımının kaynak kodu ve bu yazılımı geliştirenler ile ilgili bilgiler (1). maddede belirtildiği şekilde ifşa edilmektedir.

2. Diğer açık kaynak yazılımları

LGPL'nin koşulları kapsamında kullanılan açık kaynak yazılımının yanı sıra şirket bu ürün için ayrıca aşağıdaki açık kaynak yazılımları da kullanır.

Bundan sonra, yazılım geliştiricileri, koşullar ve benzeri orijinal yazılımda açıklanmaktadır. Ayrıca bu üründe kullanılan açık kaynak yazılımının özelliklerinden dolayı bu yazılım için garanti verilmemektedir; bu ürünle ilgili herhangi bir sorun (ilgili açık kaynak yazılımından kaynaklanan sorunlar dâhil) şirket tarafından verilen garantinin (yazılı garanti) koşullarını etkilemez.

- (1) libpng
Telif Hakkı© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson
Telif Hakkı© 1996-1997 Andreas Dilger
Telif Hakkı© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.
- (2) zlib
Telif Hakkı© 1995-2003 Jean-loup Gailly ve Mark Adler

©SEIKO EPSON CORPORATION 2009. All rights reserved.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright©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.

[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 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© <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!

For embedded multimedia software:

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

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

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL

ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

For MPEG-4 AVC:

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

For WMV/WMA (Microsoft):

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

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

A

Ad Değiştir	35
Aktar	35
Al	35
Araç Çubuğu	17
Ayna Ekranlar	26

B

Bağlantı kesmeyi devre dışı bırak	16
Bağlantı Sınırlamaları	48
Başlangıçta arama metodu	38
Başlangıçta Ekran Bağlantı Modu Seçimi penceresini göster	38

Ç

Çoklu ekran görüntüleme	10, 21, 22
Çoklu ekran kullan	16

D

Dağıtım fonksiyonu	10
Dil	7
Durum	15

E

EasyMP Network Projection	9
Ekran Önizleme	18
Ekran Özellikleri	24
Ekran özellikleri	24
EPSON Virtual Display Ekle-Kaldır	7, 23

G

Geçiş fonksiyonu	10
Gelişmiş Bağlantı Modu	10, 13
Genel ayarlar	37
Göster	16

H

Hedef projektör seç	17
Hızlı Bağlantı Modu	11

İ

İletişimleri şifrele	37
----------------------------	----

K

Katmanlı pencereyi gönder	38
Klasör oluştur	35
Kolay Yükleme	7
Kopyala	34

L

LAN'a geçiş yap	38
Listeyi güncelle	16
Listeyi temizle	16

M

Manuel arama	15, 31
--------------------	--------

O

Otomatik arama	15
----------------------	----

Ö

Özel Yükleme	7
--------------------	---

P

Performansı ayarla	38
Posta Bildirimi	45
Profil	16, 32, 34
Profile kaydet	16
Profili düzenle	34, 38
Projektör Ayarı	43

S

Sanal Ekran	22, 23
Ses Çıkışını	39
Sinyal şiddeti	16, 18
SNMP	46
Sorun Giderme	50
Sorun giderme	16
sorunlar	50
SSID	16
Sunum Modu	10, 20

T

Tam ekran video aktarımını kullan	37
---	----

W

Web Kontrolü	43
Web tarayıcı	43