

# **Kullanım Kılavuzu**

## **Multimedia Projector**

**EB-1925W**

**EB-1920W**

**EB-1915**

**EB-1910**



**EB-1900**

**EB-1830**





# Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler

## • Güvenlik işaretleri

Dokümantasyon ve projektör, projektörün nasıl güvenli şekilde kullanılacağını gösteren grafik semboller kullanırlar. Kişilere ve mala verilebilecek zararlardan kaçınmak için bu dikkat sembollerini anlayın ve bunlara harfiyen uyun.

 <b>Uyarı</b>	Bu sembol, uyulmaması durumunda yanlış kullanımdan ötürü muhtemel bir kişisel yaralanma veya hatta ölüme neden olabilecek bilgileri belirtir.
 <b>Dikkat</b>	Bu sembol, uyulmaması durumunda yanlış kullanımdan ötürü muhtemel bir kişisel yaralanma veya fiziksel hasara neden olabilecek bilgileri belirtir.

## • Genel bilgi işaretleri

<b>Dikkat</b>	Yeterince dikkat edilmediğinde hasar veya yaralanmalara yol açabilecek prosedürleri belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili bilinmesi yararlı olabilecek ek bilgileri ve noktaları belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili ayrıntılı bilginin bulunduğu sayfayı belirtir.
	Bu sembolün önünde yer alan altı çizili sözcük veya sözcüklerin açıklamasının terminoloji sözlüğünde yer aldığını işaret eder. "Ek" başlığındaki "Sözlük" bölümüne bakın.  s.138
<b>Prosedür</b>	Kullanım yöntemleri ve işlem sırasını belirtir. Belirtilen prosedürün numaralanmış adımlar sırasıyla izlenerek yapılması gerekmektedir.
[ (Ad) ]	Uzaktan Kumanda veya Kontrol Panelindeki düğmelerin adını belirtir. Örnek: [Esc] düğmesi
"(Menü Adı)" <b>Parlaklık</b> (kalın)	Yapılandırma Menüsü öğelerini belirtir. Örnek: <b>Görüntü menüsünden "Parlaklık" öğesini seçin.</b> <b>Görüntü menüsü - Parlaklık</b>

## Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler..... 2

### Giriş

#### Projektör Özellikleri..... 7

Her Modelde Bulunan Ortak Özellikler. ....	7
Kullanımı kolay. ....	7
Bir USB kablosu ile Bağlanma ve Yansıtma (USB Display). ....	7
Dosyalarınızı Belge Kamerası ile büyütün ve yansıtın (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). ....	7
Geliştirilmiş güvenlik işlevleri. ....	7
EB-1925W/1915 Özellikleri. ....	8
Kısa sürede sunum sağlayan kurulum. ....	8
Bir ağ bağlantısının bütün avantajlarından yararlanma. ....	8
EB-1920W/1910/1830 Özellikleri. ....	9
Bir ağ bağlantısının bütün avantajlarından yararlanma. ....	9
JPEG görüntülerini bilgisayar bağlamadan yansıtma (Slayt Gstr.). ....	9

#### Parça Adları ve İşlevleri..... 10

Ön/Üst. ....	10
Arka (EB-1925W/1915). ....	11
Arka (EB-1920W/1910/1830). ....	13
Arka (EB-1900). ....	14
Taban. ....	15
Kontrol Paneli (EB-1925W/1915). ....	16
Kontrol Paneli (EB-1920W/1910/1830). ....	17
Kontrol Paneli (EB-1900). ....	18
Uzaktan Kumanda. ....	19

## Kullanışlı İşlevler

### Screen Fit Kullanarak Yansıtılan Görüntünün Düzeltilmesi (Sadece EB-1925W/1915). .... 23

### Yansıtılan Görüntüdeki Bozuklukları Quick Corner Kullanarak Düzeltme (Sadece EB-1925W/1915). .... 26

### Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi. .... 29

Giriş Sinyalini Otomatik Algıla ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştir (Kaynak Arama). . . .	29
Uzaktan Kumanda ile hedef görüntüye geçiş. ....	30

### Yansıtmayı İyileştirme İşlevleri. .... 31

Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu öğesini seçme). ....	31
Otomatik İris Özelliğini Ayarlama. ....	32
Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Saklama (A/V Sessiz). ....	32
Görüntüyü Dondurma (Dondur). ....	33
En Boy Oranını Değiştirme. ....	33
Değiştirme metodları. ....	34
Video ekipmanı görüntüleri için En Boy Oranını değiştirme. ....	34
Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-1915/1910/1900/1830) . . . . .	35
Bilgisayar görüntüleri için En Boy Oranı değiştirme (EB-1925W/1920W). ....	36
İşaretçi İşlevi (İşaretçi). ....	38
Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom). ....	39
Fare İşaretçisini, Uzaktan Kumanda ile Çalıştırma (Kablosuz Fare). ....	40

### Birden Fazla Projektör Kullanıldığında Hedef Projektörün Sayısında Kısıtlama. .... 42

Projektör Kimliğinin Ayarlanması. ....	42
Uzaktan Kumanda Kimliğinin Ayarlanması. ....	43

### Çoklu Projektörler için Renk Düzeltme (Çoklu Ekran Renk Ayarı) ..... 45

Düzeltme Prosedürü Özeti. ....	45
Düzeltme Metodu. ....	45

### Güvenlik İşlevleri. .... 47

Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması). ....	47
--	----

Şifre Koruması Türü. . . . .	47
Şifre Koruması Ayarı. . . . .	47
Şifreyi Girme. . . . .	48
Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi). . . . .	49
Hırsızlık Önleyici Kilit. . . . .	50
Kablo kilidini takma . . . . .	50

## Yapılandırma Menüsü

Yapılandırma Menüsünü Kullanma. . . . .	52
---	----

İşlevler Listesi. . . . .	53
---------------------------	----

Görüntü Menüsü. . . . .	53
Sinyal Menüsü. . . . .	54
Ayarlar Menüsü. . . . .	57
Uzatılmış Menü. . . . .	59
Ağ Menüsü (Sadece EB-1925W/1915). . . . .	61
Ağ menüsünün kullanımı hakkında notlar. . . . .	62
Yazılım klavyesi işlemleri. . . . .	62
Temel Menüsü. . . . .	63
Kablosuz LAN menüsü (sadece verilen veya isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi takılı iken). . . . .	64
Güvenlik menüsü (verilen veya isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi takılı iken kullanılabilir). . . . .	65
WEP seçildiğinde. . . . .	67
WPA-PSK(TKIP/AES) veya WPA2-PSK(TKIP/AES) seçildiğinde. . . . .	68
EAP-TLS seçildiğinde. . . . .	69
EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC seçildiğinde. . . . .	69
Kablolu LAN Menüsü. . . . .	69
Posta menüsü. . . . .	70
Diğerleri Menüsü. . . . .	71
Sıfırla menüsü. . . . .	72
Ağ Menüsü (Sadece EB-1920W/1910/1830). . . . .	73
Ağ menüsünün kullanımı hakkında notlar. . . . .	74
Yazılım klavyesi işlemleri. . . . .	74
Temel menüsü. . . . .	75
Kablolu LAN menüsü. . . . .	76

Posta menüsü. . . . .	77
Diğerleri menüsü. . . . .	78
Sıfırla menüsü. . . . .	79
Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran). . . . .	80
Sıfırla Menüsü. . . . .	81

## Sorun Giderme

Yardım Ögesini Kullanma. . . . .	83
----------------------------------	----

Sorun Çözme. . . . .	84
----------------------	----

Göstergeleri Okuma. . . . .	84
🔌 Gösterge ışığı kırmızı yanar veya yanıp söner. . . . .	85
🔌 📶 Gösterge ışığı turuncu yanar veya yanıp söner. . . . .	86
Göstergeler Yardımcı Olmazsa. . . . .	87
Görüntülerle ilgili sorunlar. . . . .	88
Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar. . . . .	92
Diğer sorunlar. . . . .	93

## Ek

Kurulum Yöntemleri. . . . .	96
-----------------------------	----

Temizleme. . . . .	97
--------------------	----

Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi. . . . .	97
Merceğin Temizlenmesi. . . . .	97
Hava filtresinin temizlenmesi. . . . .	98

Sarf Malzemelerinin Değiştirilmesi. . . . .	99
---	----

Uzaktan Kumanda Pillerini Değiştirme. . . . .	99
Lambanın Değiştirilmesi. . . . .	100
Lamba değiştirme süresi. . . . .	100
Lambanın değiştirilmesi. . . . .	100
Lamba saatini sıfırlama. . . . .	103
Hava Filtresinin Değiştirilmesi. . . . .	103
Hava filtresi değiştirme süresi. . . . .	103

Hava filtresinin değiştirilmesi. ....	103
<b>İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri. ....</b>	<b>105</b>
İsteğe bağlı Aksesuarlar. ....	105
Sarf Malzemeleri. ....	105
<b>Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme. ....</b>	<b>106</b>
<b>Wi-Fi Protected Setup Kullanarak Kablosuz Bir LAN Erişim Noktasına Bağlanma (Sadece EB-1925W/1915). ....</b>	<b>108</b>
Bağlantı Kurulum Metodu. ....	108
Tuşa Basma Metodu Kullanarak Bağlanma. ....	109
PIN Kodu Metodu Kullanarak Bağlanma. ....	110
<b>Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi. ....</b>	<b>112</b>
Yansıtma Mesafesi (EB-1925W/1920W). ....	112
Yansıtma Mesafesi (EB-1915/1910/1900/1830). ....	113
<b>USB Aygıtlarının Bağlanması ve Kaldırılması (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). ....</b>	<b>114</b>
USB Aygıtlarını Bağlama. ....	114
USB Aygıtlarının Kaldırılması. ....	115
Belge Kamerasının Bağlanması (ELPDC06). ....	115
Belge Kamerasının Çıkarılması (ELPDC06). ....	115
<b>Bir USB Kablosu ile Bağlama ve Yansıtma (USB Display). ....</b>	<b>116</b>
USB Display için Çalışma Şartları. ....	116
Bağlantı Kurma. ....	116
İlk kez bağlanma. ....	117
İkinci seferden itibaren. ....	118
<b>LAN Kablosunun Bağlanması (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). ....</b>	<b>119</b>
<b>Harici Ekipmana Bağlanma. ....</b>	<b>120</b>
Harici Monitör Bağlama (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). ....	120
Harici bir Hoparlör Bağlama (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). ....	121

<b>Sorun Posta Bildiriminin Okunması İşlevi (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). ....</b>	<b>122</b>
<b>ESC/VP21 Komutları. ....</b>	<b>123</b>
Komut Listesi. ....	123
Kablo Yerleşimleri. ....	123
Seri Bağlantı. ....	123
Haberleşme protokolü. ....	124
<b>Hakkında Ağ Projektörü (Sadece EB-1925W/1915). ....</b>	<b>125</b>
<b>HakkındaPJLink (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) ....</b>	<b>126</b>
<b>Desteklenen Monitör Ekranları. ....</b>	<b>127</b>
Desteklenen Monitör Ekranları (EB-1925W/1920W). ....	127
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB). ....	127
Bileşen Video. ....	128
Bileşik video/S-video. ....	128
HDMI giriş bağlantı noktasından giriş sinyali (sadece EB-1925W). ....	129
Desteklenen Monitör Ekranları (EB-1915/1910/1900/1830). ....	130
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB). ....	130
Bileşen video. ....	131
Bileşik video/S-video. ....	131
HDMI giriş bağlantı noktasından giriş sinyali (sadece EB-1915). ....	131
<b>Özellikler. ....</b>	<b>133</b>
Projektörün Genel Özellikleri. ....	133
Yazılım Gereksinimleri (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). ....	136
<b>Görünüm. ....</b>	<b>137</b>
<b>Sözlük. ....</b>	<b>138</b>
<b>Genel Notlar. ....</b>	<b>140</b>
Genel Uyarı. ....	140
<b>Dizin. ....</b>	<b>157</b>



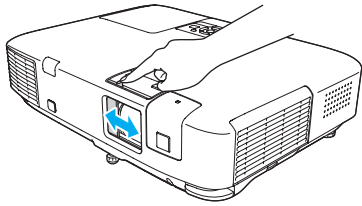
# Giriş

Bu bölüm, projektör özelliklerini ve parça adlarını açıklar.

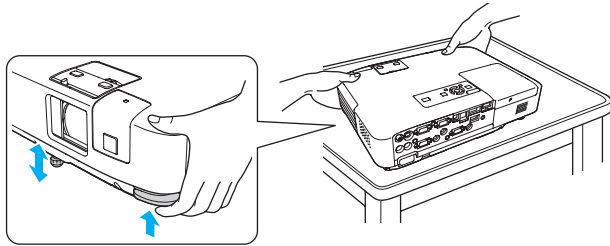
## Her Modelde Bulunan Ortak Özellikler

### Kullanımı kolay

- **A/V sessiz slayt, projeksiyonu ve saklamayı kolaylaştırır**  
Açık sunumları daha da kolaylaştıran A/V sessiz slayt ögesini açarak ve kapayarak projeksiyonu kolaylıkla durdurabilir ve devam edebilirsiniz.



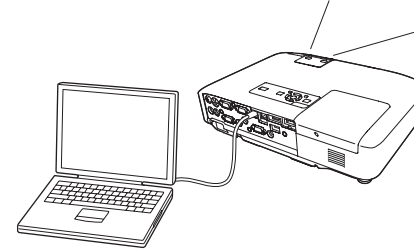
- **Tek ayaklı tasarımı ile zor dengeleme ayarı yapmanıza gerek yok**  
Yükseklik ayarını tek kolla kolaylıkla yapabilirsiniz. ➡ [Hızlı Başlangıç Kılavuzu](#)



- **Doğrudan güç Açma/Kapama**  
Konferans odası gibi gücün merkezi olarak yönetildiği yerlerde, projektörün bağlı bulunduğu güç kaynağı açılıp kapatıldığında projektör gücü otomatik olarak açılıp kapatılacak şekilde ayar yapılabilir.

### Bir USB kablosu ile Bağlanma ve Yansıtma (USB Display)

Projektörü, USB kablosu ile bir Windows Bilgisayar bağlamak suretiyle, bilgisayar ekranından görüntüleri yansıtabilirsiniz.



### Dosyalarınızı Belge Kamerası ile büyütün ve yansıtın (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

USB uyumlu bir Belge Kamerası (ELPDC06), isteğe bağlı ekstra bir seçenek olarak kullanılabilir. Bu Belge Kamerası güç kablosu gerektirmez ve bir USB kablosuyla kolayca bağlanabilir. Basit tasarımı bu kullanımı kolay Belge Kamerası sert belgelerinizi kolayca yansıtmaya ve büyütmenize imkan verir. ➡ [İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri](#)

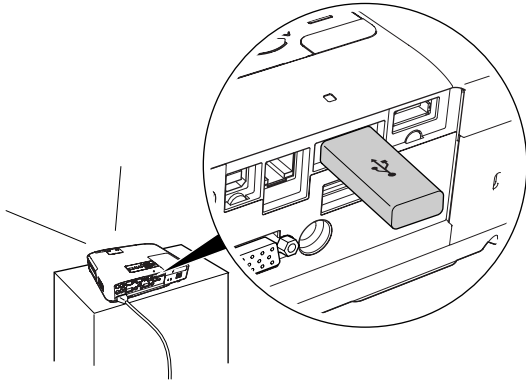
### Geliştirilmiş güvenlik işlevleri

- **Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Şifre Koruması**  
Bir Şifre koyarak projektörü kullananları kısıtlayabilirsiniz. ➡ [s.47](#)
- **İşletim Kilidi, Kontrol paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlar**  
Bu özelliği kullanarak toplantı, okul vb. sunumlarında, başka kişilerin projektör ayarlarını izinsiz şekilde değiştirmesini önleyebilirsiniz. ➡ [s.49](#)

## EB-1925W/1915 Özellikler

### Kısa sürede sunum sağlayan kurulum

- **Yansıtılan görüntüler üzerinde zaman alıcı ayarlama gerektirmez (Y/D Ekr. Yerl. işlevi)**  
Bu projektör, projektörün konumunu değiştirirken veya taşıırken ortaya çıkan ekran yerleşimi bozuklukları ile odaklanma sorunlarını otomatik olarak düzelterek yansıtılan görüntüyü elle ayarlama işlemini ortadan kaldırır.
- **Tek düğmeyle hızlı ayarlama (Screen Fit)**  
Sadece Screen Fit düğmesine basarak yansıtılan görüntüyü ekran için en uygun ayara ayarlayabilirsiniz. Bu sayede ekran kullanan sunumları çabucak ayarlayabilirsiniz.
- **Bilgisayarsız sunumlar(PC Free)**  
USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesini projektöre bağlayıp bu aygıtlarda bulunan görüntü ve filmleri doğrudan bu aygıtlardan yansıtarak bilgisayar kullanmadan sunumlar yapabilirsiniz. PowerPoint dosyalarını verilen uygulama yazılımını (EasyMP Slide Converter) kullanarak senaryolara dönüştürdükten sonra USB depolama aygıtına kaydedip oradan yansıtarak etkin sunumlar yapabilirsiniz.  
☛ [Projektör Kullanım Kılavuzu](#) (EB-1925W/1915)



### Bir ağ bağlantısının bütün avantajlarından yararlanma

Verilen "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" ögesini kullanarak, verimli ve çeşitli sunumlar ve toplantılar gerçekleştirmek için ağınıza etkin bir biçimde kullanabilirsiniz.☛ [Projektör Kullanım Kılavuzu](#) (EB-1925W/1915)

- **Görüntü ve sesi ağ kullanarak aktarma (EasyMP Network Projection)**  
Önceden kurulmuş bir ağ sistemine bağlanarak yansıtma yapabilirsiniz. Herhangi bir kablo değişikliğine gitmeden, ağ sistemine bağlı birden fazla bilgisayardan yansıtma yaparak verimli toplantılar düzenleyebilirsiniz. Filmleri ve sesi projektör üzerinde aktarma ve oynatma özelliği ile sunumunuzun içeriği artık çok çeşitli kaynaklardan alınabilir.
- **Windows Vista Ağ Projektörü işlevi desteği**  
Projektörü bir ağa bağlayarak ve Windows Vista'daki Ağ Projektörü işlevini kullanarak, ağ üzerinde birden fazla kullanıcı projektörü paylaşabilir.
- **Quick Wireless Connection USB Key ile bağlanın**  
Projektör bilgilerini isteğe bağlı bir Quick Wireless Connection USB Key üzerine kaydedip ağ üzerindeki bir bilgisayara takarak görüntü ve sesi bilgisayardan kolayca aktararak projektörde oynatabilirsiniz.  
☛ [İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri](#)

## EB-1920W/1910/1830 Özellikler

### Bir ağ bağlantısının bütün avantajlarından yararlanma

Verilen "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" ögesini kullanarak ve farklı toplantı odalarındaki projektörleri toptan yöneterek ağınızı etkin bir biçimde kullanabilirsiniz.

- **Ağ kullanarak ekran aktarımı** (EasyMP Network Projection)  
Önceden kurulmuş bir ağ sistemine bağlanarak yansıtma yapabilirsiniz. Herhangi bir kablo değişikliğine gitmeden, ağ sistemine bağlı birden fazla bilgisayardan yansıtma yaparak verimli toplantılar düzenleyebilirsiniz.
- **Quick Wireless Connection USB Key ile bağlanın**  
Projektör bilgilerini isteğe bağlı bir Quick Wireless Connection USB Key üzerine kaydedip ağ üzerindeki bir bilgisayara takarak görüntüleri ağ vasıtasıyla bilgisayardan kolayca aktararak projektörden yansıtabilirsiniz. [İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri](#)

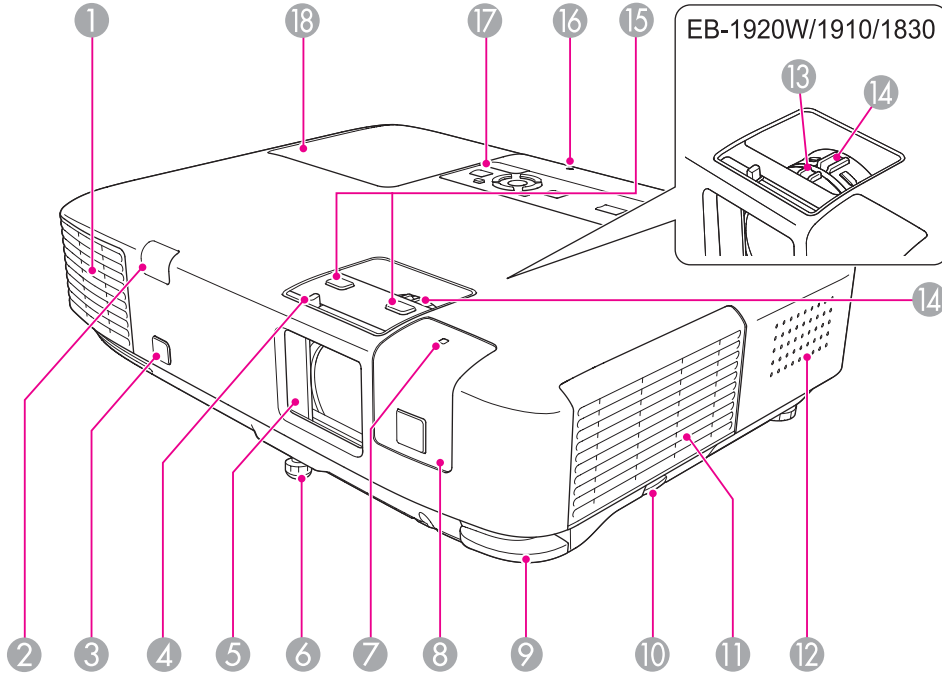
### JPEG görüntülerini bilgisayar bağlamadan yansıtma (Slayt Gstr.)

USB depolama aygıtı veya USB uyumlu dijital fotoğraf makinesi gibi USB aygıtlarında kayıtlı JPEG görüntülerinin slayt gösterisini, bu aygıtları projektöre bağlayarak yapabilirsiniz. [Projektör Kullanım Kılavuzu](#) (EB-1920W/1910/1830)







## Ön/Üst

Resim, EB-1925W/1915'e aittir.

Bu noktadan itibaren aksi belirtilmediği takdirde tüm özellikler EB-1925W/1915 resimleri kullanılarak açıklanacaktır.

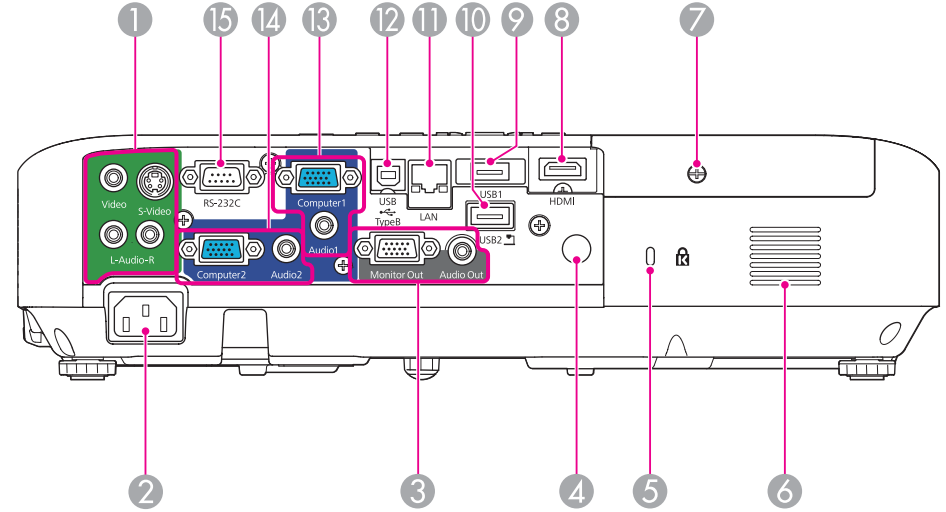


Ad	İşlev
1 Hava çıkış fanı	Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı.
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e0f0ff;"> <p><b>⚠ Dikkat</b></p> <p>Hava çıkış kanalı yakınına ısı nedeniyle deforme olabilecek veya ısıdan başka bir şekilde etkilenebilecek nesneler koymayın ve projektör çalışırken yüzünüzü veya ellerinizi kanala yaklaştırmayın.</p> </div>	










Ad	İşlev
2 Uzak Alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
3 Sensör (sadece EB-1925W/1915)	Yansıtılan görüntüler projektör tarafından otomatik olarak düzeltilirken ölçümler alır.
4 A/V sessiz slayt düğmesi	A/V sessiz slaytı açmak ve kapamak için düğmeyi kaydırın.
5 A/V sessiz slayt	Merceği korumak için projektör kullanılmadığında bu kapağı kaydırarak kapatın. Projeksiyon sırasında bu kapağı kapatarak görüntüyü gizleyebilir ve sesi kapatabilirsiniz (EB-1900 kullanılırken sadece görüntü) (A/V Sessiz).  <a href="#">s.32</a>
6 Ayarlanabilir ön ayak	Projektör masa gibi bir yüzeye yerleştirildiğinde, yansıtılan görüntünün konumunu genişletin ve ayarlayın.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
7 Kablosuz LAN göstergesi (sadece EB-1925W/1915)	Verilen veya isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesinin erişim durumunu gösterir.
8 Kablosuz LAN ünitesi kapağı (sadece EB-1925W/1915)	Projektör ve bilgisayar arasında kablosuz bağlantı yaparken verilen veya isteğe bağlı kablosuz LAN ünitesini monte etmek için bu kapağı çıkarın.
9 Ayak ayarlama kolu	Ayarlanabilir ön ayak özelliğini açmak ve toplamak için Ayak ayarlama kolunu çekin.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
10 Hava filtresi kapağı mandalı	Hava filtresi kapağını açar.  <a href="#">s.103</a>
11 Hava giriş fanı (Hava filtresi)	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. Burada toz birikmesi iç sıcaklığın yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmayla ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısalmasına yol açabilir. Hava filtresinin düzenli olarak temizlendiğinden emin olun.  <a href="#">s.98, s.103</a>






Ad	İşlev
12 Hoparlör (sadece EB-1925W/ 1920W/ 1915/1910/1830)	
13 Odaklama halkası (sadece EB-1920W/ 1910/1900/1830)	Görüntü odağını ayarlar.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
14 Zoom halkası	Görüntü boyutunu ayarlar.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
15 Odaklanma düğmeleri (sadece EB-1925W/ 1915)	Görüntü odağını ayarlamak için bu düğmelere basın. Hızlı Başlangıç Kılavuzu
16 USB göstergesi	Aşağıda USB1 bağlantı noktasına (sadece EB-1925W/ 1915) veya USB(TypeA) bağlantı noktasına (sadece EB-1920W/1910/1830) bağlanan herhangi bir USB aygıtının durumları açıklanmıştır. Kapalı: Bir USB aygıtı bağlı değil Turuncu Işık Açık: Bir USB aygıtı bağlı Yeşil Işık AÇIK: USB aygıtı çalışıyor Kırmızı Işık AÇIK: Hata
17 Kontrol paneli	s.16
18 Lamba kapağı	Projektör Lambasını değiştireceğiniz zaman bu kapağı açın.  s.100

## Arka (EB-1925W/1915)

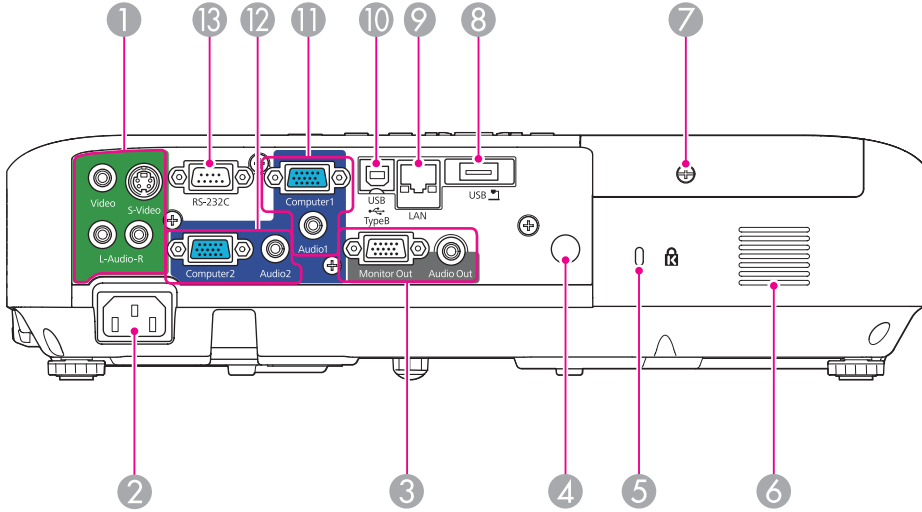


Ad	İşlev
1 Video (Video) giriş bağlantı noktası  S-Video Giriş Bağlantı Noktası  Audio-L/R bağlantı noktası	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için.  Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.  S-video Giriş Bağlantı Noktasına veya Video Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde, audio out bağlantı noktasına bağlanır. Hızlı Başlangıç Kılavuzu
2 Güç girişi	Güç kablosuna bağlanır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu

Ad	İşlev
③ <b>Monitör Out bağlantı noktası</b>	Bilgisayar1(Computer1) giriş bağlantı noktasına bağlı olan bilgisayardan gelen görüntü sinyalinin harici bir monitöre verilmesini sağlar. Bu özellik Bilgisayar1(Computer1) giriş bağlantı noktası haricinde başka bir bağlantı noktasından girişi sağlanan komponent video sinyalleri veya başka sinyaller için kullanılamaz.  <a href="#">s.120</a>
<b>Audio Çıkış bağlantı noktası</b>	Hali hazırda yansıtılan görüntünün sesini harici hoparlörlere verir.  <a href="#">s.121</a>
④ <b>Uzak Alıcı</b>	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
⑤ <b>Güvenlik yuvası</b>	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur.  <a href="#">s.50</a>
⑥ <b>Hava giriş fanı</b>	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. Burada toz birikmesi iç sıcaklığın yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmayla ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısalmasına yol açabilir. Hava giriş fanını düzenli olarak temizlendiğinden emin olun.
⑦ <b>Lamba Kapağı Sabitleme Vidası</b>	Lamba kapağı yerine sabitleyen vida.  <a href="#">s.100</a>
⑧ <b>HDMI giriş bağlantı noktası</b>	HDMI ile uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan gönderilen video sinyallerinin girişini sağlar. Bu projektör <u>HDCP</u>  ile uyumludur.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
⑨ <b>USB1 bağlantı noktası</b>	USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesi bağlamada ve PC Free kullanılarak görüntüleri, film dosyalarını ve senaryoları yansıtmada kullanılır.  <i>Projektör Kullanım Kılavuzu</i> (EB-1925W/1915)
⑩ <b>USB2 bağlantı noktası</b>	İsteğe bağlı Belge Kamerası (ELPDC06) buraya bağlanır. Bu bağlantı noktası Belge Kamerası için ayrılmış olup başka aygıtları desteklemez.
⑪ <b>LAN bağlantı noktası</b>	LAN kablosuna ve ardından bir ağa bağlanır.  <a href="#">s.119</a>

Ad	İşlev
⑫ <b>USB(TypeB) bağlantı noktası</b>	Projektörü bir USB kablosu ile bir bilgisayara bağlar ve bilgisayardaki görüntü yansıtılır.  <a href="#">s.116</a> Bu bağlantı noktasını, kablosuz fare işlevini kullanmak amacıyla USB kablosu ile bir bilgisayara bağlanmak için de kullanın.  <a href="#">s.40</a>
⑬ <b>Bilgisayar1(Computer 1) Giriş Bağlantı Noktası</b>	Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.  Bilgisayar1 Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde audio out bağlantı noktasına bağlanır.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
⑭ <b>Bilgisayar2(Computer 2) Giriş Bağlantı Noktası</b>	Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.  Bilgisayar2(Computer2) Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde audio out bağlantı noktasına bağlanır.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> Görüntü kaynağından farklı bir ses kaynağından ses girişi yapılırken bu kaynağı da Audio2 bağlantı noktasına bağlayın.
⑮ <b>RS-232C Bağlantı Noktası</b>	Projektör bilgisayardan kontrol edildiği zaman, projektörü bilgisayara bir RS-232C kablosu ile bağlayın. Bu bağlantı noktası kontrol amaçlı olarak kullanılır ve normalde kullanılmaması gerekir.  <a href="#">s.123</a>

## Arka (EB-1920W/1910/1830)

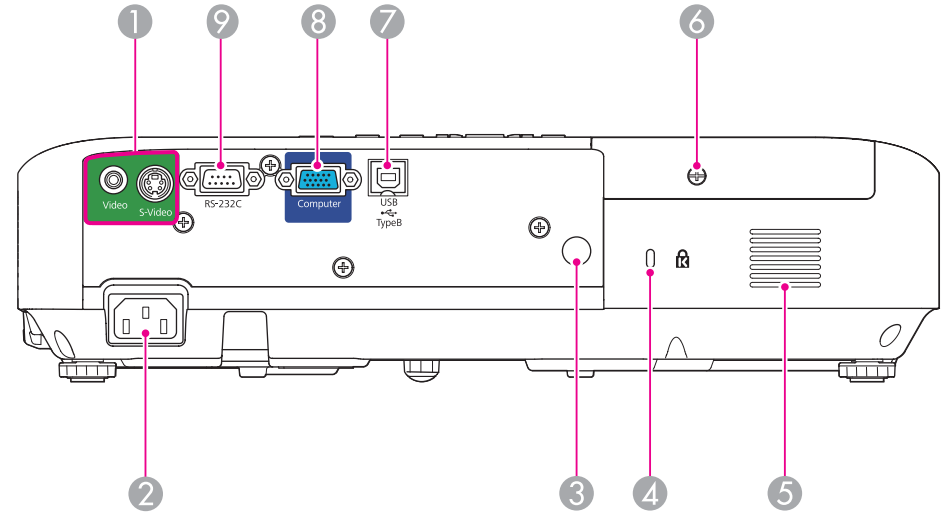


Ad	İşlev
1 <b>Video Giriş Bağlantı Noktası</b>	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için.
<b>S-Video Giriş Bağlantı Noktası</b>	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.
<b>Audio-L/R bağlantı noktası</b>	S-video Giriş Bağlantı Noktasına veya Video Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde, audio out bağlantı noktasına bağlanır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 <b>Güç girişi</b>	Güç kablosu bağlanır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>






Ad	İşlev
3 <b>Monitör Out bağlantı noktası</b>	Bilgisayar1(Computer1) giriş bağlantı noktasına bağlı olan bilgisayardan gelen görüntü sinyalinin harici bir monitöre verilmesini sağlar. Bu özellik Bilgisayar1(Computer1) giriş bağlantı noktası haricinde başka bir bağlantı noktasından girişi sağlanan komponent video sinyalleri veya başka sinyaller için kullanılamaz. <a href="#">s.120</a>
<b>Audio Çıkış bağlantı noktası</b>	Hali hazırda yansıtılan görüntünün sesini harici hoparlörlere verir. <a href="#">s.121</a>
4 <b>Uzak Alıcı</b>	Uzaktan kumanda sinyallerini alır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
5 <b>Güvenlik yuvası</b>	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. <a href="#">s.50</a>
6 <b>Hava giriş fanı</b>	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. Burada toz birikmesi iç sıcaklığın yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmayla ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısalmasına yol açabilir. Hava giriş fanını düzenli olarak temizlendiğinden emin olun.
7 <b>Lamba Kapağı Sabitleme Vidası</b>	Lamba kapağını yerine sabitleyen vida. <a href="#">s.100</a>
8 <b>USB(TypeA) bağlantı noktası</b>	USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesi bağlanır ve JPEG görüntüleri Slayt Gösterisi olarak yansıtılır. <a href="#">Projektör Kullanım Kılavuzu</a> (EB-1920W/1910) İsteğe bağlı Belge Kamerası (ELPDC06) buraya bağlanır.
9 <b>LAN bağlantı noktası</b>	Bir ağa bağlanmak için LAN kablosu bağlanır. <a href="#">s.119</a>
10 <b>USB(TypeB) bağlantı noktası</b>	Projektörü bir USB kablosu ile bir bilgisayara bağlar ve bilgisayardaki görüntü yansıtılır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a> Bu bağlantı noktasını, kablosuz fare işlevini kullanmak amacıyla USB kablosu ile bir bilgisayara bağlanmak için de kullanın. <a href="#">s.40</a>

Ad	İşlev
<p>11 Bilgisayar1(Computer 1) Giriş Bağlantı Noktası</p> <p>Audio1 Bağlantı Noktası</p>	<p>Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.</p> <p>Bilgisayar1(Computer1) Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde audio out bağlantı noktasına bağlanır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu</p>
<p>12 Bilgisayar2(Computer 2) Giriş Bağlantı Noktası</p> <p>Audio2 Bağlantı Noktası</p>	<p>Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.</p> <p>Bilgisayar2(Computer2) Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde audio out bağlantı noktasına bağlanır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu Görüntü kaynağından farklı bir ses kaynağından ses girişi yapılırken bu kaynağı da Audio2 bağlantı noktasına bağlayın.</p>
<p>13 RS-232C Bağlantı Noktası</p>	<p>Projektör bilgisayardan kontrol edildiği zaman, projektörü bilgisayara bir RS-232C kablosu ile bağlayın. Bu bağlantı noktası kontrol amaçlı olarak kullanılır ve normalde kullanılmaması gerekir.  s.123</p>

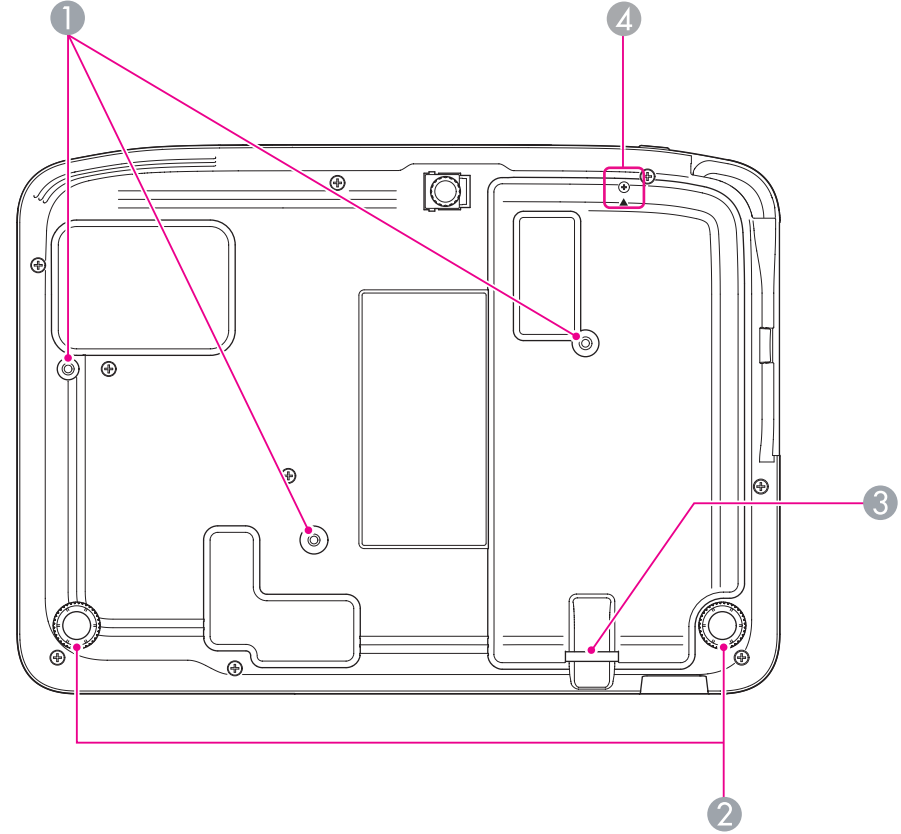
## Arka (EB-1900)







Ad	İşlev
<p>1 Video Giriş Bağlantı Noktası</p> <p>S-Video Giriş Bağlantı Noktası</p>	<p>Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için.</p> <p>Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu</p>
2 Güç girişi	Güç kablosuna bağlanır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
3 Uzaktan Kumanda Alıcısı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
4 Güvenlik yuvası	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur.  s.50
5 Hava giriş fanı	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. Burada toz birikmesi iç sıcaklığın yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmayla ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısalmasına yol açabilir. Hava giriş fanını düzenli olarak temizlendiğinden emin olun.

Ad	İşlev
6 <b>Lamba Kapağı Sabitleme Vidası</b>	Lamba kapağını yerine sabitleyen vida.  <a href="#">s.100</a>
7 <b>USB(TypeB) bağlantı noktası</b>	Projektörü bir USB kablosu ile bir bilgisayara bağlar ve bilgisayardaki görüntü yansıtılır.  <a href="#">s.116</a> Bu bağlantı noktasını, kablosuz fare işlevini kullanmak amacıyla USB kablosu ile bir bilgisayara bağlanmak için de kullanın.  <a href="#">s.40</a>
8 <b>Bilgisayar Giriş Bağlantı Noktası</b>	Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
9 <b>RS-232C Bağlantı Noktası</b>	Projektör bilgisayardan kontrol edildiği zaman, projektörü bilgisayara bir RS-232C kablosu ile bağlayın. Bu bağlantı noktası kontrol amaçlı olarak kullanılır ve normalde kullanılmaması gerekir.  <a href="#">s.123</a>

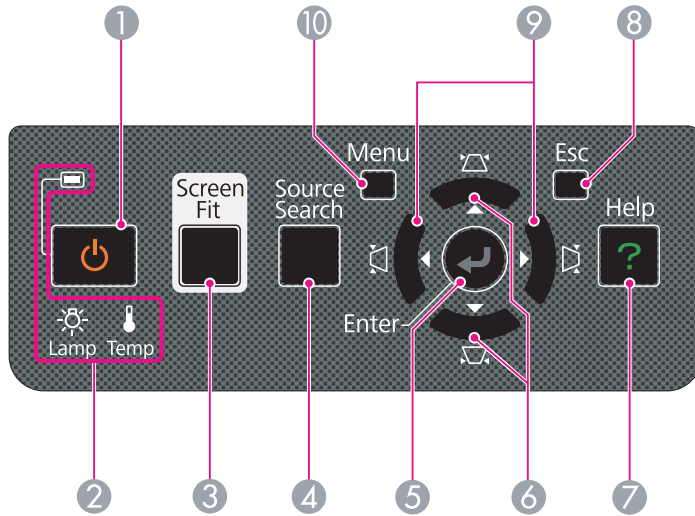
## Taban










Ad	İşlev
1 <b>Tavan askısı tespit noktaları (3 nokta)</b>	Projektör tavanda asılı olarak kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısı buraya monte edin.  <a href="#">s.96</a> , <a href="#">s.105</a>
2 <b>Arka ayak</b>	Bir masa üzerine kurulduğunda, yatay eğimi ayarlamak üzere açmak veya toplamak için çevirin.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
3 <b>Güvenlik kablosu kurulum noktası</b>	Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin.  <a href="#">s.50</a>

Ad	İşlev
4 <b>Kablosuz LAN ünitesi kapağı için vida deliği (sadece EB-1925W/1915)</b>	Kablosuz LAN ünitesi kapağını sabitlemek için vida deliği.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>

## Kontrol Paneli (EB-1925W/1915)

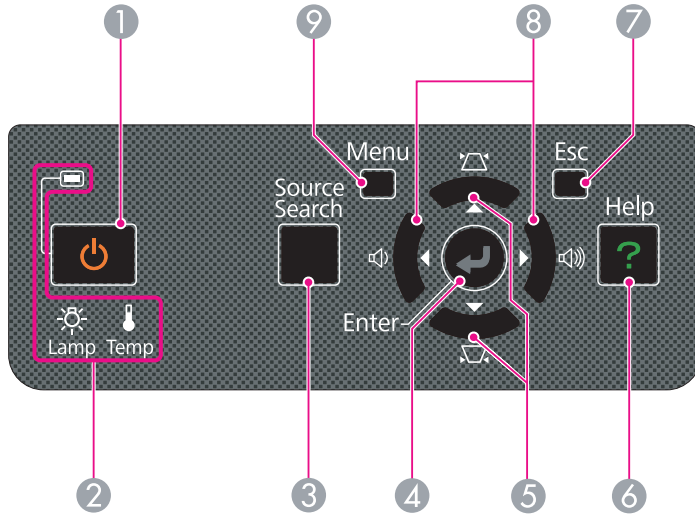


Ad	İşlev
1 <b>[Power] düğmesi</b>	Projektörü açar veya kapatır.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 <b>Durum göstergeleri</b>	Göstergelerin rengi ve yanıp sönmeleri veya sürekli yanmaları projektör durumunu belirtir.  <a href="#">s.84</a>
3 <b>[Screen Fit] düğmesi</b>	Yansıtılan görüntüyü ekrana sığdırmak için bu düğmeyi kullanın.  <a href="#">s.23</a> Projektör tavana asılarak kullanılırsa bu düğme devre dışı kalır.

Ad	İşlev
4 <b>[Source Search] düğmesi</b>	Projektöre bağlı olan ve görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer.  <a href="#">s.29</a>
5 <b>[Enter] düğmesi</b>	Bilgisayar sinyali görüntüleri yansıtıldığı sırada basıldığında, en iyi görüntüyü yansıtmak üzere <b>İzleme</b> , <b>Senkronizasyon</b> ve <b>Konum</b> otomatik olarak ayarlanır. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer.
6 <b>[Up/Left] [Down/Right] düğmeleri</b>	Dikey yönlerdeki ekran yerleşimi bozulmalarını düzeltmek için bu düğmeleri kullanın. Ancak aşağıdaki durumlarda, bu düğmeler sadece [Up] ve [Down] işlevlerine sahiptir. <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows Vista Ağ Projektörü işlevini kullanarak yansıtırken</li> <li>PC Free ile yansıtırken</li> </ul> Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  <a href="#">s.52</a> , <a href="#">s.83</a>
7 <b>[Help] düğmesi</b>	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır.  <a href="#">s.83</a>
8 <b>[Esc] düğmesi</b>	Geçerli işlevi durdurur. Bir Yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü seviyesine döner.  <a href="#">s.52</a>

Ad	İşlev
9 [◀/▶] [◀/▶] düğmeleri	Yatay yönlerdeki ekran yerleşimi bozulmalarını düzeltmek için bu düğmeleri kullanın. Ancak aşağıdaki durumlarda, bu düğmeler sadece [◀] ve [▶] işlevlerine sahiptir. • Windows Vista Ağ Projektörü işlevini kullanarak yansıtırken • PC Free ile yansıtırken Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. <a href="#">s.52</a> , <a href="#">s.83</a>
10 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır. <a href="#">s.52</a>

## Kontrol Paneli (EB-1920W/1910/1830)

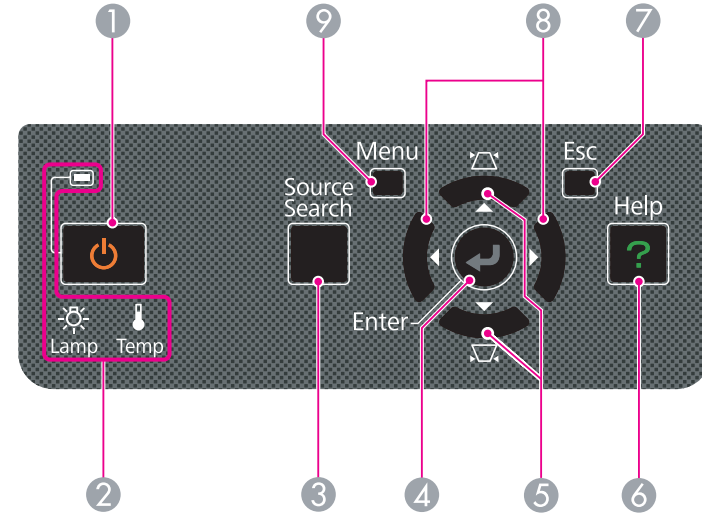


Ad	İşlev
1 [Power] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>

Ad	İşlev
2 Durum göstergeleri	Göstergelerin rengi ve yanıp sönmeleri veya sürekli yanmaları projektör durumunu belirtir. <a href="#">s.84</a>
3 [Source Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer. <a href="#">s.29</a>
4 [Enter] düğmesi	Bilgisayar sinyali görüntüleri yansıtıldığı sırada basıldığında, en iyi görüntüyü yansıtmak üzere <b>İzleme</b> , <b>Senkronizasyon</b> ve <b>Konum</b> otomatik olarak ayarlanır. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer.
5 [▲/▼] [▲/▼] düğmeleri	Ekran yerleşim düzeltmesi yapmak için bu düğmeleri kullanın. Ancak Slayt Gstr. ile yansıtırken bu düğmeler sadece [▲] [▼] işlevlerine sahiptir. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. <a href="#">s.52</a> , <a href="#">s.83</a>
6 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. <a href="#">s.83</a>
7 [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir Yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü seviyesine döner. <a href="#">s.52</a>

Ad	İşlev
8 [◀][▶] düğmeleri	<p>Sesi ayarlar. Ancak Slayt Gstr. ile yansıtırken bu düğmeler sadece [◀] [▶] işlevlerine sahiptir. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu , s.52</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>⚠ Dikkat</b></p> <p>Yüksek ses seviyesinde başlatmayın. Ani, çok yüksek ses seviyesi işitme kaybına neden olabilir. Gücü kapatmadan önce daima ses seviyesini düşürün; bu sayede gücü açtığımızda sesi kademeli olarak artırabilirsiniz.</p> </div>
9 [Menu] düğmesi	<p>Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır.  s.52</p>

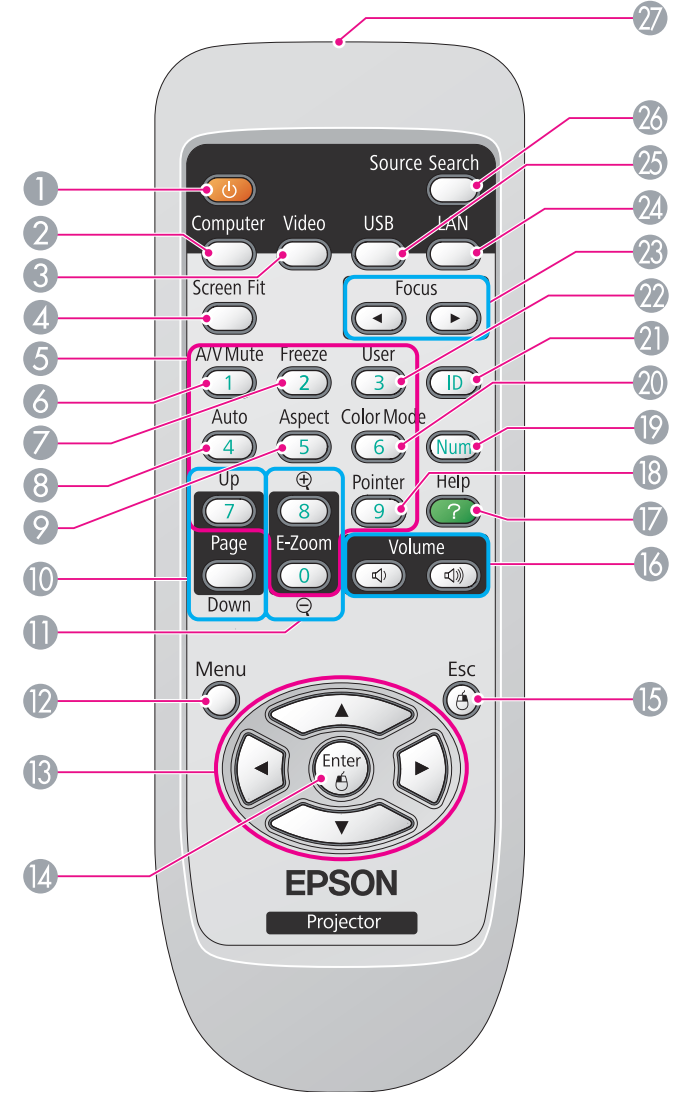
## Kontrol Paneli (EB-1900)

















Ad	İşlev
1 [⏻] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
2 Durum göstergeleri	Göstergelerin rengi ve yanıp sönmeleri veya sürekli yanmaları projektör durumunu belirtir.  s.84
3 [Source Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer.  s.29
4 [Enter] düğmesi	Bilgisayar sinyali görüntüleri yansıtıldığı sırada basıldığında, en iyi görüntüyü yansıtmak üzere <b>İzleme</b> , <b>Senkronizasyon</b> ve <b>Konum</b> otomatik olarak ayarlanır. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer.
5 [↶/▲][↷/▼] düğmeleri	Ekran yerleşim düzeltmesi yapmak için bu düğmeleri kullanın. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  s.52, s.83

Ad	İşlev
6 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. <a href="#">s.83</a>
7 [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir Yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü seviyesine döner. <a href="#">s.52</a>
8 [◀][▶] düğmeleri	Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a> , <a href="#">s.52</a>
9 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır. <a href="#">s.52</a>

## Uzaktan Kumanda



Ad	İşlev
① [⏻] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
② [Computer] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında, görüntü Bilgisayar1(Computer1) giriş bağlantı noktasından Bilgisayar2(Computer2) giriş bağlantı noktasına geçer. (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) EB-1900 kullanırken Bilgisayar giriş bağlantı noktasından alınan görüntülere geçiş yapar.
③ [Video] düğmesi	Düğmeye her basıldığında görüntü, Video, S-Video ve HDMI (sadece EB-1925W/1915) giriş bağlantı noktaları arasında geçiş yapar.
④ [Screen Fit] düğmesi	Yansıtılan görüntüyü ekrana sığdırmak için bu düğmeyi kullanın. (sadece EB-1925W/1915)  <a href="#">s.23</a> Projektör tavana asılı durumda kullanılırken veya EB-1920W/1910/1900/1830 kullanırken bu düğme etkin değildir.
⑤ Sayı tuşları	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Şifre veya uzaktan kumanda kimliğini girerken kullanın.  <a href="#">s.43, s.47</a></li> <li>• Yapılandırma menüsündeki Ağ menüsünde rakam girerken kullanın. (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)</li> </ul>
⑥ [A/V Mute] düğmesi	Video ve sesi açar ve kapatır. (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) EB-1900 kullanılıyorsa, görüntü açılıp kapatılır.  <a href="#">s.32</a>
⑦ [Freeze] düğmesi	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır.  <a href="#">s.33</a>
⑧ [Auto] düğmesi	Bilgisayar sinyali görüntüleri yansıtıldığı sırada basıldığında, en iyi görüntüyü yansıtmak üzere <b>İzleme</b> , <b>Senkronizasyon</b> ve <b>Konum</b> otomatik olarak ayarlanır.
⑨ [Aspect] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında En Boy Oranı değişir.

Ad	İşlev
⑩ [Page] düğmeleri (Down) (Up)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kablosuz Fare işlevini kullanırken veya USB Display'de PowerPoint dosyaları gibi dosyaları yansıtırken bu düğmelere basarak önceki/sonraki sayfaya geçebilirsiniz.  <a href="#">s.40, s.116</a></li> <li>• EasyMP Network Projection'da PowerPoint dosyaları gibi dosyaları yansıtırken bu düğmelere basarak önceki/sonraki sayfaya geçebilirsiniz. (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)</li> <li>• PC Free (sadece EB-1925W/1915) veya Slayt Gstr. (sadece EB-1920W/1910/1830) kullanarak görüntüler yansıtırken bu düğmelere basarak önceki/sonraki ekrana geçebilirsiniz.</li> </ul>
⑪ [E-Zoom] düğmeleri (⊕)(⊖)	(⊕) Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür. (⊖) (⊕) düğmesi kullanılarak büyütülen görüntülerin bölümlerini küçültür.  <a href="#">s.39</a>
⑫ [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır.  <a href="#">s.52</a>
⑬ [⏪] [⏩] [⏴] [⏵] düğmeleri	Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  <a href="#">s.52</a> Kablosuz Fare işlevi sırasında, fare işaretçisi basılan düğme yönünde hareket eder.  <a href="#">s.40</a>
⑭ [Enter] düğmesi	Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer.  <a href="#">s.52</a> Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sol tuş görevini yapar.  <a href="#">s.40</a>
⑮ [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir Yapılandırma Menüsü görüntülenirken basıldığında bir önceki seviyeye döner.  <a href="#">s.52</a> Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sağ tuş görevini yapar.  <a href="#">s.40</a>

Ad	İşlev
16 [Volume] düğmeleri (◀) (▶)	<p>(◀) Ses Düzeyini azaltır. (▶) Ses Düzeyini artırır. 🔊 <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) EB-1900 kullanıldığında, düğmeye basılsa bile bu özellik çalışmaz.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;"> <p><b>⚠ Dikkat</b></p> <p><i>Yüksek ses seviyesinde başlatmayın. Ani, çok yüksek ses seviyesi işitme kaybına neden olabilir. Gücü kapatmadan önce daima ses seviyesini düşürün; bu sayede gücü açtığınızda sesi kademe olarak artırabilirsiniz.</i></p> </div>
17 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. 🔊 s.83
18 [Pointer] düğmesi	Ekran işaretçisini etkinleştirmek için basın. 🔊 s.38
19 [Num] düğmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Şifre girerken kullanın. 🔊 s.47</li> <li>• Yapılandırma menüsündeki Ağ menüsünde rakam girerken kullanın. (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)</li> </ul>
20 [Color Mode] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında Renk Modu değişir. 🔊 s.31
21 [ID] düğmesi	Uzaktan kumanda kimlik ayarı yapmak için bu düğmeye basın. 🔊 s.43
22 [User] düğmesi	<p>Mevcut olan beş Yapılandırma Menüsü öğesinden sıkça kullanılan bir öğeyi atamak için basın. Düğmeye basıldığında atanan menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. 🔊 s.57</p> <p><b>Enerji Tüketimi</b> varsayılan ayar olarak atanmıştır.</p>

Ad	İşlev
23 [Focus] düğmeleri [←][→]	<p>Görüntü odağını ayarlar. (sadece EB-1925W/1915) 🔊 <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> EB-1920W/1910/1900/1830 kullanıldığında, düğmeye basılsa bile bu özellik çalışmaz.</p>
24 [LAN] düğmesi	EasyMP Network Projection ile yansıtılan görüntüye geçiş yapar. İsteğe bağlı Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak Quick Wireless Connection vasıtasıyla yansıtma yaparken bu düğme o görüntüye geçiş yaptırır. EB-1900 kullanıldığında, düğmeye basılsa bile bu özellik çalışmaz.
25 [USB] düğmesi	<p>Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display</li> <li>• USB1 veya USB2 bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler (sadece EB-1925W/1915)</li> <li>• USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler (sadece EB-1920W/1910/1830)</li> </ul>
26 [Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer. 🔊 s.29
27 Uzaktan kumanda ışın yayma alanı	Uzaktan kumanda sinyallerini gönderir.




## Kullanışlı İşlevler



Bu bölümde, sunum yaparken yararlanabileceğiniz faydalı ipuçlarından ve Güvenlik işlevlerinden bahsedilmektedir.

Bu projektör (EB-1925W/1915) yansıtılan görüntüyü otomatik olarak düzeltmek için aşağıdaki iki işlevle donatılmıştır.

## • Y/D Ekr. Yerl.

Projektör herhangi bir hareket algıladığında, örneğin taşındığında, konumu değiştirildiğinde ya da yatırıldığında, dikey veya yatay ekran yerleşimi bozulmaları ile odaklanma sorunlarını otomatik olarak düzeltir. Projektörün bu işlevi Y/D Ekr. Yerl. olarak adlandırılır. Bir hareket algıladıktan sonra projektör yaklaşık iki saniye sabit kalırsa ayarlama için bir ekran görüntüleri ve ardından yansıtılan görüntüyü otomatik olarak düzeltir.  *Hızlı Başlangıç Kılavuzu*



- Y/D Ekr. Yerl. sadece Yapılandırma menüsündeki **Uzatılmış** menüsü - **Yansıtma** seçeneği **Ön** olarak ayarlandığında çalışır.  s.59
- Y/D Ekr. Yerl. işlevini kullanmak istemezseniz Yapılandırma menüsü - **Ayarlar** menüsü - **Ekran Yerleşimi** - **Y/D Ekr. Yerl.** - **Y/D Ekr. Yerl.** seçeneğini **Kapalı** olarak ayarlayın.  s.57

## • Screen Fit

Screen Fit, yansıtılan görüntüyü ekran çerçevesi (dış kenar), beyaz tahta veya benzerleri ile hizalanabilmesi için düzelten bir işlevdir. Uzaktan kumanda veya kontrol paneli üzerindeki [Screen Fit] düğmesine basarak yansıtılan görüntü ekrana sığdırılır ve ekran yerleşimi düzeltmesi ile odak ayarlamaları otomatik olarak yapılır.

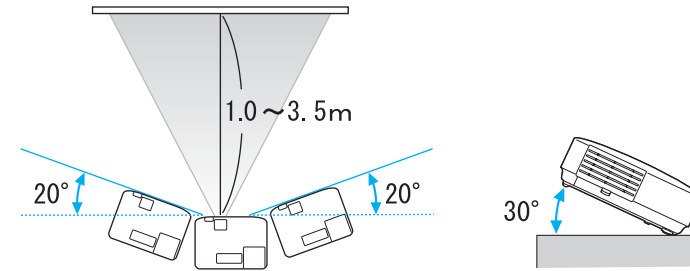
Bu bölümde Screen Fit kullanılarak yansıtılan görüntünün düzeltilmesi açıklanmaktadır.

Screen Fit kullanılarak yansıtılan görüntünün düzeltilmesi için gerekli şartlar aşağıda verilmiştir.

Ekran boyutu: en fazla 100"

Projektörle ekran arasındaki mesafe: yaklaşık 1,0 ila 3,5 m

Düzeltilme açısı: yaklaşık 20° sağ ve sol/yaklaşık 30° yukarı ve aşağı

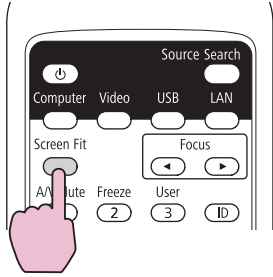


- Yukarıda belirtilen aralığı aşarsanız yansıtılan görüntü düzgün düzeltilmez. Yansıtılan görüntüyü elle düzeltin. Ayrıca yatay ve dikey açı kombinasyonuna bağlı olarak düzeltme aralığı yukarıda belirtilen değerlerden daha dar olabilir.
- Projektör tavana asılarak kullanılırsa Screen Fit çalışmaz. Yansıtılan görüntüyü elle düzeltin.

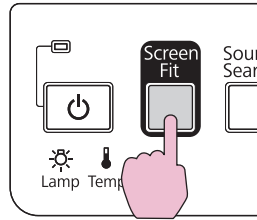
## Prosedür

- 1 Uzaktan kumanda veya kontrol paneli üzerindeki [Screen Fit] düğmesine basın.

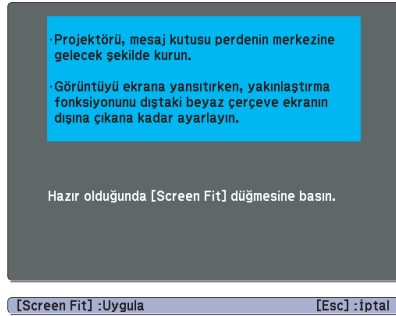
Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



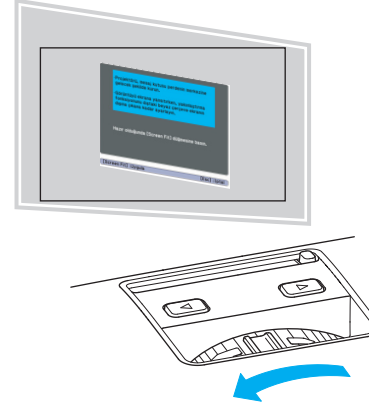
Aşağıdaki mesaj kutusu belirdiğinde mesaj kutusu ekranın merkezinde kalacak şekilde yansıtılan görüntünün konumunu ayarlamak için projektörü taşıyın.



Mesaj kutusu, ekran çerçevesinin içinde kalmadığı sürece düzeltme yapılamaz. Projektör konumunu veya Zoom halkasını ayarladıktan sonra bile mesaj kutusunu ekran çerçevesinin içine sığdıramazsanız yansıtılan görüntüyü elle düzeltin.

2

Zoom halkasını, yansıtılan alan (dış beyaz sınır çizgisi ile gösterilir) ekran çerçevesinden daha büyük olacak şekilde ayarlayın.

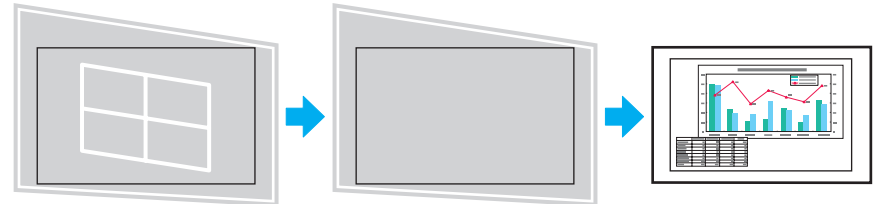


Zoom halkasını maksimum boyutuna ayarladıktan sonra bile yansıtılan alan çerçeveden daha büyük değilse projektörü ekranın daha da uzağına taşımayı deneyin. (Bu, mesaj kutusunun ekranın merkezinden uzaklaşmasına neden olursa yeniden merkeze getirmek için ayarlayın.)

3

[Screen Fit] düğmesine yeniden basın.

Ayarlama ekranı belirdikten sonra yansıtılan görüntü, girişi yapılan görüntünün En Boy Oranı'na göre düzeltilir.



Ayarlama ekranı belirdiğinde projektörü hareket ettirmeyin veya görüntüyü engellemeyin. Yansıtılan görüntü düzgün düzeltilmez.

4

**Düzeltilme yapıldıktan sonra aşağıdaki mesaj belirir. Düzeltilme menüsünden çıkmak için uzaktan kumanda veya kontrol paneli üzerindeki [Esc] düğmesine basarak mesajı kapatın. Düzeltildikten sonra yansıtılan görüntü üzerinde ince ayar**

**yapmak için kontrol panelindeki [ ] düğmelerini kullanın.**

**Prosedür 3 s.26**

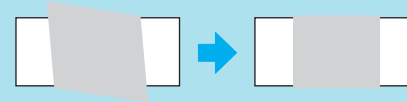
Düzeltilme sonucu ana kumanda panelindeki [ ] ile ayarlanabilir.

Herhangi bir işlem yapılmazsa yaklaşık 5 saniye sonra mesaj kapanır.

Screen Fit yapıldıktan sonra Yapılandırma menüsündeki **Ekrana Yerleşimi, Quick Corner** olarak ayarlanır. Bundan sonra kontrol panelindeki [ ] düğmeleri kullanılarak yansıtılan görüntü üzerinde yapılan tüm düzeltmeler Quick Corner işlevi ile yapılır. **s.26**



- Yansıtılan alan içinde iki veya daha fazla kenar algılandığında Screen Fit, yansıtılan görüntüyü düzeltir ve algılanan çerçeve ile hizalar. Örneğin küçük bir odadaki geniş ekrana yansıtırken ekranın üst ve alt kenarlarını yansıtılan alana sığdırarak düzeltme yapabilirsiniz.




- Işıkları kapalı bir odada olduğu gibi karanlık bir ortamda Screen Fit iyi çalışmayabilir. Bu durumda odayı aydınlatın ve ardından yeniden Screen Fit yapmayı deneyin.
- Screen Fit sensör kullandığında yansıtılan yüzeyin durumuna (eğimler, desenler vs.) veya dış ışık etkilerine bağlı olarak düzgün çalışmayabilir. Bu durumda ayarlamaları elle yapın. **Hızlı Başlangıç Kılavuzu**

Bu projektör (EB-1925W/1915) yansıtılan görüntülerdeki bozulmayı aşağıda belirtilen iki şekilde düzeltebilir.

- Y/D Ekr. Yerl.

Bu işlem, münferit olarak yatay ve dikey yönlerdeki bozulmayı elle düzeltmenize olanak tanır. H/V-Ekran Yerleşimi düzeltmesi, Ekran Yerleşimi bozulmasının ince ayarını yapmak için idealdir. Projektörün

kontrol panelindeki [↔], [↕], [↶] ve [↷] düğmelerini


kullanarak kolay düzeltmeler gerçekleştirebilirsiniz.  *Hızlı Başlangıç Kılavuzu*

- Quick Corner

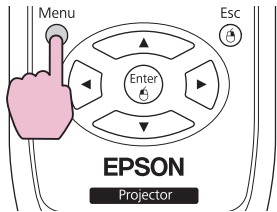
Bu işlem, yansıtılan görüntünün dört köşesinden her birini ayrı olarak elle düzeltmenize izin verir.

Bu bölümde Quick Corner kullanılarak yansıtılan görüntünün düzeltilmesi açıklanmaktadır.

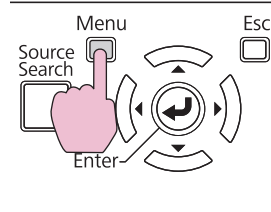
## Prosedür

- [Menu] düğmesine basın ve ardından Yapılandırma menüsünden Ayarlar - Ekran Yerleşimi'ni seçin.**  
 **"Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.52**

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak

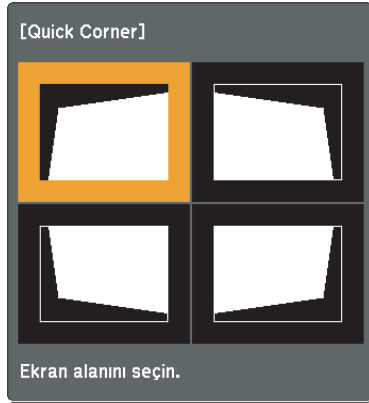


2

**"Quick Corner" öğesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.**

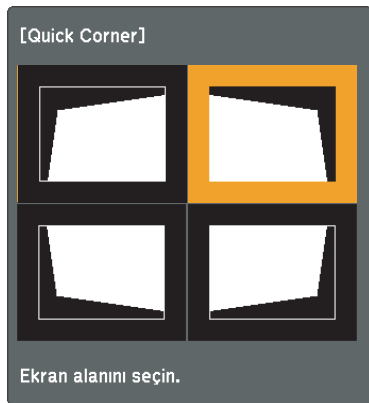


Seçim ekranını görüntülemek için [Enter] düğmesine yeniden basın, buradan dört köşeden birini seçebilirsiniz.

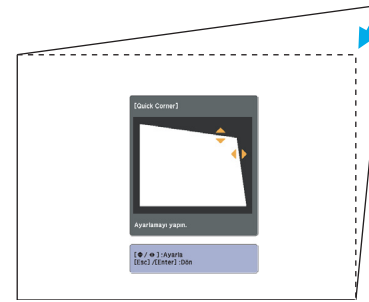


[↩ / ↪] : Seç  
[Enter] : Gir  
[Esc] : Dön (Sıfırlamak/değiřtirmek için 2 saniye basın)

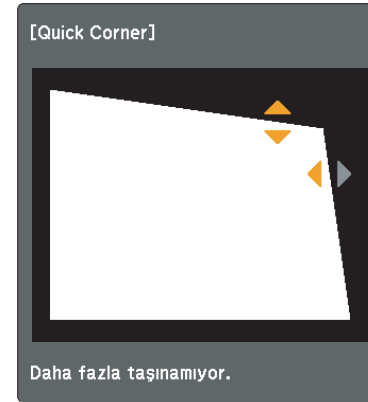
- 3** Uzaktan kumanda üzerindeki [↶], [↷], [↩] ve [↪] düğmelerini ya da kontrol paneli üzerindeki [↶], [↷], [↩] ve [↪] düğmelerini kullanarak düzeltilecek köşeyi seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.



- 4** Uzaktan kumanda üzerindeki [↶], [↷], [↩] ve [↪] düğmelerini veya kontrol paneli üzerindeki [↶], [↷], [↩] ve [↪] düğmelerini kullanarak köşenin konumunu düzeltin.



Şekli ayarladığınız yöndeki üçgen gri olursa, aşağıdaki ekran görüntüsünde gösterildiği gibi, şekli o yönde artık ayarlayamazsınız.



- 5** Geriye kalan köşeler varsa, bunların ayarlamalarını yapmak için gerektiği sürece 3. ve 4. prosedürleri tekrarlayın.

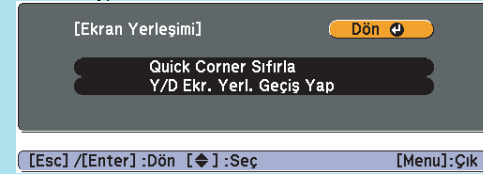
6

**Bitirdiğinizde, düzeltme menüsünden çıkmak için [Esc] düğmesine basın.**

Yapılandırma menüsündeki **Ekr. Yerleşimi** seçeneği **Quick Corner** olarak değiştirildiğinden kontrol paneli üzerindeki [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerine basmak 2. prosedürde gösterildiği gibi köşeyi seçebileceğiniz seçim ekranını açar. Kontrol paneli üzerindeki [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerine bastığınızda Y/D Ekr. Yerleşimi yapmak isterseniz Yapılandırma menüsündeki **Ekr. Yerleşimi** seçeneğini **Y/D Ekr. Yerl.** olarak değiştirin.



- Yapılandırma menüsünün **Ayarlar** menüsü - **Ekr. Yerleşimi**'nde **Y/D Ekr. Yerl.** seçeneğini **Açık** olarak ayarlarsanız projektör hareket ettirildiğinde "**Y/D Ekr. Yerl. düzeltmesini yapmak istiyor musunuz?**" mesajı belirir. Bu işlevi gerçekleştirdikten sonra Yapılandırma menüsündeki **Ekr. Yerleşimi** ayarı **Quick Corner** yerine **Y/D Ekr. Yerl.** olarak değişir ve bundan sonra kontrol paneli üzerindeki [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerine basılması Y/D Ekr. Yerleşimi gerçekleştirir. [s.57](#)
- Quick Corner ile düzeltme yapılırken [Esc] düğmesi yaklaşık iki saniye boyunca basılı tutulduğunda, aşağıdaki ekran görüntülenir.



**Quick Corner Sıfırla:** Quick Corner düzeltmelerinin sonucunu sıfırlar.

**Y/D Ekr. Yerl. Geçiş Yap:** Düzeltme metodunu **Y/D Ekr. Yerl.** olarak değiştirir.

[s.57](#)

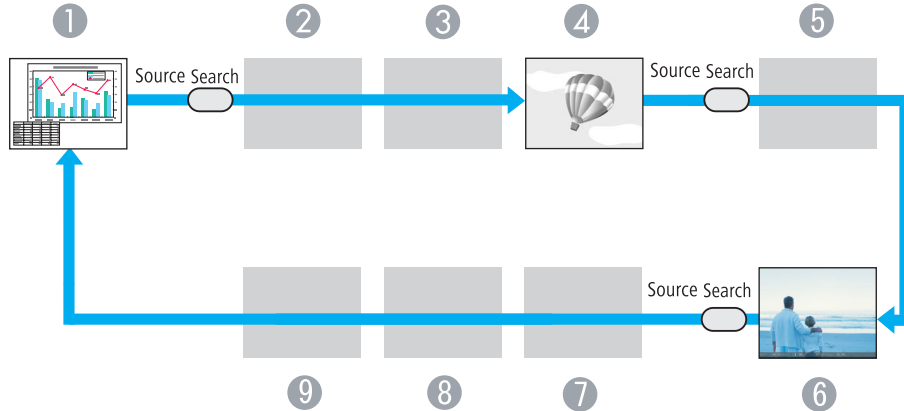
Yansıtılan görüntüyü iki şekilde değiştirebilirsiniz.

- Kaynak Arama ile değiştirme  
Projektör bağlı ekipmandan gönderilen sinyalleri otomatik olarak algılar ve ekipmandan gönderilen görüntü yansıtılır.
- Doğrudan hedef görüntüye değiştirme  
Hedef giriş bağlantı noktasına geçmek için Uzaktan Kumanda düğmelerini kullanabilirsiniz.

## Giriş Sinyalini Otomatik Algıla ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştir (Kaynak Arama)

[Source Search] düğmesine basarak değiştirdiğinizde, görüntü sinyali göndermeyen giriş bağlantı noktaları yok sayıldığından hedef görüntüyü hızlı bir şekilde yansıtabilirsiniz.

EB-1925W/1920W/1915/1910/1830

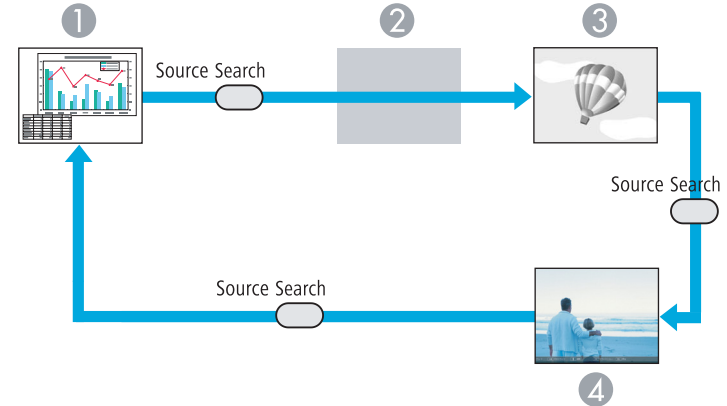


Görüntü sinyali girişi bulunmadığında atlanır.

- 1 Bilgisayar1
- 2 Bilgisayar2
- 3 S-Video
- 4 Video

- 5 HDMI (sadece EB-1925W/1915)
- 6 USB Display
- 7 USB1 (sadece EB-1925W/1915)/  
USB (sadece EB-1920W/1910/1830)
- 8 USB2 (sadece EB-1925W/1915)
- 9 LAN

EB-1900



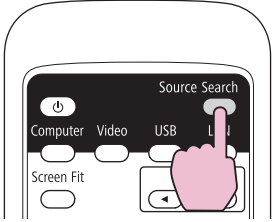
Görüntü sinyali girişi bulunmadığında atlanır.

- 1 Bilgisayar
- 2 Video
- 3 S-Video
- 4 USB Display

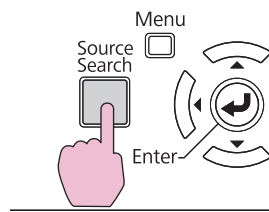
## Prosedür

**Video ekipmanınız bağlandığında, bu işleme başlamadan önce oynatma işlemini başlatın.**

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



İki veya daha fazla ekipman bağlandığında, hedef görüntü yansıtılana kadar [Source Search] düğmesine basın.



Sadece projektörün o sırada görüntülediği görüntü kullanılabilir durumdayken veya görüntü sinyali bulunmadığında görüntü sinyallerinin durumunu gösteren aşağıdaki ekran görüntülenir. Kullanmak istediğiniz ekipmanın bağlı olduğu giriş bağlantı noktasını seçebilirsiniz. Yaklaşık 10 saniye süreyle herhangi bir işlem yapılmazsa ekran kapanır.

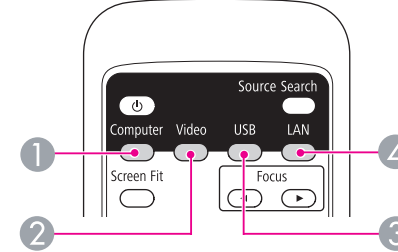
**Örnek: EB-1925W/1915**



## Uzaktan Kumanda ile hedef görüntüye geçiş

Uzaktan Kumandada bulunan ve aşağıda belirtilen düğmeleri kullanarak doğrudan hedef görüntüye geçebilirsiniz.

Uzaktan Kumanda



- 1 Bu düğmeye her basıldığında, görüntü Bilgisayar1(Computer1) giriş bağlantı noktasından Bilgisayar2(Computer2) giriş bağlantı noktasına geçer. (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)  
EB-1900 kullanırken Bilgisayar giriş bağlantı noktasından alınan görüntülere geçiş yapar.
- 2 Düğmeye her basıldığında görüntü, Video, S-Video ve HDMI (sadece EB-1925W/1915) giriş bağlantı noktaları arasında geçiş yapar.
- 3 Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar:
  - USB Display
  - USB1 veya USB2 bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler (sadece EB-1925W/1915)
  - USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler (sadece EB-1920W/1910/1830)
- 4 EasyMP Network Projection ile yansıtılan görüntüye geçiş yapar. İsteğe bağlı Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak Quick Wireless Connection vasıtasıyla yansıtma yaparken bu düğme o görüntüye geçiş yaptırır. (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)  
EB-1900 kullanıldığında, düğmeye basılsa bile bu özellik çalışmaz.

## Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu ögesini seçme)

Projeksiyon sırasında ortama en uygun ayarı seçerek en iyi görüntü kalitesini kolay bir şekilde elde edebilirsiniz. Görüntü parlaklığı seçilen moda göre farklılık gösterir.

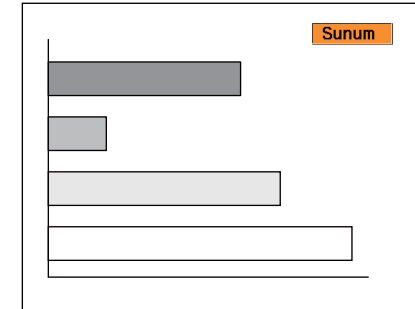
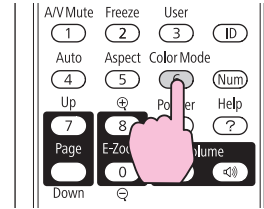
Mod	Uygulama
<b>Dinamik</b>	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu, en parlak moddur ve gölge tonlarını başarılı bir şekilde yeniden üretir.
<b>Sunum</b>	Bu mod, aydınlık odalarda renkli malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.
<b>Tiyatro</b>	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.
<b>Fotoğraf*1</b>	Fotoğraf gibi sabit görüntüleri aydınlık bir odada yansıtmak için idealdir. Görüntüler canlıdır ve kontrastı yükseltilmiştir.
<b>Spor*2</b>	Aydınlık bir odada TV programları izlemek için idealdir. Görüntüler canlıdır ve gerçeğe yakındır.
<b>sRGB</b>	sRGB renk standardına uyan görüntüler için idealdir.
<b>Kara tahta</b>	Bu ayar, Kara tahta (yeşil tahta) üzerine yansıtma yaptığınızda bile görüntünüze bir ekrana yansıtıyormuş gibi doğal bir renk kazandırır.
<b>Beyaz Tahta</b>	Beyaz tahta kullanarak sunumlar yapmak için idealdir.

Mod	Uygulama
<b>Özelleştirilmiş</b>	Yapılandırma menüsünün <b>Renk Ayarı</b> alt menüsündeki <b>R, G, B, C, M</b> ve <b>Y</b> ayarlarını ayarlamak isterseniz <b>Özelleştirilmiş</b> seçeneğini seçin.

- \*1 Bu seçim sadece giriş sinyali RGB olduğunda ya da giriş kaynağı USB Display, USB1, USB2, USB veya LAN iken yapılabilir. (Kullanılan modele bağlı olarak, bazı giriş kaynakları desteklenmez.)
- \*2 Bu seçim sadece giriş sinyali bileşen video ise veya giriş kaynağı S-Video ya da Video iken yapılabilir.

### Prosedür

#### Uzaktan Kumanda



Düğmeye her bastığınızda ekranda Renk Modu adı görüntülenir ve Renk Modu değişir.

Düğmeye Renk Modu adı ekranda görüntülenirken bastığınızda, bir sonraki Renk Modu geçerli.



Renk modu ayrıca Yapılandırma Menüsündeki **Görüntü** menüsünde bulunan **Renk Modu** kullanılarak da ayarlanabilir. [s.53](#)

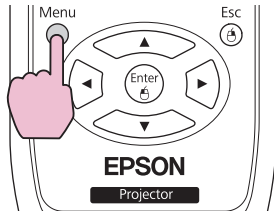
## Otomatik İris Özelliğini Ayarlama

Görüntülenen görüntünün parlaklığına göre parlaklığın otomatik olarak ayarlanması derin ve zengin görüntüler elde etmenizi sağlar.

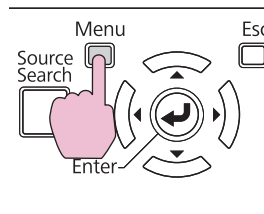
### Prosedür

- 1 [Menu] düğmesine basın ve Yapılandırma Menüesindeki Görüntü - Otomatik İris ögesini seçin. "Yapılandırma Menüesini Kullanma" s.52

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



- 2 Açık ögesini seçin.

Ayar, her bir Renk Modu için kaydedilir.

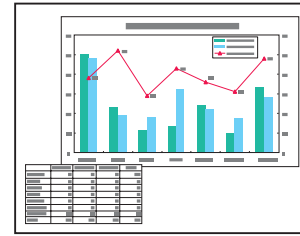
- 3 Yapılandırma Menüesini kapatmak için [Menu] düğmesine basın.



Otomatik İris, sadece Renk Modu Dinamik, Tiyatro veya Özelleştirilmiş ise ayarlanabilir.

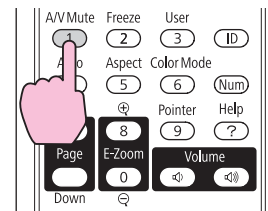
## Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Saklama (A/V Sessiz)

Seyircilerin dikkatini söylediklerinize çekmek istediğinizde veya bilgisayarınızdan sunum yaparken dosyalar arasındaki geçişlerde ayrıntıların görünmesini istemediğinizde bu özelliği kullanabilirsiniz.

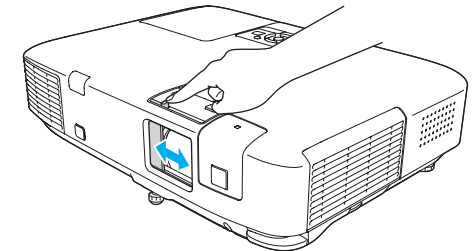


### Prosedür

Uzaktan Kumanda



Gövde



Düğmeye her bastığınızda veya mercek kapağını açıp kapattığınızda, A/V Sessiz açılır veya kapanır.



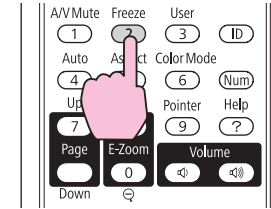
- Bu işlevi hareketli görüntüleri yansıtırken kullandığınızda, görüntü ve ses kaynak tarafından gönderilmeye devam eder ve A/V Sessiz özelliğinin başlatıldığı noktaya geri dönemezsiniz.
- Uzaktan kumandadan etkinleştirildiğinde Yapılandırma menüsünden, **Uzatılmış - Ekran - A/V Sessiz** ayarını kullanarak, A/V Sessiz ekranı için **Siyah**, **Mavi** veya **Logo** seçeneklerinden birini belirleyebilirsiniz. [s.59](#)
- A/V sessiz slayt yaklaşık 30 dakika için kapatıldığında Mer. kap. zam. etkinleşir ve güç otomatik olarak kapanır. Mer. kap. zam. özelliğinin etkinleşmesini istemiyorsanız **Uzatılmış** menüsünün **İşletim** alt menüsündeki **Mer. kap. zam.** ayarını **Kapalı** olarak ayarlayın. [s.59](#)
- A/V Sessiz sırasında lamba hala yandığından lamba saati saymaya devam eder.
- EB-1900 için, A/V Sessiz sadece görüntüleri saklar. (Ses işlevi yoktur.)

## Görüntüyü Dondurma (Dondur)

Ekrandaki hareketli görüntüler için Dondur etkinleştirildiğinde dondurulan görüntü ekranda yansıtılmaya devam eder; bu nedenle hareketli görüntüyü her defasında bir kare olmak üzere hareketsiz fotoğraf gibi yansıtabilirsiniz. Ayrıca Dondur işlevi daha önceden etkinleştirilmişse hiçbir görüntü yansıtmadan bilgisayardan yaptığınız sunumlarda dosyalar arasında değişim gibi işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

## Prosedür

### Uzaktan Kumanda




Bu düğmeye her bastığınızda Dondur işlevi açılır veya kapanır.



- Ses durdurulmaz.
- Ekran dondurulsa dahi görüntü kaynağı hareketli görüntüleri oynatmaya devam edecektir; bu nedenle projeksiyonu durdurulduğu noktadan sürdürmek mümkün değildir.
- Yapılandırma Menüsü veya bir Yardım ekranı görüntülenirken [Freeze] düğmesine basıldığında görüntülenen menü veya Yardım ekranından çıkılır.
- E-Zoom özelliği kullanılırken Dondur özelliği çalışmaya devam eder.

## En Boy Oranını Değiştirme

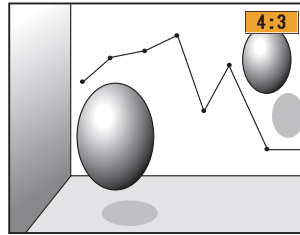
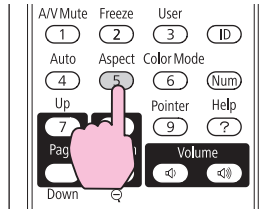
Video ekipmanı bağlandığında, dijital video şeklinde veya DVD'lere kaydedilmiş görüntülerin 16:9 geniş ekran formatında görüntülenebilmesi için **En Boy Oranını**  değiştirin. Bilgisayar görüntülerini tam boy olarak yansıtırken En Boy Oranını değiştirin.

Değiştirme metodları ve En Boy Oranı türleri aşağıdaki gibidir.

## Değiştirme metodları

### Prosedür

#### Uzaktan Kumanda



Düğmeye her bastığınızda, En Boy Oranı adı ekranda belirir ve En Boy Oranı değişir.

En Boy oranı adı ekranda görüntülenirken düğmeye basarsanız, bir sonraki En Boy oranı moduna geçilir.

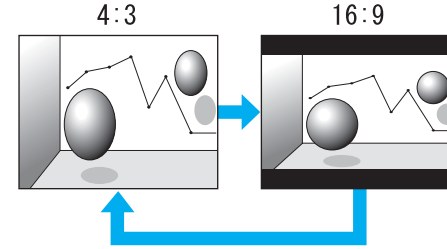


En Boy Oranı ayrıca Yapılandırma Menüesindeki **Sinyal** menüsünde bulunan **En Boy Oranı** kullanılarak ayarlanabilir. [s.54](#)

## Video ekipmanı görüntüleri için En Boy Oranını değiştirme

EB-1915/1910/1900/1830

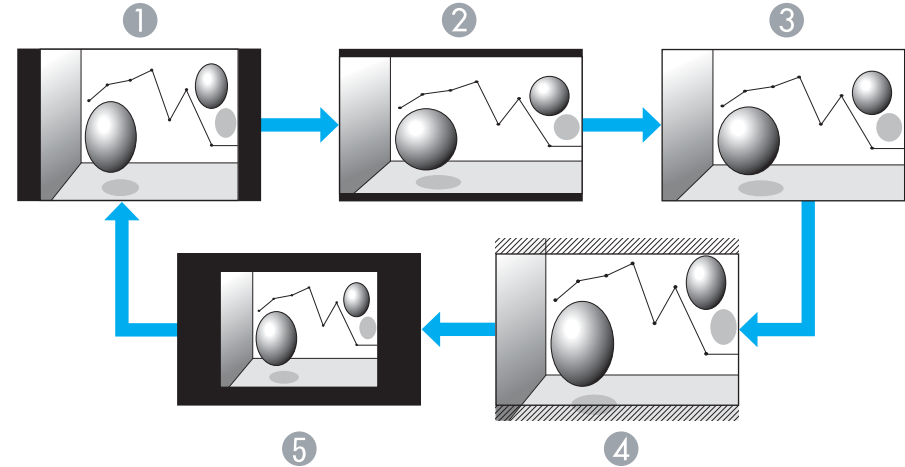
Bu düğmeye her bastığınızda, 4:3 ile 16:9 arasında geçiş yapar.



\* Sinyal girişi 720p/1080i ise ekran 4:3 formatına geçer (görüntü, sağ ve sol tarafından kesilir).

EB-1925W/1920W



Düğmeye her basıldığında **Normal** ya da **Otomatik**, **16:9**, **Full**, **Yakınlaştırma** ve **#\$CDS-1** arasında değişir.



- ① Normal veya Otomatik
- ② 16:9
- ③ Tam
- ④ Yakınlaştırma
- ⑤ Doğal

**Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-1915/1910/1900/1830)**

Bilgisayar giriş bağlantı noktası (sadece EB-1900), Bilgisayar1/2 (Computer1/2) giriş bağlantı noktası (sadece EB-1915/1910/1830) veya HDMI giriş bağlantı noktasından (sadece EB-1915) alınan görüntüler yansıtılırken en boy oranını şu şekilde değiştirebilirsiniz.

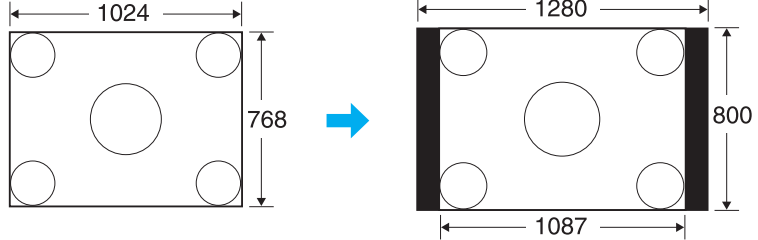
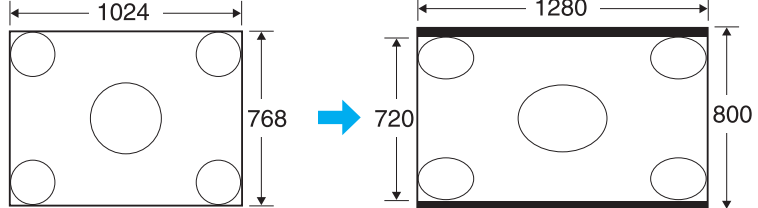
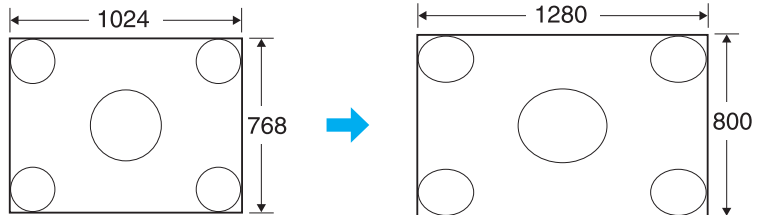
Ayarlanan Değerler	İşletim	Yansıtma örneği
<b>Normal</b> Kaynak Bilgisayar veya Bilgisayar1/2 (Computer1/2) iken görüntülenir.	Giriş görüntüsünün En Boy oranını koruyarak tam yansıtma boyutuna yansıtır.	
<b>Otomatik (sadece EB-1915)</b> Sadece kaynak HDMI iken görüntülenir.	Girişten alınan sinyal bilgilerine dayanarak uygun bir en/boy oranına yansıtır.	
<b>4:3</b>	4:3'lük bir En Boy Oranında tam yansıtma boyutuna yansıtır. Bu, 5:4 (1280 x 1024) En Boy Oranına sahip görüntüleri tam yansıtma boyutunda yansıtmak istediğinizde idealdir.	1280 x 1024'lük bir sinyal girişi olduğunda  Normal 4 : 3
<b>16:9</b>	16:9'luk En Boy Oranında yansıtır. Bu, 16:9'luk bir ekran kullanıldığında tam ekran boyutuna yansıtmak için idealdir.	1280 x 1024'lük bir sinyal girişi olduğunda  Normal 16 : 9

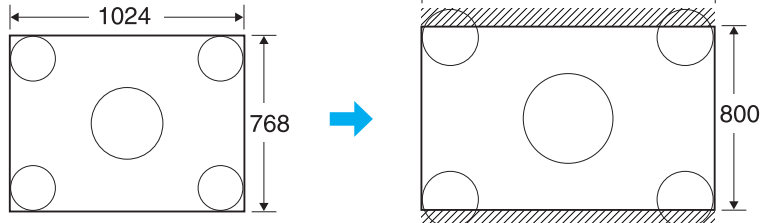
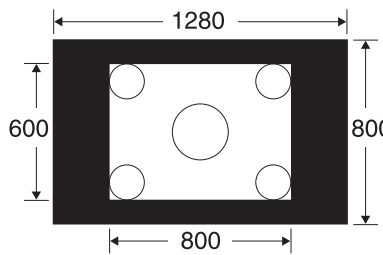
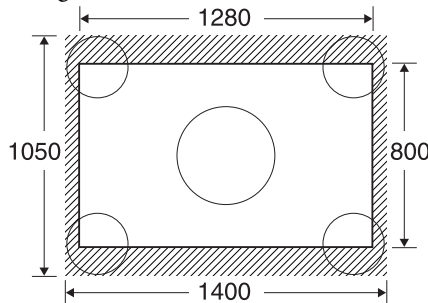


Görüntünün belli parçaları gösterilmiyorsa, bilgisayar panelinin boyutuna göre, Yapılandırma Menüsü **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** olarak ayarlayın.

### Bilgisayar görüntüleri için En Boy Oranı değiştirme (EB-1925W/1920W)

Bilgisayar1/2 (Computer1/2) giriş bağlantı noktası veya HDMI giriş bağlantı noktasından (sadece EB-1925W) görüntü yansıtırken En Boy Oranı şu şekilde değiştirilir. EB-1925W/1920W, WXGA 1280x800 çözünürlük sunar (En Boy Oranı 16:10). **16:9**luk ekranlar üzerine yansıtma gerçekleştirildiğinde, En Boy Oranını **16:9** olarak ayarlayın.

Ayarlanan Değerler	İşletim	Yansıtma örneği
<b>Normal</b>	Giriş görüntüsünün En Boy oranını koruyarak tam yansıtma boyutuna yansıtır.	1024 x 768'lik bir sinyal girişi olduğunda 
<b>Otomatik (sadece EB-1925W)</b> Sadece kaynak HDMI iken görüntülenir.	Girişten alınan sinyal bilgilerine dayanarak uygun bir en/boy oranına yansıtır.	
<b>16:9</b>	16:9'luk bir En Boy oranında tam yansıtma boyutuna yansıtır.	1024 x 768'lik bir sinyal girişi olduğunda 
<b>Tam</b>	Tam boyuta yansıtır.	1024 x 768'lik bir sinyal girişi olduğunda 

Ayarlanan Değerler	İşletim	Yansıtma örneği	
<b>Yakınlaştırma</b>	Giriş görüntüsünü yan yönde en/boy oranı boyutuna olduğu gibi yansıtır. Yansıtma boyutunun ötesine geçen kısımlar yansıtılmaz.	1024 x 768'lik bir sinyal girişi olduğunda	
<b>Doğal</b>	Giriş görüntüsü boyutunun çözünürlüğünde ekranın ortasına yansıtır. Bu, net görüntüleri yansıtmak için idealdir. Görüntü çözünürlüğü 1280 x 800'ü aşarsa, görüntünün kenarları yansıtılmaz.	800 x 600'lük bir sinyal girişten alındığında	
		1400 x 1050'lük bir sinyal girişten alındığında	

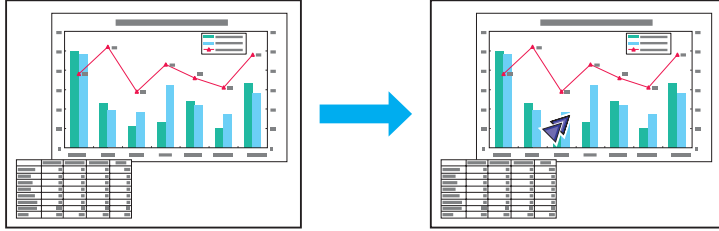


Görüntünün belli parçaları gösterilmiyorsa, bilgisayar panelinin boyutuna göre, Yapılandırma Menüsü **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** olarak ayarlayın.

s.54

## İşaretçi İşlevi (İşaretçi)

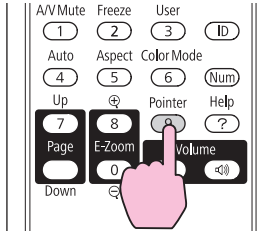
Bu, yansıtılan görüntü üzerinde İşaretçi simgesini hareket ettirmenize ve hakkında konuştuğunuz bölgeye dikkat çekmenize olanak sağlar.



### Prosedür

#### 1 İşaretçiyi görüntüleyin.

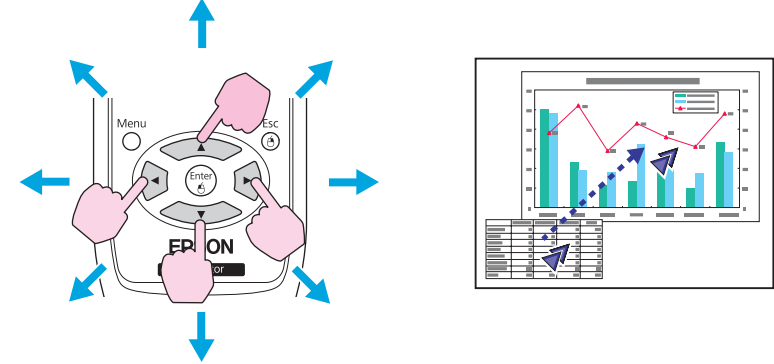
##### Uzaktan Kumanda



Bu düğmeye her bastığınızda işaretçi görüntülenir veya yok olur.

#### 2 İşaretçi simgesini hareket ettirin (↗).

##### Uzaktan Kumanda



Bitişik [↖], [↗], [↘] ve [↙] düğmelerine birlikte basıldığında işaretçi çapraz olarak hareket ettirilebilir.

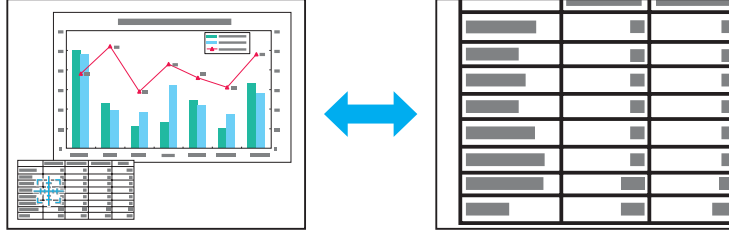


Yapılandırma Menüsü **Ayarlar - İşaretçi Şekli** ögesinde üç farklı İşaretçi simgesinden (↗, ✕ veya ↘) birini seçebilirsiniz.

👉 s.57

## Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom)

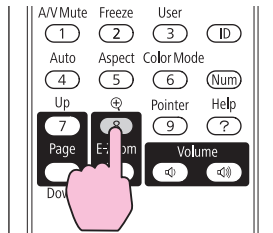
Bu özellik, grafik ve tablolar gibi daha detaylı görmek istediğiniz görüntüleri büyütmek için kullanılır.



### Prosedür

- 1 E-Zoom ögesini başlatın.

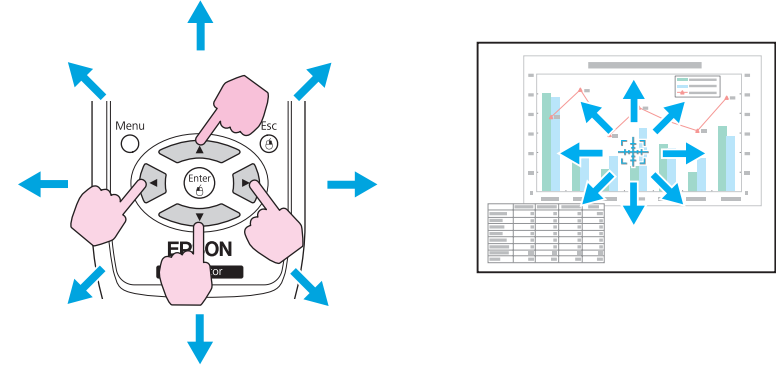
#### Uzaktan Kumanda







2

- () büyütmek istediğiniz görüntü alanına hareket ettirin.

#### Uzaktan Kumanda

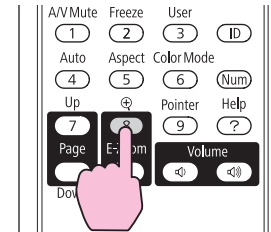


Bitişik [, [, [] ve [] düğmelerine birlikte basıldığında işaretçi çapraz olarak hareket ettirilebilir.


3

- Büyütün.

#### Uzaktan Kumanda



Bu düğmeye her basıldığında seçilen alan büyütülür. Düğmeyi basılı tutarak alanı hızlıca büyütebilirsiniz.

Büyütülen görüntüyü [] düğmesine basarak küçültebilirsiniz.

İptal etmek için [Esc] düğmesine basın.

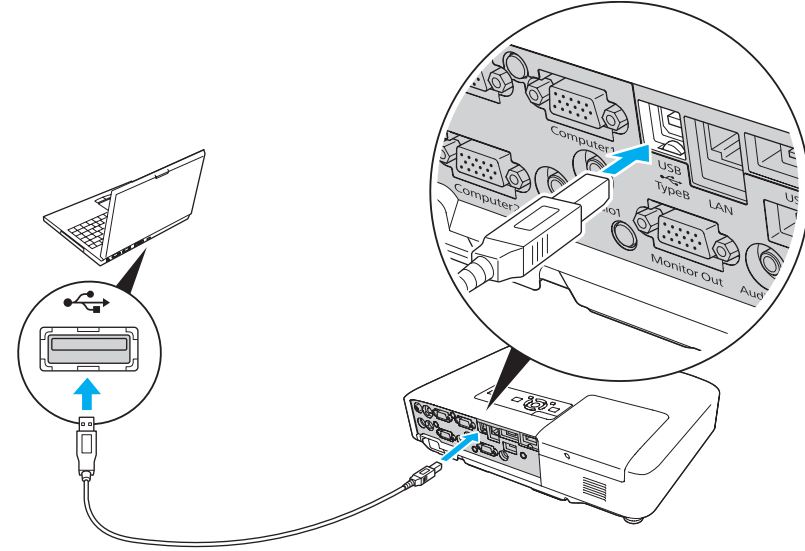


- Büyütme oranı ekranda görüntülenir. Seçilen alan, 25 adımda 1 ila 4 kat büyütülebilir.
- Görüntüyü kaydırmak için [↶], [↷], [↵] ve [↴] düğmesine basın.
- E-Zoom seçildiğinde, **İleri giden** ve **Parazit Azaltma** iptal edilir.

## Fare İşaretçisini, Uzaktan Kumanda ile Çalıştırma (Kablosuz Fare)

Kablosuz Fare işlevini etkinleştirmek için Yapılandırma Menüsündeki **Uzatılmış** kısmından **USB Type B** ayarını **Kablosuz Fare** olarak değiştirin. Varsayılan olarak **USB Type B**, USB Display olarak ayarlanır. Ayarı önceden değiştirin. [s.59](#)

Bilgisayarın USB bağlantı noktası ile projektörün arka kısmındaki USB(TypeB) bağlantı noktası USB kablosu ile bağlandığında bilgisayarın fare imlecini kontrol etmek için projektörün Uzaktan Kumandasını Kablosuz Fare gibi kullanabilirsiniz.



### Uyumlu işletim sistemleri

Windows: 98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/  
XP Professional/Vista Home Basic/Vista Home Premium/  
Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

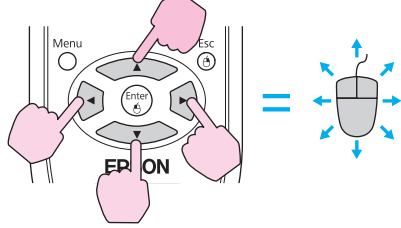
Macintosh: Mac OS X 10.3 ile 10.5 arası



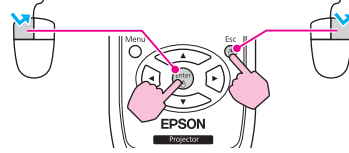
- Kablosuz Fare işlevi yalnızca kaynak, Bilgisayar1, Bilgisayar2 veya HDMI (sadece EB-1925W/1915) ise kullanılabilir. EB-1900 için kaynak sadece Bilgisayar ise kullanılabilir.
- USB Display ile yansıtırken sadece önceki/sonraki sayfaya geçiş yapabilirsiniz.
- Hem Windows hem de Macintosh işletim sistemlerinin bazı sürümlerinde Kablosuz Fare kullanılamayabilir.
- Fare işlevinin kullanılabilmesi için bazı bilgisayar ayarlarının değiştirilmesi gerekebilir. Daha fazla ayrıntı için bilgisayarınızla birlikte verilen belgelere bakınız.

Bağlantı sağlandığında, fare işaretçisi aşağıdaki şekilde kullanılabilir.

## Fare işaretçisini hareket ettirmek

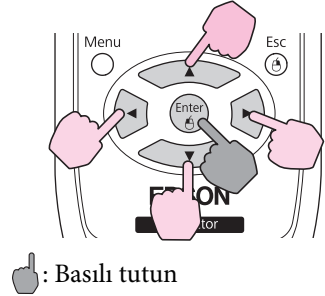



## Fare tıklamaları







Sol tıklama: [Enter] düğmesine basın.  
Sağ tıklama: [Esc] düğmesine basın.  
Çift tıklama: Hızlı bir şekilde iki kez basın.

## Sürükle ve bırak

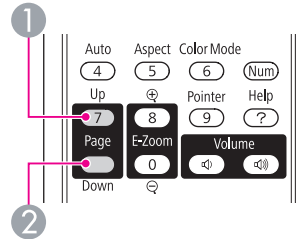


: Basılı tutun

1. [Enter] düğmesini basılı tutarken, , ,  veya  düğmesine basın.
2. İstenen konumda bırakmak için [Enter] düğmesine basmayı bırakın.





## PowerPoint ekranlarına geç

Bu tuşlar PowerPoint slayt gösterisinde, önceki ve sonraki slaytı görüntülemeye kullanılır.



- 1 Önceki slayt
- 2 Sonraki slayt

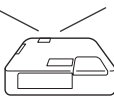
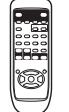
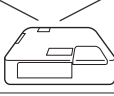



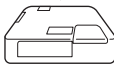


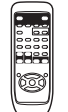
- Bitişik , ,  ve  düğmelerine birlikte basıldığında işaretçi çapraz olarak hareket ettirilebilir.
- Fare düğme ayarları bilgisayarda ters şekilde ayarlanmışsa Uzaktan Kumanda düğmeleri de ters şekilde çalışacaktır.
- Kablosuz Fare işlevi aşağıdaki özellikler kullanıldığında kullanılamaz.
  - Yapılandırma Menüsü görüntülenirken
  - Bir Yardım menüsü görüntülenirken
  - E-Zoom işlevi kullanılırken
  - Kullanıcı logosu yakalanırken
  - İşaretçi işlevi kullanılırken
  - Ses ayarlanırken
  - USB Display çalıştırılırken
  - Test Deseni görüntülenirken
  - Renk Modu ayarlanırken
  - Renk Modu adı görüntülenirken
  - Kaynak adı görüntülenirken
  - Giriş kaynağını değiştirirken

Projektör ve uzaktan kumanda için bir kimlik ayarlandığında, uzaktan kumandayı yalnızca eşleşen bir kimliğe sahip olan projektörü çalıştırmak için kullanabilirsiniz. Bu özellik, birden fazla projektörü yönetirken oldukça kullanışlıdır.

Projektör için "1" ile "9" arasında bir kimlik ayarlayabilirsiniz. Varsayılan değer Kapalı'dır.

Uzaktan kumanda kimliğini "0" ile "9" aralığında ayarlayabilirsiniz. Varsayılan değer "0" 'dır. Aşağıdaki tabloda projektör kimliği ve uzaktan kumanda kimliğinin olası kombinasyonları gösterilmiştir.

İşletim	Kombinasyonlar	Açıklamalar
Mümkün		Projektör ID'si: 1
		Uzaktan kumanda ID'si: 1
Mümkün		Projektör ID'si: Kapalı
		Uzaktan kumanda ID'si: 1
Mümkün		Projektör ID'si: 1
		Uzaktan kumanda ID'si: 0
Mümkün değil		Projektör ID'si: 1

İşletim	Kombinasyonlar	Açıklamalar
		Uzaktan kumanda ID'si: 3

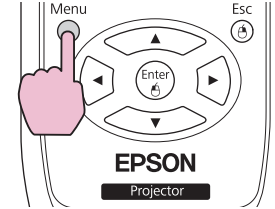
## Projektör Kimliğinin Ayarlanması

### Prosedür

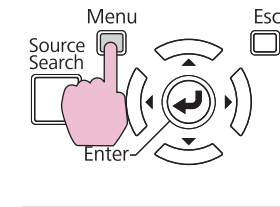
1

[Menu] düğmesine basın ve ardından Yapılandırma menüsünden Uzatılmış - Projektör ID'si öğesini seçin.  
☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.52

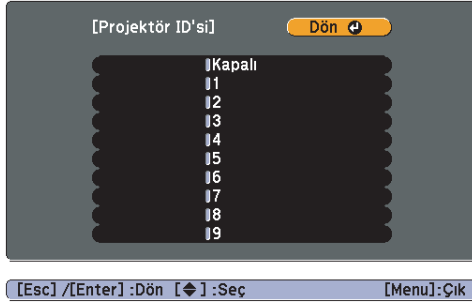
Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



- 2 Ayarlamak istediğiniz kimliği seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 3 Yapılandırma Menüsünü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.

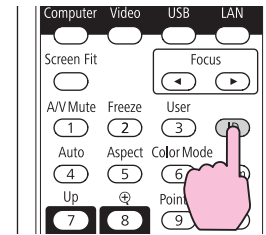
## Uzaktan Kumanda Kimliğinin Ayarlanması

Projektörü her açtığınızda uzaktan kumandadaki kimliği ayarlayın. Projektör açıldığında uzaktan kumanda kimliği "0" olarak ayarlanır (projektör kimliğine bakılmaksızın uzaktan kumanda ile projektör kullanılabilir).

### Prosedür

- 1 Uzaktan kumandayı hedef projektörün uzaktan kumanda alıcısına tutun ve uzaktan kumandadaki [ID] düğmesine basın.

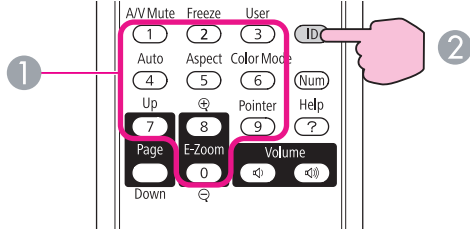
#### Uzaktan Kumanda



Düğmelere bastığınızda, geçerli Projektör kimliği projeksiyon ekranında görüntülenir. Kimlik yaklaşık üç saniyede yok olur.

2

[ID] düğmesini basılı tutarken, çalıştırmak istediğiniz projektörün kimliğine karşılık gelen bir sayıyı seçmek için bir sayı tuşuna basın.



1 Sayı tuşları

2 Basılı tutun

Bu ayar yapıldıktan sonra, uzaktan kumanda ile çalıştırılabilen projektör sınır-  
lanmış olur.



Projektörü kapattığınızda uzaktan kumanda kimliği "0" olarak sıfırlanır (projektör kimliğine bakılmaksızın uzaktan kumanda ile projektör kullanılabilir).

Birkaç projektör yan yana dizildiğinde ve görüntü yansıttığında, her projektörden yansıtılan görüntülerin birbirine yakından uyması için, her projektör görüntüsünün parlaklığını ve renk tonunu çoklu ekran renk ayarı özelliği ile düzeltebilirsiniz. Bazı durumlarda, parlaklık ve renk tonu, düzeltme sonrasında bile tamamen uyumlu olmayabilir.

## Düzeltilme Prosedürü Özeti

Birden fazla projektör kurulmuş olduğunda ve düzeltmeler yapmanız gerektiğinde, bir seferde bir projektörü düzeltmek için aşağıdaki prosedürü uygulayın.

### 1. Projektör kimliğini ve uzaktan kumanda kimliğini ayarlayın.

Hedef projektör için bir projektör kimliği ayarlayın, daha sonra uzaktan kumanda için aynı kimliği ayarlayın, bu şekilde işletimi tek bir hedef projektörle sınırlayabilirsiniz. [s.42](#)

### 2. Renk farkını düzeltin.

Birden fazla projektörden görüntü yansıtırken renk düzeltmesi gerçekleştirebilirsiniz. Adları seviye 1 ile 5 olan beş aşamada siyahtan beyaza ayarlamalar yapabilirsiniz, ve bu 5 seviyenin her birinde aşağıdaki iki noktayı ayarlayabilirsiniz.

#### • Parlaklığın düzeltilmesi

Tümünü eşit hale getirmek için görüntü parlaklığını düzeltebilirsiniz.

#### • Rengin düzeltilmesi

Birbirine daha yakından uyumlu hale getirmek için görüntü rengini Renk Düzeltme (G/R) ve Renk Düzeltme (B/Y) kullanarak düzeltebilirsiniz.

## Düzeltilme Metodu

Projektörleri kurduktan sonra, farklılıkları azaltmak için her projektör için parlaklığı ve renk tonunu düzeltin.

### Prosedür

**1**

[Menu] düğmesine basın ve Yapılandırma Menüsünden Uzatılmış - Çoklu ekran seçeneğini seçin. ["Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.52](#)

**2**

Ayar Seviyesi seçeneğinden düzeltilecek seviyeyi seçin.

- Bir seviye seçildiğinde, seçilen seviyenin şablonu görüntülenir.
- Düzeltmeye herhangi bir seviyeden başlayabilir, genellikle 1 ile 5 arasında veya 5 ile 1 arasında düzeltme yaparak daha koyu veya daha açık duruma getirebilirsiniz.

**3**

Parlaklığı Parlaklık Düzeltme ile düzeltin

- **Düzy 5'i** seçtiğinizde, tüm görüntüler çoklu projektörlerden gelen en koyu görüntüye ayarlanır.
- **Düzy 1'i** seçtiğinizde, tüm görüntüler çoklu projektörlerden gelen en parlak görüntüye ayarlanır.
- **Düzy 2 ile 4** arasında seçim yaptığınızda, tüm görüntüler çoklu projektörlerden gelen orta seviye parlaklığa ayarlanır.
- [Enter] düğmesine her basıldığında yansıtılan görüntü şablon görüntü ile gerçek görüntü arasında değiştiği için, bu sayede düzeltme sonuçlarını kontrol edebilir ve gerçek görüntü üzerinde düzeltmeler yapabilirsiniz.

**4**

**Renk Düzeltme (G/R) ve Renk Düzeltme (B/Y) ayarlarını düzeltin.**

[Enter] düğmesine her basıldığında yansıtılan görüntü şablon görüntü ile gerçek görüntü arasında değiştiği için, bu sayede düzeltme sonuçlarını kontrol edebilir ve gerçek görüntü üzerinde düzeltmeler yapabilirsiniz.



**5**

**Düzeltilmeler tamamlanana kadar 2 ile 4 arasındaki prosedürleri tekrarlayın.**

**6**

**Tüm düzeltilmeler tamamlandığında, Yapılandırma menüsünü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.**

Projektör aşağıdaki geliştirilmiş güvenlik işlevlerine sahiptir.

- Şifre Koruması  
Projektörü kullanacak kişileri sınırlandırabilirsiniz.
- İşletim Kilidi  
Kişilerin, projektör ayarlarını izinsiz değiştirmesini önleyebilirsiniz.  s.49
- Hırsızlık Önleyici Kilit  
Projektör, muhtelif tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır.  s.50

## Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması)

Şifre Koruması işlevi etkinleştirildiğinde, projektör açık olsa bile, Şifreyi bilmeyen kişiler görüntüleri yansıtmak için projektörü kullanamaz. Dahası, projektörü açtığınızda görüntülenen kullanıcı logosu da değiştirilemez. Bu, projektör çalınsa bile kullanılamayacağı için bir hırsızlık önleyici aygıt işlevi görür. Ürün satın alındığında, Şifre Koruması özelliği etkin değildir.

### Şifre Koruması Türü

Projektörün nasıl kullanılacağına bağlı olarak aşağıdaki üç Şifre Koruması ayarı yapılabilir.

#### 1. Açma Koruması

**Açma Koruması**, **Açık** konumundayken, projektör fişe takıldıktan ve açıldıktan sonra ön ayarlı bir Şifre girmeniz gerekir (bu durum Direkt Güç Açma için de geçerlidir). Doğru Şifre girilmediğinde, yansıtma başlamayacaktır.

#### 2. Kull. Logosu Koruma

Projektör sahibi tarafından ayarlanan Kullanıcı Logosu başka biri tarafından değiştirmeye çalışılsa bile, bu logo değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma**, **Açık** konumuna ayarlandığında, Kullanıcı Logosu için aşağıdaki ayarların değiştirilmesi yasaklanır.

- Bir Kullanıcı Logosu yakalama
- Yapılandırma Menüsü **Ekran** ögesinden **Ekran Arkaplanı**, **Başlangıç Ekranı** ve **A/V Sessiz** özellikleri için ayar yapma.

#### 3. Ağ Koruma (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

**Ağ Koruma** ayarı **Açık** yapıldığında, Yapılandırma menüsünde **Ağ** Menüsü için yapılan değişiklikler engellenir.

### Şifre Koruması Ayarı

Şifre Koruması özelliğini ayarlamak için aşağıdaki prosedürü izleyin.

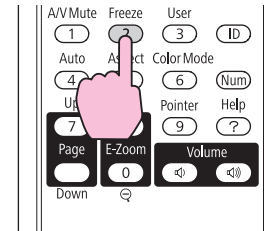
#### Prosedür



**Projeksiyon sırasında, [Freeze] düğmesini yaklaşık beş saniye basılı tutun.**

Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir.

#### Uzaktan Kumanda





- Şifre Koruması önceden etkinleştirilmişse, Şifreyi girmeniz gerekir. Doğru Şifre girilirse, Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir. **"Şifreyi Girme" s.48**
- Şifre ayarlandığında, ilave bir hırsızlık caydırıcı önlem olarak Şifre koruma etiketini projektörün üzerine görünür bir yere yapıştırın.

2

## Açma Koruması özelliğini açın.

- (1) **Açma Koruması** özelliğini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Açık** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (3) [Esc] düğmesine basın.

3

## Kull. Logosu Koruma özelliğini açın.

- (1) **Kull. Logosu Koruma** özelliğini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Açık** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (3) [Esc] düğmesine basın.

4

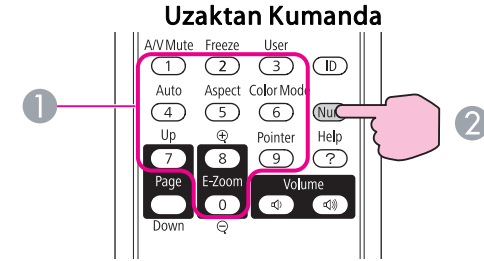
## Ağ Koruma özelliğini açın.(Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

- (1) **Ağ Koruma** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Açık** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (3) [Esc] düğmesine basın.

5

## Şifreyi ayarlayın.

- (1) **Şifre** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **"Şifre değiştirilsin mi?"** mesajı görüntülenir, **Evet** seçeneğini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın. Şifre için varsayılan ayar "0000" dır. Bu Şifreyi istediğiniz şekilde değiştirin. **Hayır** seçeneğini seçtiğinizde, adım 1'de görüntülenen ekran tekrar görüntülenir.
- (3) [Num] düğmesini basılı tutarken, sayı tuşlarını kullanarak dört haneli bir sayı girin. Girilen sayı "\*" \* \* \* " şeklinde görüntülenir. Dördüncü hane-yi girdiğinizde onay ekranı belirir.



1 Sayı tuşları

2 Basılı tutun

(4) Şifreyi tekrar girin.

**"Yeni şifre kaydedildi."** mesajı görüntülenir.

Şifreyi yanlış girmeniz durumunda, şifreyi tekrar girmenizi isteyen bir mesaj görüntülenir.

## Şifreyi Girme

Şifre giriş ekranı görüntülendiğinde, Uzaktan Kumanda üzerindeki sayı tuşlarını kullanarak Şifreyi girin.

### Prosedür

**[Num] düğmesini basılı tutarken, sayı tuşlarını kullanarak Şifreyi girin.**

Doğru Şifreyi girdiğinizde, projeksiyon başlar.

**Dikkat**

- Arka arkaya üç kez yanlış şifre girilirse, "**Projektör kilitlenecek.**" mesajı beş dakika boyunca görüntülenir ve ardından projektör bekleme moduna geçer. Bu durumda güç kablosunu elektrik çıkışından çıkarın, sonra geri takın ve projektörü tekrar açın. Projektör, Şifre girişi ekranını tekrar görüntüleyecektir; buradan doğru Şifreyi girebilirsiniz.
- Şifreyi unutmanız durumunda ekranda beliren "**Talep Kodu: xxxxx**" numarasını not edin ve Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adrese başvurun. [Epson Projektör İletişim Listesi](#)
- Yukarıdaki işlemi tekrarlamaya devam etmeniz ve arka arkaya otuz defa yanlış şifreyi girmeniz durumunda aşağıdaki mesaj görüntülenir ve projektör artık şifre girişini kabul etmez. "**Projektör kilitlenecek. Belgelerinizde açıklandığı şekilde Epson'la temas kurun.**" [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

**Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)**

Kontrol paneli üzerindeki işlem düğmelerini kitlemek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın.

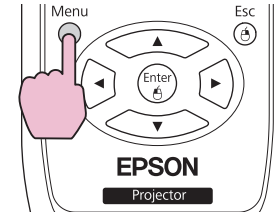
- **Tam Kilit**  
Kontrol paneli üzerindeki tüm düğmeler kilitlenir. Kontrol panelinden, gücü açıp kapama dahil hiçbir işlemi gerçekleştiremezsiniz.
- **Kısmi Kilit**  
Kontrol paneli üzerindeki [⏻] düğmesi hariç tüm düğmeler kilitlenir.

Bu, etkinlik veya gösterilerde tüm düğmeleri devre dışı bırakmak istediğinizde veya okullarda düğme kullanımını kısıtlamak istediğinizde kullanışlı bir özelliktir. Projektör halen Uzaktan Kumanda ile kontrol edilebilir.

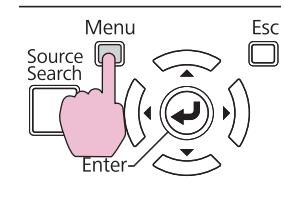
**Prosedür****1**

Projeksiyon sırasında, [Menu] düğmesine basın ve **Yapılandırma Menüsü Ayarlar - İşletim Kilidi** seçeneğini belirleyin. ["Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.52](#)

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak

**2**

Amacınıza uygun olarak **Tam Kilit** veya **Çalışma Kilidi** seçeneğini seçin.

**3**

**Onay** mesajı görüntülendiğinde **Evet** ögesini seçin.

Kontrol paneli düğmeleri seçtiğiniz ayara uygun olarak kilitlenir.



Kontrol paneli kilidini aşağıdaki iki yöntemden birini kullanarak devre dışı bırakabilirsiniz.

- Uzaktan Kumanda ile, Yapılandırma Menüsünden **Ayarlar - İşletim Kilidi** seçeneğini **Kapalı** konumuna getirin.
- Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesini yaklaşık yedi saniye basılı tutun, bir mesaj görüntülenir ve kilit devre dışı bırakılır.

## Hırsızlık Önleyici Kilit

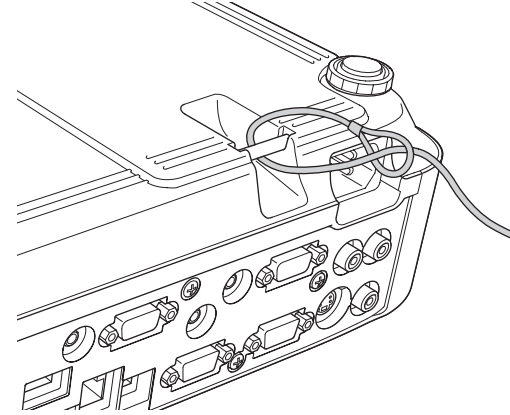
Projektör genellikle tavan askısına kurulduğu ve boş odalarda bırakıldığı için, projektörde, birilerinin projektörü almasını engellemeye yönelik aşağıda belirtilen güvenlik aygıtları mevcuttur.

- Güvenlik yuvası  
Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. Microsaver Security System hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için, Kensington'un web sitesini ziyaret ediniz: <http://www.kensington.com/>.
- Güvenlik kablosu kurulum noktası  
Projektörü bir masaya veya ayağa sabitlemek amacıyla, piyasada bulunabilen hırsızlık önleyici, kablo kilidi kurulum noktası içinden geçirilerek bağlanabilir.

### Kablo kilidini takma

Hırsızlık önleyici kablo kilidini kurulum noktası içinden geçirin.

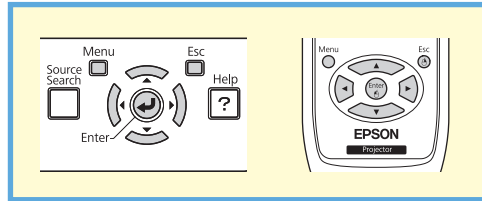
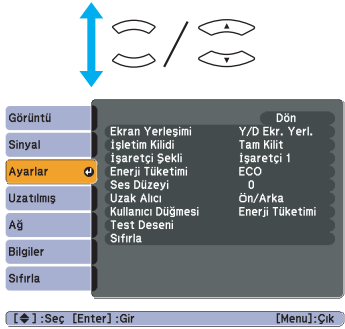
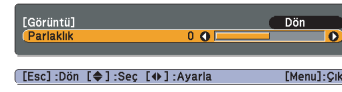
Kilitleme talimatları için kablo kilidi ile birlikte verilen belgeyi okuyun.






## Yapılandırma Menüsü

Bu bölümde Yapılandırma Menüsü ve işlevlerinin nasıl kullanılacağı açıklanmaktadır.

**1****Üst menüden seçim yapma****2****Alt menüden seçim yapma****3****Seçilen öğeyi değiştirme****4****Çıkış**

## Görüntü Menüsü

Ayarlanacak öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, yansıtılan görüntü sinyaline ve Kaynağa göre farklılık gösterir. Her görüntü sinyali için ayar ayrıntıları kaydedilir.



Kullanılan modele bağlı olarak, bazı giriş kaynakları desteklenmez.  s.29



### RGB Sinyali/USB Display/USB1/USB2/USB/LAN



### Bileşen Video Sinyali/S-Video/Video



Alt Menü	İşlev
<b>Renk Modu</b>	Yansıtılan ortama uygun olarak görüntü kalitesini seçebilirsiniz.  s.31
<b>Parlaklık</b>	Görüntü Parlaklığını ayarlayabilirsiniz.
<b>Kontrast</b>	Görüntülerdeki ışık ve gölge farkını ayarlayabilirsiniz.
<b>Renk Doygunluğu</b>	Görüntüler için Renk Doygunluğunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Renk Tonu</b>	(Ayar işlemi yalnızca bileşik video/S-Video sinyalleri kullanırken NTSC sinyal girişi olduğunda mümkündür.) Görüntü Renk Tonunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Netlik</b>	Görüntü keskinliğini ayarlayabilirsiniz.
<b>Mutlak Renk Sıc.</b>	( <b>Görüntü - Renk Modu</b> , sRGB olarak ayarlandığında bu öğe seçilemez  .) Genel görüntü tonunu ayarlayabilirsiniz. Renk tonlarını 10 aşamada 5000 K'dan 10000 K'ya kadar ayarlayabilirsiniz. Yüksek bir değer seçildiğinde görüntü mavi tona ulaşır, düşük bir değer seçildiğinde ise görüntü kırmızı tonlu olur.

Alt Menü	İşlev
Renk Ayarı	Aşağıdakilerden birini seçerek ayarlamalar yapabilirsiniz. <b>Kırmızı, Yeşil, Mavi:</b> Her rengin doygunluğunu ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz. ( <b>Görüntü - Renk Modu, sRGB veya Özelleştirilmiş</b> olarak ayarlandığında bu öğe ayarlanamaz.) <b>R, G, B, C, M, Y:</b> Her bir R (Kırmızı), G (Yeşil), B (Mavi), C (Camgöbeği), M (Eflatun) ve Y (Sarı) için <b>Ton, Doygunluk ve Parlaklık</b> ayarı yapın. (Bu öğe yalnızca <b>Görüntü - Renk Modu, Özelleştirilmiş</b> olarak ayarlandığında ayarlanabilir.)
Otomatik İris	(Bu öğe yalnızca <b>Görüntü - Renk Modu, Dinamik, Tiyatro veya Özelleştirilmiş</b> olarak ayarlandığında ayarlanabilir.) Yansıtılan görüntülere en iyi ışık durumu ayarını yapın veya yapmayın ( <b>Açık/Kapalı</b> ).  <a href="#">s.32</a> Ayar, her bir Renk Modu için kaydedilir.
Sıfırla	<b>Görüntü</b> menü işlevlerindeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına getirebilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  <a href="#">s.81</a>

## Sinyal Menüsü

Ayarlanacak öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, yansıtılan görüntü sinyaline ve Kaynağa göre farklılık gösterir. Her görüntü sinyali için ayar ayrıntıları kaydedilir.

Kaynak USB Display, USB1, USB2, USB ya da LAN iken Sinyal menüsünde ayar yapamazsınız.

**Bilgisayar/Bilgisayar1/  
Bilgisayar2  
(Sinyal girişi RGB ise)**

Görüntü	Otomatik Ayarlar	Açık	Dön
Sinyal	Çözünürlük	Otomatik	
Ayarlar	İzleme	0	
Uzatılmış	Senkronizasyon	0	
Ağ	Konum	Otomatik	
Bilgiler	Giriş Sinyali	Otomatik	
Sıfırla	En Boy Oranı	Normal	
	Sıfırla		

[↩]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık

**Bilgisayar/Bilgisayar1/  
Bilgisayar2  
(sinyal girişi bileşen video ise)**

Görüntü	Konum	Açık	Dön
Sinyal	İleri giden	Kapalı	
Ayarlar	Parazit Azaltma	Otomatik	
Uzatılmış	Giriş Sinyali	4:3	
Ağ	En Boy Oranı		
Bilgiler	Sıfırla		
Sıfırla			

[↩]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık

**S-Video/Video**

Görüntü	Konum	Açık	Dön
Sinyal	İleri giden	Kapalı	
Ayarlar	Parazit Azaltma	Otomatik	
Uzatılmış	Video Sinyali	4:3	
Ağ	En Boy Oranı		
Bilgiler	Sıfırla		
Sıfırla			




[↩]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık

**HDMI (sadece EB-1925W/1915)**

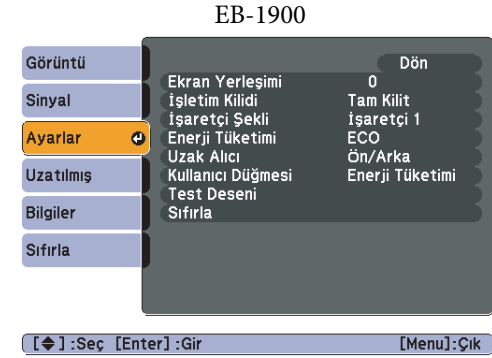
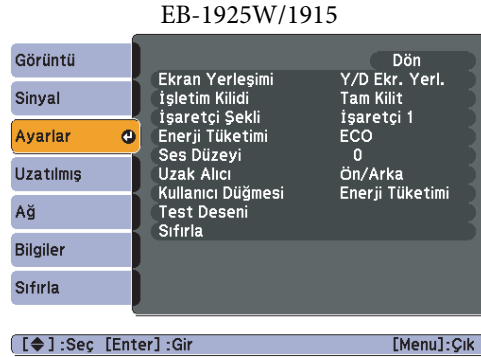
Görüntü	İleri giden	Kapalı	Dön
Sinyal	Parazit Azaltma	Kapalı	
Ayarlar	HDMI Video Aralığı	Normal	
Uzatılmış	En Boy Oranı	4:3	
Ağ	Sıfırla		
Bilgiler			
Sıfırla			










[↩]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık


Alt Menü	İşlev
<b>Otomatik Ayarlar</b>	Giriş Sinyali değiştiğinde, Otomatik Ayarların görüntüyü otomatik olarak en iyi duruma ayarlayıp ayarlamayacağını ( <b>Açık/Kapalı</b> ) seçebilirsiniz. <a href="#">s.90</a>
<b>Çözünürlük</b>	<b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyalinin çözünürlüğü otomatik olarak tanınır. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında görüntüler doğru biçimde yansıtılamaz ise, örneğin görüntünün bir kısmı eksik ise, bağlı bilgisayara göre geniş ekranlar için <b>Geniş</b> seçeneğine ayarlayın veya 4:3 ya da 5:4 ekranlar için <b>Normal</b> olarak ayarlayın.
<b>İzleme</b>	Görüntüde dikey çizgiler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz. <a href="#">s.90</a>
<b>Senkronizasyon</b>	Görüntüde titreme, bulanıklık veya parazitler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz. <a href="#">s.90</a>
<b>Konum</b>	Görüntünün bir parçası gösterilmediğinde, görüntünün tamamının yansıtılması için ekran Konumunu yukarı, aşağı, sola veya sağa ayarlayabilirsiniz.
<b>İleri giden</b>	(Bileşen video veya RGB video girişi varken, bu ayar yalnızca girişten 480i/576i/1080i sinyalleri alındığında ayarlanabilir. Girişte bir dijital RGB sinyali alındığında, bu özellik ayarlanamaz.) <b>Kapalı:</b> Ekrandaki her alan için IP dönüşüm işlemi gerçekleştirilir. Bu, fazla hareketli görüntüleri görüntülemek için idealdir. <b>Açık:</b> Geçişli (i) sinyali, <b>İleri giden</b> (p) sinyaline çevrilir. Hareketsiz görüntüler için geçerlidir. <b>Video:</b> Bu ayar genel video görüntülerini görüntülemek için idealdir. <b>Film/Otomatik:</b> Bu ayar filmler, CG ve animasyon için idealdir.
<b>Parazit Azaltma</b>	(Girişte bir dijital RGB sinyali alındığında, bu özellik ayarlanamaz) Pürüzlü görüntüleri pürüzsüzleştirir. İki mod vardır. Tercih ettiğiniz ayarınızı seçin. DVD'ler gibi, parazit seviyesi çok düşük olan görüntü kaynakları görüntülenirken bu ayarın <b>Kapalı</b> konumuna getirilmesi önerilir.

Alt Menü	İşlev
<b>HDMI Video Aralığı (sadece EB-1925W/1915)</b>	(Girişte bir dijital RGB sinyali alındığında, bu özellik ayarlanamaz) Projektörün HDMI giriş bağlantı noktası bir DVD oynatıcısına vs. bağlı olduğunda, projektörün video aralığı DVD oynatıcısının video aralığı ayarına göre ayarlanır.
<b>Giriş Sinyali</b>	Bilgisayar giriş bağlantı noktası veya Bilgisayar1/2 (Computer1/2) giriş bağlantı noktasından bir giriş sinyali seçebilirsiniz. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyali bağlı ekipmana uygun şekilde otomatik olarak ayarlanır. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında renkler doğru şekilde görüntülenmezse, bağlanan ekipmana uygun sinyali seçin.
<b>Video Sinyali</b>	Video giriş bağlantı noktası veya S-Video giriş bağlantı noktasından giriş sinyali seçebilirsiniz. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında, video sinyalleri otomatik olarak tanınır. <b>Otomatik</b> seçeneği ayarlandığında görüntüde parazitlenme veya hiç görüntü yansıtılmaması gibi bir sorun oluşması durumunda bağlı ekipmana uygun sinyali seçin.
<b>En Boy Oranı</b>	Yansıtılan görüntüler için <u>En Boy Oranı</u>  nı ayarlayabilirsiniz.  s.33
<b>Sıfırla</b>	<b>Giriş Sinyali</b> hariç, <b>Sinyal</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.81

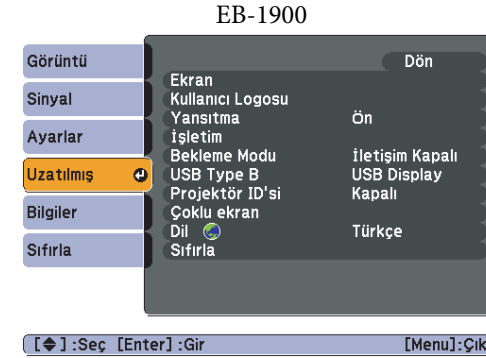
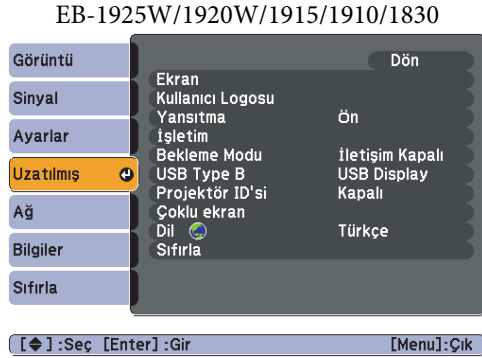
## Ayarlar Menüsü










Alt Menü	İşlev
<b>Ekran Yerleşimi (EB-1925W/1915)</b>	Ekran yerleşimi bozulmasını düzeltebilirsiniz. <b>Y/D Ekr. Yerl.:</b> Yatay ve dikey ekran yerleşimi bozulmasını düzeltir. <b>Dikey Ekran Yer.</b> veya <b>Yatay Ekran Yer.</b> seçeneklerinden birini seçin. <b>Y/D Ekr. Yerl.</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlarsanız projektör hareket ettirildiğinde yansıtılan görüntünün bozulma ve odağı otomatik olarak düzeltilir. (Sadece <b>Uzatılmış - Yansıtma</b> olarak <b>Ön</b> seçildiğinde). <b>Kapalı</b> olarak ayarlanırsa yansıtılan görüntüyü elle ayarlayın.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b> <b>Quick Corner:</b> Yansıtılan görüntünün dört köşesini seçer ve düzeltir.  ss.26
<b>Ekran Yerleşimi (EB-1920W/1910/1900/1830)</b>	Dikey yönlerdeki ekran yerleşimi bozulmasını düzeltebilirsiniz.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>
<b>Oto. Ekran Yerleşimi (sadece EB-1920W/1910/1830)</b>	Otomatik olarak dikey yönlü Ekran yerleşimi düzeltmesi yapmak için <b>Açık</b> seçeneğine ayarlayın. (Sadece <b>Uzatılmış - Yansıtma</b> olarak <b>Ön</b> seçildiğinde)  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>
<b>İşletim Kilidi</b>	Projektör Kontrol paneli kullanımını kısıtlamak için bu işlevi kullanabilirsiniz.  s.49
<b>İşaretçi Şekli</b>	İşaretçi şeklini seçebilirsiniz.  s.38 İşaretçi 1:  İşaretçi 2:  İşaretçi 3: 
<b>Enerji Tüketimi</b>	Lamba parlaklığını aşağıdaki iki ayardan birine getirebilirsiniz. Örneğin, karanlık bir odada ya da küçük bir ekrana yansıtılan görüntüler çok parlaksa <b>ECO</b> seçeneğini seçin. <b>ECO</b> seçeneği seçildiğinde, harcanan elektrik ve lamba çalışma ömrü aşağıda belirtildiği şekilde değişir ve yansıtma sırasında fan dönüş sesi azalır. Elektrik tüketimi: yaklaşık %26 düşüş, lamba ömrü: yaklaşık 1,3 kat daha uzun


Alt Menü	İşlev
<b>Ses Düzeyi</b> (sadece EB-1925W/1920W/ 1915/1910/1830)	Ses Düzeyi ayarlayabilirsiniz. Her kaynak için ayar ayrıntıları kaydedilir.
<b>Uzak Alıcı</b>	Uzaktan Kumandadan alınan çalışma sinyalinin alımını sınırlandırabilirsiniz. Uzaktan Kumanda ile çalıştırılmayı engellemek istediğinizde ya da Uzaktan Kumanda alıcısına çok yakın bir floresan lamba varsa, kullanmak istemediğiniz ya da parazite maruz kalan kumanda alıcısını devre dışı bırakmak için ilgili ayarları yapabilirsiniz.
<b>Kullanıcı Düğmesi</b>	Yapılandırma Menüsünden atanan öğeyi Uzaktan Kumandanın [User] düğmesi ile seçebilirsiniz. [User] düğmesine basıldığında atanan menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. [User] düğmesine aşağıdaki altı öğeden birini atayabilirsiniz. <b>Enerji Tüketimi, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çoklu ekran, Çözünürlük</b>
<b>Test Deseni</b>	Projektör ayarlandığında, bir Test Deseni görüntülenir; böylece, diğer donanıma bağlanmadan projeksiyonu ayarlayabilirsiniz. Test deseni görüntülenirken <b>Quick Corner</b> (sadece EB-1925W/1915), <b>Yakınlaştır. Ayarla, Odağı Ayarla</b> ve <b>Ekran Yerleşimi</b> ayarı yapabilirsiniz. Test Desenini iptal etmek için, Uzaktan Kumandadaki ya da Kontrol panelindeki [Esc] düğmesine basın.
<b>Sıfırla</b>	<b>Kullanıcı Düğmesi</b> hariç, <b>Ayarlar</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  <a href="#">s.81</a>

## Uzatılmış Menü



Alt Menü	İşlev
<b>Ekran</b>	<p>Projektör ekranına ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz.</p> <p><b>Mesaj: Kapalı</b> olarak ayarlandığında aşağıdaki öğeler gösterilmezler.</p> <p>Kaynak, Renk Modu veya En Boy Oranı seçeneklerini değiştirirken mevcut seçimin adı; görüntü sinyali girişi yoksa bir mesaj; Yüksek Sıc.Uyarısı gibi uyarılar.</p> <p><b>Ekran Arkaplanı</b>*<sup>1</sup>: Görüntü sinyali olmadığında ekran durumunu <b>Siyah</b>, <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> seçeneklerinden birine ayarlayabilirsiniz.</p> <p><b>Başlangıç Ekranı</b>*<sup>1</sup>: Başlangıç Ekranı (projektör başlatıldığında yansıtılan görüntü) özelliğinin görüntülenip görüntülenmeyeceğini (<b>Açık/Kapalı</b>) seçebilirsiniz.</p> <p><b>A/V Sessiz</b>*<sup>1</sup>: A/V Sessiz sırasında görüntülenen ekranı, <b>Siyah</b>, <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> olarak ayarlayabilirsiniz.</p>
<b>Kullanıcı Logosu</b> * <sup>1</sup>	<p>Ekran Arkaplanı, A/V Sessiz ve diğerleri için arkaplan olarak görüntülenen Kullanıcı Logosunu değiştirebilirsiniz.  <a href="#">s.106</a></p>
<b>Yansıtma</b>	<p>Projektörün kurulumuna ilişkin aşağıdaki ayarları yapabilirsiniz.  <a href="#">s.96</a></p> <p><b>Ön, Ön/Tavan, Arka, Arka/Tavan</b></p> <p>Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak ayarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.</p> <p><b>Ön ↔ Ön/Tavan</b></p> <p><b>Arka ↔ Arka/Tavan</b></p>

Alt Menü	İşlev
<b>İşletim</b>	<p><b>Direkt Güç Açma:</b> Direkt Güç Açma özelliğini etkinleştirebilir veya devre dışı bırakabilirsiniz (<b>Açık/Kapalı</b>).</p> <p><b>Açık</b> konumuna getirildiğinde ve güç kablosu prize bağlı olduğunda, örneğin ani bir elektrik dalgalanmasının düzenlenmesi sırasında, projektörün otomatik olarak açılacağını unutmayın.</p> <p><b>Uyku Modu:</b> <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, bu özellik, girişten hiçbir görüntü sinyali gelmediğinde ve işlem yapılmadığında yansıtmayı otomatik olarak durdurur.</p> <p><b>Uyku Modu Zam.:</b> <b>Uyku Modu</b>, <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, projektör otomatik olarak kapanmadan önce geçecek olan süreyi bir ila 30 dakika aralığında ayarlayabilirsiniz.</p> <p><b>Mer. kap. zam.:</b> <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, bu işlem A/V sessiz slayt kapatıldıktan 30 dakika sonra gücü otomatik olarak kapatır.</p> <p><b>Mer. kap. zam.</b> satın alma sırasında <b>Açık</b> olarak ayarlanmıştır.</p> <p><b>Yüksek İrtifa Modu:</b> Projektörü 1500 m'nin üzerinde bir yükseklikte kullandığınızda bu modu <b>Açık</b> konumuna getirin.</p>
<b>Bekleme Modu</b>	<p>Projektör bekleme modundayken ve bu özellik <b>Ağ Açık</b> konumuna getirildiğinde ağ üzerinden izleme ve kontrol işlevlerini kullanabilirsiniz. Ağ üzerinden projektörün durumunu izlemek ve kontrol etmek için <b>SNMP</b> öğesini veya ürünle verilen EasyMP Monitor yazılımını <sup>*2</sup> kullanabilirsiniz.</p>
<b>USB Type B</b>	<p>Projektör ve bilgisayar birbirine USB kablosu ile bağlıyken ve bilgisayar görüntüleri yansıtıyorken <b>USB Display</b> özelliğine geçin.  s.116</p> <p>Fare işaretçisinin Uzaktan Kumanda ile çalıştırılması gerektiğinde <b>Kablosuz Fare</b> seçeneğini ayarlayın.  s.40</p>
<b>Projektör ID'si</b>	<p>Kimliği 0 ila 9 arasında bir rakama ayarlayın. Kapalı seçeneği kimlik ayarlanmadığını gösterir.  s.42</p>
<b>Çoklu ekran</b>	<p>Birden fazla projektör ile projeksiyon yapıldığında her görüntünün renk tonunu ve parlaklığını ayarlayabilirsiniz.  s.45</p> <p><b>Ayar Seviyesi:</b> Düzey 1 ila 5 olarak adlandırılan beş aşamada siyahtan beyaza ayarlamalar yapabilirsiniz ve bu 5 seviyenin her birinde Parlaklık Düzeltme ve Renk Düzeltme ayarlamasını yapabilirsiniz.</p> <p><b>Parlaklık Düzeltme:</b> Her projektörün parlaklığındaki farkı düzeltir.</p> <p><b>Renk Düzeltme (G/R) / Renk Düzeltme (B/Y):</b> Her projektördeki renk farklılığını düzeltebilirsiniz.</p>
<b>Dil</b>	<p>Mesaj ekranları için dili ayarlayabilirsiniz.</p>
<b>Sıfırla</b>	<p><b>Uzatılmış</b> menüsünden <b>Ekran</b> <sup>*1</sup> ve <b>İşletim</b> <sup>*3</sup> öğelerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz.</p> <p>Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.81</p>

\*1 **Şifre Korumasındaki Kull. Logosu Koruma** öğesi **Açık** olarak ayarlandığında Kullanıcı Logosu ile ilgili ayarlar değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Kapalı** olarak ayarladıktan sonra değişiklikler yapabilirsiniz.  ss.47

\*2 EB-1900 kullanıcılarının EasyMP Monitor kullanabilmesi için piyasada bulunabilen bir seri ↔ IP dönüştürme adaptörü ve bağlantı kablosu gereklidir. Desteklenen ürünler için bkz. <http://www.epson.com>.

\*3 "Yüksek İrtifa Modu" hariç.

## Ağ Menüsü (Sadece EB-1925W/1915)


Şifre Koruması seçeneğindeki Ağ Koruma ayarı Açık konumuna getirildiğinde bir mesaj görüntülenir ve ayarlar değiştirilemez. Ağ Koruma ayarını Kapalı konuma alın ve ağı yapılandırın.  s.47



Alt Menü	İşlev
<b>Ağ bilgisi - Kablosuz LAN</b> <b>Ağ bilgisi - Kablolu LAN</b>	<p>Her ağın ayar durumunu aşağıdaki gibi onaylayabilirsiniz.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Görüntü [Ağ bilgisi - Kablosuz LAN] Dön</p> <p>Sinyal Bağlantı modu Hızlı</p> <p>Ayarlar Yayın seviyesi</p> <p>Uzatılmış Projektör Adı</p> <p>Ağ SSID</p> <p>Bilgiler DHCP Kapalı</p> <p>Sıfırla IP Adresi</p> <p>Alt Ağ Maskesi</p> <p>Ağ Geçidi Adresi</p> <p>MAC Adresi</p> <p>[↩]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Görüntü [Ağ bilgisi - Kablolu LAN] Dön</p> <p>Sinyal Projektör Adı</p> <p>Ayarlar DHCP Kapalı</p> <p>Uzatılmış IP Adresi</p> <p>Ağ Alt Ağ Maskesi</p> <p>Bilgiler Ağ Geçidi Adresi</p> <p>Sıfırla MAC Adresi</p> <p>[↩]:Seç [Menu]:Çık</p> </div> </div>
<b>Ağ Yapılandırmasına</b>	<p>Ağ öğelerini ayarlamak için aşağıdaki menüler mevcuttur.</p> <p><b>Temel Menü, Kablosuz LAN Menüsü, Güvenlik Menüsü, Kablolu LAN Menüsü, Posta Menüsü, Diğerleri Menüsü, Sıfırla Menüsü, Kurulum tamamlandı Menüsü</b></p>



Bir ağ üzerinden projektöre bağlı olan bir bilgisayarda İnterneti kullanarak, işlevleri ayarlayabilir ve projektörü kontrol edebilirsiniz. Bu işlev, Web Kontrol olarak adlandırılır. Web Kontrol için Güvenlik ayarları gibi ayarlar yapmak için bir klavye ile kolayca metin girişi yapabilirsiniz.

 **Projektör Kullanım Kılavuzu "Web Tarayıcısı Kullanarak Ayarları Değiştirme (Web Kontrolü)"(EB-1925W/1915)**

## Ağ menüsünün kullanımı hakkında notlar

Üst menüden ve alt menülerden seçim ve seçilen öğelerin değiştirilmesi, Yapılandırma Menüsünde yapılan işlemler ile aynıdır.

Ayarları tamamladığınızda **Kurulum tamamlandı** menüsüne giderek mutlaka **Evet**, **Hayır** ya da **İptal** seçeneklerinden birini seçin. **Evet** veya **Hayır** seçeneklerinden birini seçtiğinizde, Yapılandırma Menüsüne dönersiniz.



**Evet:** Ayarları kaydeder ve Ağ menüsünden çıkar.

**Hayır:** Ayarları kaydetmez ve Ağ menüsünden çıkar.





**İptal:** Ağ menüsünü görüntülemeye devam eder.

## Yazılım klavyesi işlemleri

Ağ menüsü, kurulum sırasında alfasayısal değerlerin girilmesini gerektiren öğeleri içerir. Bu durumda, aşağıdaki yazılım klavyesi görüntülenir.

İmleci istenilen tuşun üzerine getirmek için uzaktan kumanda üzerindeki

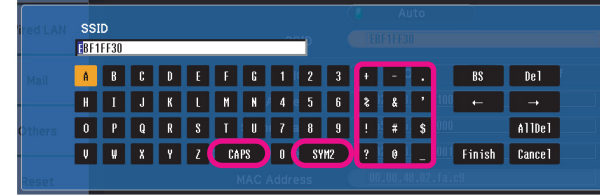
[, [, [] ve [] düğmelerini ya da kontrol paneli

üzerindeki [, [, [] ve [] düğmelerini kullanın ve

ardından alfasayısal değerleri girmek için [Enter] düğmesine basın.

Sayıları Uzaktan Kumandanın [Num] düğmesini basılı tutarak ve sayı



tuşlarına basarak girin. Giriş yaptıktan sonra, girişinizi teyit etmek için klavye üzerindeki [Finish] tuşuna basın. Girişinizi iptal etmek için ise klavye üzerindeki [Cancel] tuşuna basın.



- [CAPS] tuşu her seçildiğinde, büyük harf ve küçük harf arasında geçiş yapılır.
- [SYM1/2] tuşu her seçildiğinde, çerçeve içerisindeki bölüm için simge tuşlarına geçiş yapılır.

## Temel Menü



Alt Menü	İşlev
<b>Projektor Adı</b>	Bir Ağa bağlanıldığında, projektörü tanımlamak için kullanılan projektör adını görüntüler. Bu değeri düzenlerken, 16 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
<b>PJBağlantı Parolası</b>	Uyumlu PJLink yazılımı kullanarak projektöre erişim sağladığınızda kullanmak için bir Parola girin. 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
<b>Web Kontrol Parolası</b>	Web Kontrol kullanarak ayar yaptığınızda ve projektörü kontrol ettiğinizde kullanmak üzere bir parola ayarlayın. En fazla sekiz tek baytlık alfasayısal karakter girin. Web Kontrol, bir Ağa bağlı bir bilgisayardaki Web tarayıcıyı kullanarak projektörü ayarlamanızı ve kontrol etmenizi sağlayan bir bilgisayar işlevidir.  <a href="#">Projektor Kullanım Kılavuzu "Web Tarayıcısı Kullanarak Ayarları Değiştirme (Web Kontrolü)"</a> (EB-1925W/1915)
<b>Projektorün anahtar sözcüğü</b>	<b>Açık</b> olarak ayarlandığında, projektörü bir Ağ üzerindeki bir bilgisayara bağlamaya çalıştığınızda Anahtar sözcük girmeniz gerekmektedir. Bunun bir sonucu olarak, sunumların bir bilgisayardan yapılan planlanmamış bağlantılar tarafından yarıda kesilmesini engelleyebilirsiniz. Normalde bunun <b>Açık</b> olarak ayarlanması gerekir.  <a href="#">Projektor Kullanım Kılavuzu "Ağ Üzerinden Projektöre Bağlanma ve Yansıtma"</a> (EB-1925W/1915)

### Kablosuz LAN menüsü (sadece verilen veya isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi takılı iken)



Alt Menü	İşlev
<b>Kablosuz LAN Gücü</b>	Projektörü bilgisayara kablosuz LAN üzerinden bağlarken <b>Açık</b> konuma getirin. Kablosuz LAN üzerinden bağlamak istemezseniz başkalarının yetkisiz erişimini engellemek için <b>Kapalı</b> konuma getirin. Bu ayar varsayılan olarak <b>Açık</b> seçeneğine ayarlanmıştır.
<b>Bağlantı modu</b>	Projektör EasyMP Network Projection ile bir bilgisayara bağlı olduğunda, sürekli bağlı bir modda olacak şekilde ayarlayın.
<b>Wi-Fi Protected Setup</b>	Bir kablosuz LAN üzerinden Wi-Fi Protected Setup uyumlu bir erişim noktası kullanıldığında, projektörü erişim noktasına kolayca bağlayabilir ve güvenlik ayarları yapabilirsiniz. <a href="#">s.108</a>
<b>Kablosuz LAN sistemi</b>	Kablosuz LAN sistemini ayarlar. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında 802.11g, 802.11b ve 802.11a standartlarından ortamanıza uyumlu olanı otomatik olarak seçilir. ( <b>Otomatik</b> ancak, <b>Bağlantı modu Gelişmiş</b> olarak ayarlanmışsa ayarlanabilir.) 802.11a'nın desteklenmediği yerlerde sadece <b>802.11g/b</b> gösterilir. ( <b>802.11a</b> ve <b>Otomatik</b> gösterilmez)
<b>SSID</b>	Bir <b>SSID</b> girin. Projektörün yer aldığı Kablosuz LAN sistemi için bir SSID temin edildiğinde, SSID'yi girin. 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
<b>DHCP</b>	<b>DHCP</b> kullanılıp kullanılmayacağını ayarlayın ( <b>Açık/Kapalı</b> ). <b>Açık</b> olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız.
<b>IP Adresi</b>	Projektöre atanan <b>IP Adresini</b> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
<b>Alt Ağ Maskesi</b>	Projektör için <b>alt ağ maskesi</b> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, şu Alt Ağ Maskeleri kullanılamaz: 0.0.0.0, 255.255.255.255

Alt Menü	İşlev
<b>Ağ Geçidi Adresi</b>	Projektör için ağ geçidi ile ilgili IP adresini girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki <u>ağ geçidi adresleri</u> kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
<b>MAC Adresi</b>	MAC adresini görüntüler.
<b>SSID Göstergesi</b>	LAN Bekleme ekranında <u>SSID</u> değerinin görüntülenmesini önlemek için bunu <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.
<b>IP Adresi Görüntüleme</b>	LAN Bekleme ekranında <u>IP Adresinin</u> görüntülenmesini önlemek için bunu <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.

**Güvenlik menüsü (verilen veya isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi takılı iken kullanılabilir)**



Alt Menü	İşlev
<b>Güvenlik</b>	Görüntülenen öğelerden güvenlik türünü seçin. Güvenliği ayarlarken erişim yapmak üzere olduğunuz ağ sistemi yöneticisinin talimatlarını uygulayın.

**Güvenlik türü**

Verilen veya isteğe bağlı kablosuz LAN ünitesi kurulu ve Gelişmiş Bağlantı Modunda kullanılırken, güvenliği ayarlamanız önemle tavsiye edilir. Aşağıdaki güvenlik metodlarından birini seçin.

**• WEP**

Veriler, bir kod anahtarı (WEP anahtarı) ile şifrelenir. Erişim noktası ve projektör için şifrelenen anahtarlar eşleşmedikçe, bu düzenek haberleşmeyi engeller.

**• WPA**

Bu, WEP'in zayıf noktası olan güvenliği geliştiren bir şifreleme standardıdır. Birçok WPA şifreleme yöntemi bulunmasına karşın, bu projektör TKIP ve AES kullanır. WPA aynı zamanda kullanıcı kimlik doğrulama işlevlerini de içerir. WPA kimlik doğrulama iki yöntem sağlar: bir kimlik doğrulama sunucusu kullanarak ya da sunucu olmaksızın bir bilgisayar ve erişim noktası arasında kimlik doğrulayarak. Bu projektör, sunucusuz olan ikinci yöntemi desteklemektedir.

**• EAP**

EAP, istemciler ve kimlik doğrulama sunucuları arasındaki haberleşme için kullanılan bir protokoldür. Kullanıcı kimlik doğrulaması için elektronik onay belgesi kullanan EAP-TLS; kullanıcı kimliği ve parolası kullanan LEAP ve EAP-TTLS gibi birçok protokol mevcuttur.

Sistem	Kimlik doğrulama
EAP-TLS	Dijital Sertifika, CA Sertifikası
EAP-TTLS	Kullanıcı Kimliği, Parola
PEAP	Kullanıcı Kimliği, Parola
LEAP	Kullanıcı Kimliği, Parola
EAP-Fast	Kullanıcı Kimliği, Parola



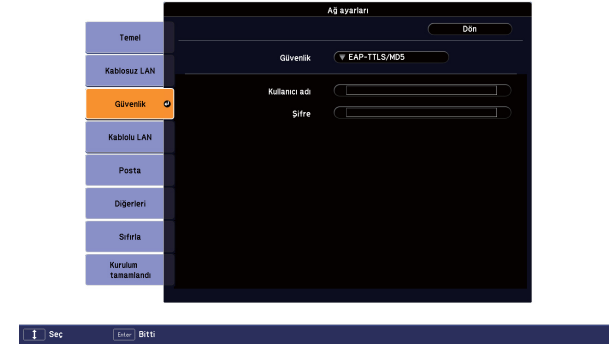
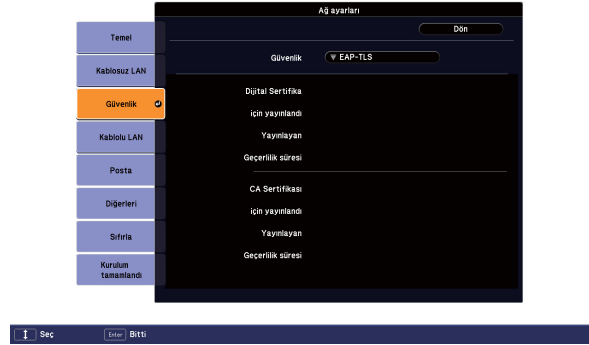
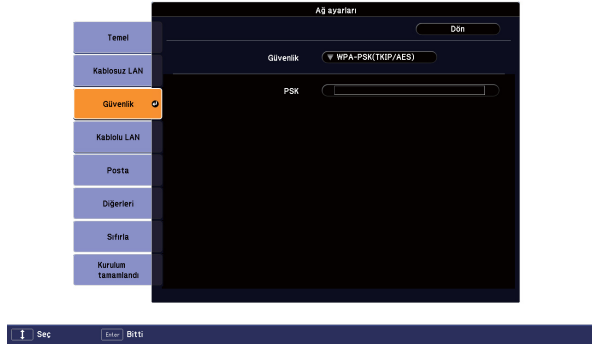
- Ayar ayrıntıları için, ağınzla ilgili ağ yöneticisinin yönergelerini uygulayın.
- EAP kullanılıyorsa, kimlik doğrulama sunucusu ayarları ile eşleşen projektörde ayarları yapmanız gerekmektedir. RADIUS ayarları hakkında ayrıntılı bilgi için, ağ yöneticinizle görüşün.
- Elektronik sertifika ile CA sertifikasını USB depolama aygıtına kaydedin ve bunları PC Free ile projektöre kaydedin. Sadece bir çift elektronik sertifika ve CA sertifikası projektöre kaydedilebilir. Bu sertifikalar, EAP-TLS ile kullanılır. [Projektör Kullanım Kılavuzu](#) (EB-1925W/1915)



## WEP seçildiğinde

Alt Menü	İşlev
WEP şifreleme	WEP şifreleme için şifrelemeyi ayarlayabilirsiniz. <b>128bit:</b> 128 (104) bit kodlaması kullanır <b>64bit:</b> 64 (40) bit kodlaması kullanır.
Format	WEP şifreleme anahtarı için giriş yöntemini ayarlayabilirsiniz. <b>ASCII:</b> Metin girişi. <b>HEX:</b> HEX (onaltılık) olarak giriş.
Giriş kimliği	WEP şifreleme kimlik anahtarını seçer.

Alt Menü	İşlev
<b>Şifreleme anahtarı 1/</b> <b>Şifreleme anahtarı 2/</b> <b>Şifreleme anahtarı 3/</b> <b>Şifreleme anahtarı 4</b>	<p>WEP şifrelemesi için kullanılan anahtarı girebilirsiniz. Projektörün yer aldığı ağ ile ilgili ağ yöneticisinin talimatlarını uygulayarak anahtarı tek baytlık karakterler olarak girin. Girilebilecek karakter türü ve sayısı, <b>WEP şifreleme</b> ve <b>Format</b> ayarlarına göre farklılık gösterir.</p> <p>Girdiğiniz karakterlerin sayısı, gerekli karakter uzunluğundan daha kısa ise, hiçbir karakter şifrelenmez. Girdiğiniz karakterlerin sayısı, gerekli karakter uzunluğundan daha uzun ise, izin verilen sayıyı aşan karakterler şifrelenmez.</p> <p><b>128bit - ASCII:</b> Tek baytlık alfasayısal değerler, 13 karakter.</p> <p><b>64bit - ASCII:</b> Tek baytlık alfasayısal değerler, 5 karakter.</p> <p><b>128Bit - HEX:</b> 0 ila 9 ve A ila F arasında, 26 karakter</p> <p><b>64Bit - HEX:</b> 0 ila 9 ve A ila F arasında, 10 karakter</p>
<b>Yetkilendirme Tipi</b>	<p>WEP kimlik doğrulama türünü ayarlayın.</p> <p><b>Open:</b> Açık sistem kimlik doğrulaması kullanır.</p> <p><b>Shared:</b> Paylaşılan anahtarlı kimlik doğrulaması kullanır.</p>



### WPA-PSK(TKIP/AES) veya WPA2-PSK(TKIP/AES) seçildiğinde

Alt Menü	İşlev
<b>PSK (Şifreleme anahtarı)</b>	<p>Tek baytlık alfasayısal karakterler ile bir Pre-Shared Key (Önceden Paylaşılmış Anahtar - şifreli anahtar) girebilirsiniz. En az 8 olmak üzere en çok 32 karakter girin. Önceden Paylaşılmış Anahtar girdikten sonra [Enter] düğmesiyle onaylandığında değer, yıldızlarla (*) gösterilir.</p>

## EAP-TLS seçildiğinde

Alt Menü	İşlev
Yayınlayan/için yayınlandı/ Geçerlilik süresi	Sertifikadaki bilgiler görüntülenir. Giriş yapamazsınız.

## EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC seçildiğinde

Alt Menü	İşlev
Kullanıcı adı	Tek baytlık alfasayısal karakterler (boşluksuz) ile kimlik doğrulamak için kullanılacak bir kullanıcı adı girebilirsiniz. 32 karaktere kadar girebilirsiniz.
Şifre	Kimlik doğrulama şifresini tek baytlık alfasayısal karakterler olarak girebilirsiniz. 32 karaktere kadar girebilirsiniz. Şifreyi girdikten sonra [Enter] düğmesiyle onaylandığında değer, yıldızlarla (*) gösterilir.

## Kablolu LAN Menüsü



Alt Menü	İşlev
DHCP	<u>DHCP</u> kullanılıp kullanılmayacağını ayarlayın (Açık/Kapalı). Açık olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız.
IP Adresi	Projektöre atanan <u>IP Adresini</u> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)

Alt Menü	İşlev
<b>Alt Ağ Maskesi</b>	Projektör için <u>alt ağ maskesi</u> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki Alt Ağ Maskeleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 255.255.255.255
<b>Ağ Geçidi Adresi</b>	Projektör için ağ geçidi ile ilgili IP adresini girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki <u>ağ geçidi adresleri</u> kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x değeri 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
<b>MAC Adresi</b>	MAC adresini görüntüler.
<b>IP Adresi Görüntüleme</b>	LAN Bekleme ekranında IP adresinin görüntülenmesini önlemek için bunu Kapalı olarak ayarlayın.

## Posta menüsü

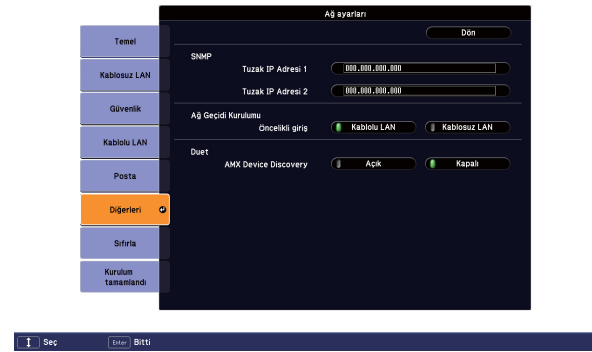
Bu özellik ayarlandığında, projektörde bir sorun veya bir uyarı oluştuğunda bir e-posta bildirimi alırsınız. [s.122](#)



Alt Menü	İşlev
<b>Posta Bildirimi</b>	E-posta ile bildirim alıp almayacağınızı ( <b>Açık/Kapalı</b> ) ayarlayabilirsiniz.
<b>SMTP Sunucusu</b>	Projektör için SMTP Sunucusu <u>IP Adresini</u> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x değeri 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
<b>Çıkış Numarası</b>	SMTP Sunucusu için Bağlantı Noktası Numarasını girebilirsiniz. Varsayılan değer 25'dir. 1 ila 65535 arasında sayılar girebilirsiniz.
<b>E-posta Adresi 1/E-posta Adresi 2/E-posta Adresi 3</b>	Bildirim e-postasının gönderileceği hedefin e-posta adresini girebilirsiniz. Üç hedefe kadar kaydedebilirsiniz. E-posta adresleri için 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.

Alt Menü	İşlev
<b>Bir Bildirim Dur. Ayr.</b>	E-posta ile bildirilecek olan sorunları veya uyarıları seçebilirsiniz. Seçilen sorun ya da uyarı projektörde meydana geldiği zaman, bir sorunun veya uyarının meydana geldiğini bildiren bir e-posta belirlenen Hedef adrese gönderilir. Görüntülenen öğelerden çoklu öğe seçebilirsiniz.

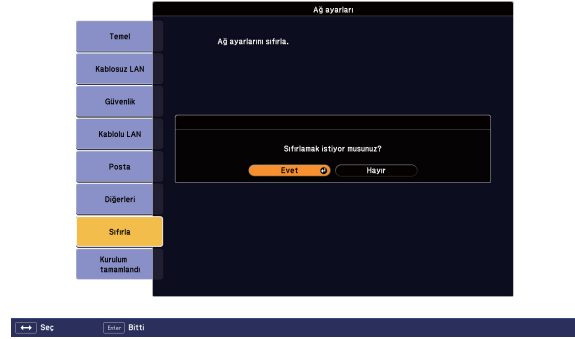
## Diğerleri Menüsü



Alt Menü	İşlev
<b>SNMP Tuzağı IP Adresi 1/ SNMP Tuzağı IP Adresi 2</b>	<u>SNMP</u> tuzağı bildirim hedefi için en fazla iki IP adresi kaydedebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder) Projektörü izlemek amacıyla SNMP kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekmektedir. SNMP'nin ağ yöneticisi tarafından yönetilmesi gerekmektedir.
<b>Öncelikli giriş</b>	Öncelik ağ geçidi için, kablosuz veya kablolu seçin.
<b>AMX Device Discovery</b>	Projektör bir ağa bağlı olduğunda, projektörün <u>AMX Device Discovery</u> tarafından tespit edilmesini sağlamak için bu öğeyi <b>Açık</b> şeklinde ayarlayın. Eğer AMX veya AMX Device Discovery'nin bir kontrol cihazı tarafından kumanda edilen bir ortama bağlı değilseniz bunu <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.

**Sıfırla menüsü**

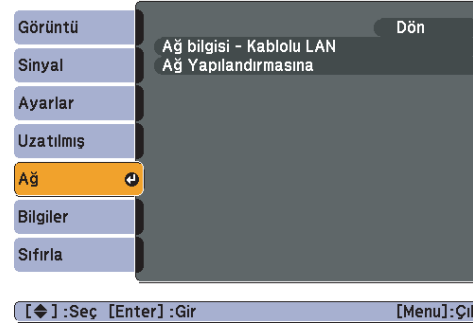
Tüm ağ ayarlarını sıfırlar.




Alt Menü	İşlev
<b>Ağ ayarlarını sıfırla.</b>	Tüm Ağ ayarları sıfırlamak için <b>Evet</b> seçeneğini belirleyin. Tüm ayarları sıfırladıktan sonra, <b>Temel</b> menüsü görüntülenir.


## Ağ Menüsü (Sadece EB-1920W/1910/1830)

Şifre Koruması seçeneğindeki Ağ Koruma ayarı Açık konumuna getirildiğinde bir mesaj görüntülenir ve ayarlar değiştirilemez. Ağ Koruma ayarını Kapalı konuma alın ve ağı yapılandırın.  s.47



Alt Menü	İşlev
Ağ bilgisi - Kablolu LAN	<p>Ağın ayar durumunu aşağıdaki gibi onaylayabilirsiniz.</p>  <p>[↩]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık</p>
Ağ Yapılandırmasına	<p>Ağ öğelerini ayarlamak için aşağıdaki menüler mevcuttur.</p> <p><b>Temel</b> menüsü, <b>Kablolu LAN</b> menüsü, <b>Posta</b> menüsü, <b>Diğerleri</b> menüsü, <b>Sıfırla</b> menüsü, <b>Kurulum tamamlandı</b> menüsü</p>



Bir ağ üzerinden projektöre bağlı olan bir bilgisayarın Web tarayıcısını kullanarak, işlevleri ayarlayabilir ve projektörü kontrol edebilirsiniz. Bu işlev, Web Kontrol olarak adlandırılır. Web Kontrol için Güvenlik ayarları gibi ayarlar yapmak için bir klavye ile kolayca metin girişi yapabilirsiniz.  [Projektör Kullanım Kılavuzu](#) "Web Tarayıcısı Kullanarak Ayarları Değiştirme (Web Kontrolü)"(EB-1920W/1910/1830)

### Ağ menüsünün kullanımı hakkında notlar

Üst menüden ve alt menülerden seçim ve seçilen öğelerin değiştirilmesi, Yapılandırma Menüsünde yapılan işlemler ile aynıdır.

Ayarları tamamladığınızda **Kurulum tamamlandı** menüsüne giderek mutlaka **Evet**, **Hayır** ya da **İptal** seçeneklerinden birini seçin. **Evet** veya **Hayır** seçeneklerinden birini seçtiğinizde, Yapılandırma Menüsüne dönersiniz.



**Evet:** Ayarları kaydeder ve Ağ menüsünden çıkar.

**Hayır:** Ayarları kaydetmez ve Ağ menüsünden çıkar.

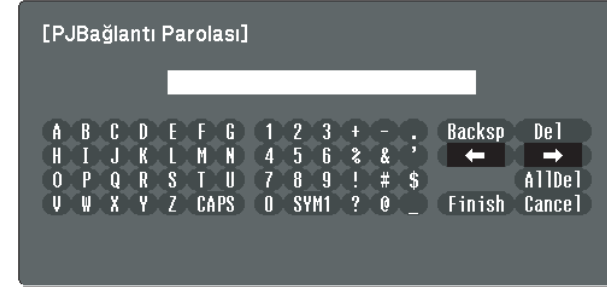
**İptal:** Ağ menüsünü görüntülemeye devam eder.

### Yazılım klavyesi işlemleri

Ağ menüsü, kurulum sırasında alfasayısal değerlerin girilmesini gerektiren öğeleri içerir. Bu durumda, aşağıdaki yazılım klavyesi görüntülenir. İmleci istenilen tuşun üzerine getirmek için uzaktan kumanda üzerindeki [↩], [↪], [↶] ve [↷] düğmelerini ya da kontrol paneli

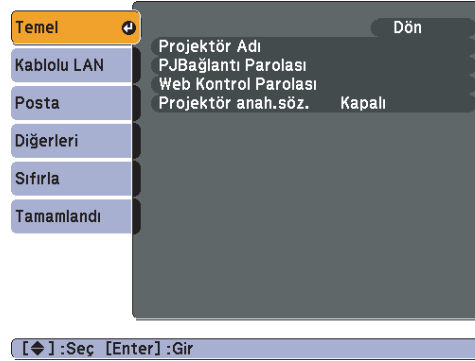
üzerindeki [↩], [↪], [↶] ve [↷] düğmelerini kullanın ve

ardından alfasayısal değerleri girmek için [Enter] düğmesine basın. Sayıları Uzaktan Kumandanın [Num] düğmesini basılı tutarak ve sayı tuşlarına basarak girin. Giriş yaptıktan sonra, girişinizi teyit etmek için klavye üzerindeki [Finish] tuşuna basın. Girişinizi iptal etmek için ise klavye üzerindeki [Cancel] tuşuna basın.



- [CAPS] tuşu her seçildiğinde, büyük harf ve küçük harf arasında geçiş yapılır.
- [SYM1/2] tuşu her seçildiğinde, çerçeve içerisindeki bölüm için simge tuşlarına geçiş yapılır.

## Temel menüsü




Alt Menü	İşlev
<b>Projektör Adı</b>	Bir ağa bağlanıldığında, projektörü tanımlamak için kullanılan projektör adını görüntüler. Bu değeri düzenlerken, 16 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
<b>PJBağlantı Parolası</b>	Uyumlu PJLink yazılımı kullanarak projektöre erişim sağladığınızda kullanmak için bir Parola girin. <a href="#">s.126</a> 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
<b>Web Kontrol Parolası</b>	Web Kontrol kullanarak ayar yaptığınızda ve projektörü kontrol ettiğinizde kullanmak üzere bir parola ayarlayın. 8 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz. Web Kontrol, bir Ağ bağlı bir bilgisayardaki Web tarayıcıyı kullanarak projektörü ayarlamayı ve kontrol etmenizi sağlayan bir bilgisayar işlevidir. <a href="#">Projektör Kullanım Kılavuzu "Web Tarayıcısı Kullanarak Ayarları Değiştirme (Web Kontrolü)"</a> (EB-1920W/1910/1830)
<b>Projektörün anahtar sözcüğü</b>	<b>Açık</b> olarak ayarlandığında, projektörü bir Ağ üzerindeki bir bilgisayara bağlamaya çalıştığınızda Anahtar sözcük girmeniz gerekmektedir. Bunun bir sonucu olarak EasyMP Network Projection, yansıtma sırasında sunumların bir bilgisayardan yapılan planlanmamış bağlantılar tarafından yarıda kesilmesini engelleyebilir. Normalde bunun <b>Açık</b> olarak ayarlanması gerekir. <a href="#">Projektör Kullanım Kılavuzu "Ağ Üzerinden Projektöre Bağlanma ve Yansıtma"</a> (EB-1920W/1910/1830)

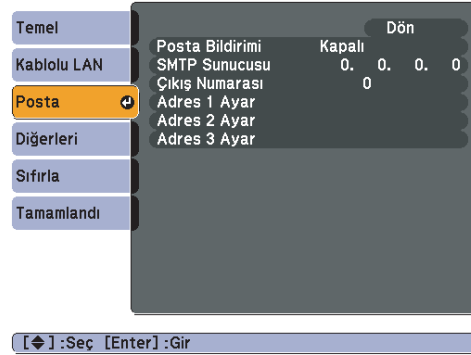
## Kablolu LAN menüsü




Alt Menü	İşlev
IP Ayarları	<p>Ağ ayarlarını yapabilirsiniz.</p> <p><b>DHCP:</b> <u>DHCP</u> kullanılıp kullanılmayacağını seçin (<b>Açık/Kapalı</b>). <b>Açık</b> olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız.</p> <p><b>IP Adresi:</b> Projektöre atanan <u>IP Adresini</u> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p> <p><b>Alt Ağ Maskesi:</b> Projektör için <u>Alt Ağ Maskesi</u> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki Alt Ağ Maskeleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Ağ Geçidi Adresi:</b> Projektör ağ geçidi için IP Adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki ağ geçidi adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p>
IP Adresi Görüntüleme	IP Adresi Ağ Menüsündeki Ağ Bilgisinde ve LAN Bekleme ekranında görüntülenmesini engellemek için, bu öğeyi <b>Kapalı</b> konuma ayarlayın.

## Posta menüsü

Bu özellik ayarlandığında, projektörde bir sorun veya bir uyarı oluştuğunda bir e-posta bildirimi alırsınız. Gönderilen Posta içeriği hakkında bilgi için bkz. "Sorun Posta Bildiriminin Okunması İşlevi (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)"  s.122



Alt Menü	İşlev
<b>Posta Bildirimi</b>	E-posta ile bildirim alıp almayacağınızı ( <b>Açık/Kapalı</b> ) ayarlayabilirsiniz.
<b>SMTP Sunucusu</b>	Projektör için SMTP Sunucusu <u>IP Adresini</u>  girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
<b>Çıkış Numarası</b>	SMTP Sunucusu için Bağlantı Noktası Numarasını girebilirsiniz. Varsayılan değer 25'dir. 1 ile 65535 arasında sayılar girebilirsiniz.
<b>Adres 1 Ayar</b> <b>Adres 2 Ayar</b> <b>Adres 3 Ayar</b>	Projektörde bir anormallik veya uyarı gerçekleştiğinde bildirim almak için E-posta Adresi ve Posta içeriğini girin. E-posta adresleri için 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz. Posta ile bildirilecek birden fazla sorun veya uyarı seçebilirsiniz. Her bir E-posta Adresini değiştirebilirsiniz.

## Diğerleri menüsü

Temel					Dön
Kablolu LAN	Tuzak IP Adresi 1	0.	0.	0.	0
	Tuzak IP Adresi 2	0.	0.	0.	0
Posta	AMX Device Discovery	Kapalı			
Diğerleri					
Sıfırla					
Tamamlandı					

[↩] :Seç [Enter] :Gir

Alt Menü	İşlev
<b>Tuzak IP Adresi 1</b> <b>Tuzak IP Adresi 2</b>	<p><u>SNMP</u> tuzağı bildirim hedefi için en fazla iki IP adresi kaydedebilirsiniz.</p> <p>Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz.</p> <p>Bununla birlikte, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz.</p> <p>127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x değeri 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p> <p>Projektörü izlemek amacıyla SNMP kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekmektedir. SNMP'nin ağ yöneticisi tarafından yönetilmesi gerekmektedir.</p>
<b>AMX Device Discovery</b>	<p>Projektör bir ağa bağlı olduğunda, projektörün <u>AMX Device Discovery</u> tarafından tespit edilmesini sağlamak için bu öğeyi <b>Açık</b> şekilde ayarlayın. Eğer AMX veya AMX Device Discovery'nin bir kontrol cihazı tarafından kumanda edilen bir ortama bağlı değilseniz bunu <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.</p>

**Sıfırla menüsü**

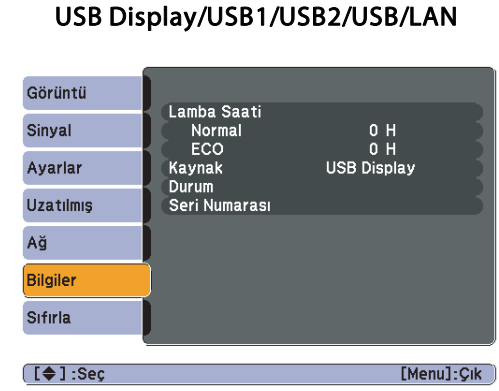
Tüm ağ ayarlarını sıfırlar.




Alt Menü	İşlev
<b>Ağ ayarlarını sıfırla.</b>	Tüm Ağ ayarları sıfırlamak için <b>Evet</b> seçeneğini belirleyin. Tüm ayarları sıfırladıktan sonra, <b>Temel</b> menüsü görüntülenir.

## Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran)

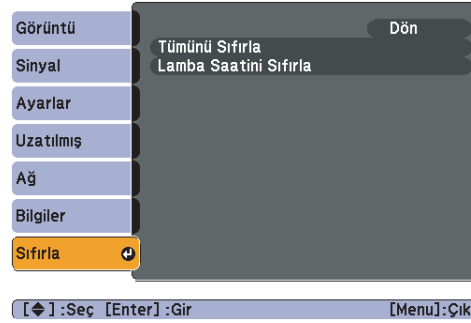
Yansıtılan görüntü sinyallerinin ve projektörün durumunu kontrol etmenizi sağlar. Görüntülenebilen öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, o anda yansıtılan Kaynağa göre farklılık gösterir. Kullanılan modele bağlı olarak, bazı giriş kaynakları desteklenmez. [s.29](#)



Alt Menü	İşlev
<b>Lamba Saati</b>	Kümülatif Lamba çalışma süresini* görüntüleyebilirsiniz. Lamba uyarı zamanına gelindiğinde, karakterler sarı renkte görüntülenir.
<b>Kaynak</b>	Bağlanan ekipman için yansıtılan Kaynak adını görüntüleyebilirsiniz.
<b>Giriş Sinyali</b>	<b>Sinyal</b> menüsünde ayarlanan <b>Giriş Sinyali</b> içeriğini Kaynak özelliğine göre görüntüleyebilirsiniz.
<b>Çözünürlük</b>	Çözünürlüğü görüntüleyebilirsiniz.
<b>Video Sinyali</b>	<b>Sinyal</b> menüsünden ayarlanan <b>Video Sinyali</b> içeriğini görüntüleyebilirsiniz.
<b>Yenileme Hızı</b>	<u>Yenileme hızını</u>  görüntüleyebilirsiniz.
<b>Senk. Bilgileri</b>	Görüntü sinyali Bilgilerini görüntüleyebilirsiniz. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
<b>Durum</b>	Bu, projektörde meydana gelen hatalarla ilgili bilgidir. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
<b>Seri Numarası</b>	Projektörün seri numarasını görüntüler.

\* Toplam kullanım süresi ilk 10 saat için "0H" olarak görüntülenir. 10 saat ve üzeri "10H", "11H", vb. şekilde görüntülenir.

## Sıfırla Menüsü



Alt Menü	İşlev
<b>Tümünü Sıfırla</b>	Yapılandırma Menüsündeki tüm öğeleri varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Aşağıdaki öğeler varsayılan ayarlarına sıfırlanmaz: <b>Giriş Sinyali</b> , <b>Kullanıcı Logosu</b> , <b>Ağ</b> menüleri ile ilgili tüm öğeler*, <b>Lamba Saati</b> ve <b>Dil</b> .
<b>Lamba Saatini Sıfırla</b>	Kümülatif Lamba Saati kullanım süresini sıfırlayabilir ve "0H" değerine getirebilirsiniz. Lambayı değiştirdiğinizde sıfırlayın.

\* (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)



# Sorun Giderme

Bu bölüm, sorunların nasıl tanımlanacağını ve bir sorun bulunduğunda neler yapılacağını açıklar.

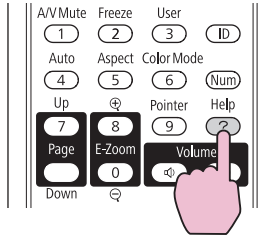
Projektörle ilgili bir sorun ortaya çıkarsa, Help düğmesine basarak size yardımcı olması için Yardım ekranını görüntüleyebilirsiniz. Soruları yanıtlarak sorunları çözebilirsiniz.

## Prosedür

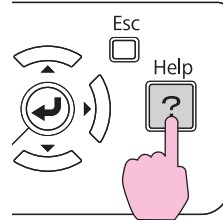
### 1 [Help] düğmesine basın.

Yardım ekranı görüntülenir.

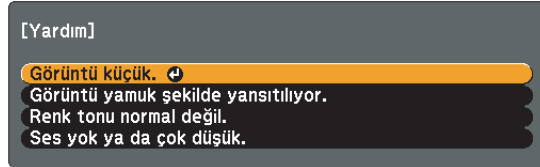
#### Uzaktan Kumanda kullanarak



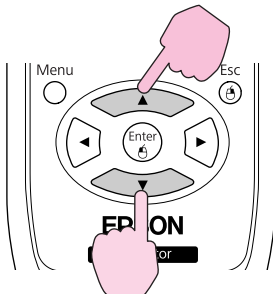
#### Kontrol paneli kullanarak



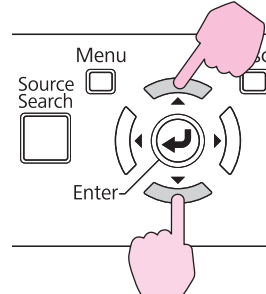
### 2 Bir menü öğesi seçin.



#### Uzaktan Kumanda kullanarak



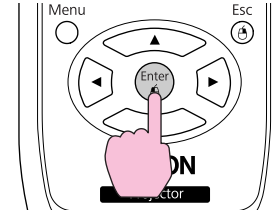
#### Kontrol paneli kullanarak



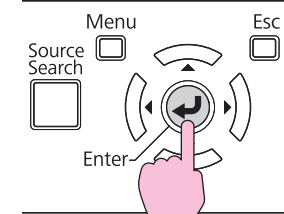
### 3

### Seçimi onaylayın.

#### Uzaktan Kumanda kullanarak



#### Kontrol paneli kullanarak



Sorular ve çözümler, aşağıdaki ekranda gösterildiği şekilde görüntülenir.

Yardım özelliğinden çıkmak için [Yardım] düğmesine basın.

#### Görüntü küçük.

- Yakınlaştırma minimum seviyeye mi ayarlanmış?  
·Görüntü boyutunu değiştirmek için yakınlaştırma halkasını kullanın.
- Projektör perdeye çok mu yakın?  
·Projektörü perdeden uzaklaştırın.

[Esc] :Dön

[Help] :Çık



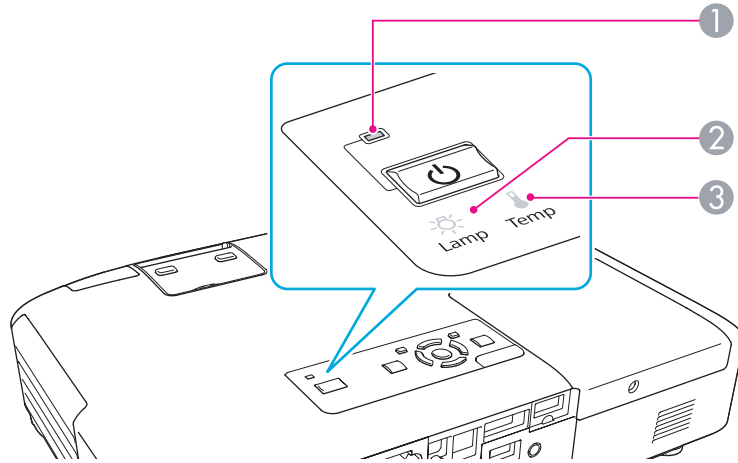
Yardım ekranı soruna çözüm getiremezse, bkz."Sorun Çözme" s.84.

Projektörde bir sorun ortaya çıkarsa, öncelikle projektörün göstergelerini kontrol edin ve aşağıdaki "Göstergelerin Okunması" kısmına başvurun.

Göstergeler, sorunun ne olabileceğini açıkça göstermiyorsa, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" kısmına başvurun. [s.87](#)

## Göstergeleri Okuma

Projektör, size projektörün çalışma durumunu bildiren aşağıdaki üç gösterge ile donatılmıştır.



① Projektörün çalışma durumunu gösterir.



Bekleme durumu

Bu durumda, [P] düğmesine basıldığında, yansıtma işlemi başlar.



Ağ izleme hazırlanıyor veya soğuma işlemi yürütülüyor

Gösterge yanıp sönerken tüm düğmeler devre dışı bırakılır.



Isınma

Isınma süresi yaklaşık 30 saniyedir. Isınma tamamlandıktan sonra, gösterge yanıp sönmeyi durduracaktır.


[P] düğmesi, ısınma sırasında devre dışıdır.






Yansıtma





















② Projektörün lamba durumunu gösterir.







③ İç sıcaklık durumunu gösterir.

Aşağıdaki tablolar göstergelerin ne anlama geldiğini ve işaret ettikleri sorunların nasıl çözüleceğini gösterir. Tüm göstergeler kapalıysa, elektrik kablosunun doğru bağlanıp bağlanmadığını ve elektrik gelip gelmediğini kontrol edin. Bazen, güç kablosu prizden çekildiğinde,  gösterge ışığı kısa bir süre daha yanmaya devam edebilir, bu bir hata değildir.



 **Gösterge ışığı kırmızı yanar veya yanıp söner**









 : Sürekli yanıyor  : Yanıp sönüyor  : Kapalı

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
  	İç Hata	Projektörü kullanmayı durdurun, güç kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
  	Fan Hatası Snesör Hatası	Projektörü kullanmayı durdurun, güç kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
  	Yüksek Sıc.Hatası (aşırı ısınma)	<p>Lamba otomatik olarak sönecek ve yansıtma duracaktır. Yaklaşık beş dakika bekleyin. Yaklaşık beş dakika sonra projektör bekleme moduna geçecektir; o zaman aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin.</li> <li>Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.  <a href="#">s.98,s.103</a></li> </ul> <p>Yukarıdaki noktaları kontrol ettikten sonra hata devam ediyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p> <p>1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, <b>Yüksek İrtifa Modu</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">s.59</a></p>
  	Lamba Hatası Lamba Arızası	<p>Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lambayı çıkartın ve kırılıp kırılmadığını kontrol edin.  <a href="#">s.100</a></li> <li>Hava filtresini temizleyin.  <a href="#">s.98</a></li> </ul> <p><b>Lamba kırık değilse:</b> Lambayı yerine takın ve gücü açın.</p> <p><b>Hata devam ediyorsa:</b> Lambayı yeni bir lambayla değiştirin ve projektörü açın.</p> <p><b>Hata devam ediyorsa:</b> Projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p>


Durum	Neden	Çözüm veya Durum
		<p><b>Lamba kırılmışsa:</b> Yeni bir lambayla değiştirin ya da daha ayrıntılı tavsiye almak için yetkili satıcınızla irtibat kurun. Lambayı kendiniz değiştirecekseniz, cam kırıklarına dikkat edin (lamba değiştirilene kadar yansıtma işlemi yapılamaz).  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p> <p>1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, <b>Yüksek İrtifa Modu</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">s.59</a></p>
  	Oto İris Hatası Güç Hatası (Ballast)	Projektörü kullanmayı durdurun, güç kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>

 **Gösterge ışığı turuncu yanar veya yanıp söner**

 : Sürekli yanıyor  : Yanıp sönüyor  : Kapalı  : Projektörün durumuna göre değişir

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
  	Yüksek Sıc.Uyarısı	<p>(Bu bir anormallik değildir. Ancak, sıcaklık yeniden fazla yüksek bir düzeye çıkarsa, yansıtma otomatik olarak durdurulur.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin.</li> <li>Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.  <a href="#">s.98, s.103</a></li> </ul>
  	Lambayı Değiştir	<p>Yeni bir lamba ile değiştirin.  <a href="#">s.100</a></p> <p>Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lambayı mümkün olduğu kadar kısa süre içinde yenisiyle değiştirin.</p>














- Göstergelerin tümü normal değerleri gösterirken projektör düzgün çalışmıyorsa, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" [s.87](#) bölümüne başvurun.
- Hata bu tabloda gösterilmiyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

## Göstergeler Yardımcı Olmazsa





Aşağıdaki sorunlardan herhangi biri meydana gelirse ve göstergeler bir çözüm sunmazsa, her sorun için ilgili sayfaya başvurun.

### Görüntülerle ilgili sorunlar

- "Hiç bir görüntü belirmiyor"  s.88  
Yansıtma başlamıyor, yansıtma alanı tamamen siyah, yansıtma alanı tamamen mavi, vs.
- "Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah)"  s.88  
Bilgisayardan yansıtılan hareketli görüntüler siyah görünüyor ve hiçbir şey yansıtılmıyor.
- "Yansıtma otomatik olarak duruyor"  s.88
- ""Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor."  s.89
- ""Sinyal Yok" görüntüleniyor."  s.89
- "Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk"  s.89
- "Görüntülerde parazit veya bozulma görülüyor"  s.90  
Parazit, bozulma ya da siyah beyaz damalı desenler gibi sorunlar beliriyor.
- "Görüntü kesik (geniş) veya küçük ya da görünüş uygun değil"  s.90  
Görüntünün sadece bir kısmı görüntüleniyor veya görüntünün yükseklik ve genişlik oranları doğru değil vb.
- "Görüntü renkleri doğru değil"  s.91  
Görüntünün tamamı morumsu ya da yeşilimsi görünüyor, görüntüler siyah beyaz, renkler mat görünüyor vb... (Bilgisayar monitörleri ve LCD ekranlar farklı renk üretim performansına sahiptir; bu yüzden projektör tarafından yansıtılan renkler ve monitörde görünen renkler birbirlerini tutmayabilir, fakat bu bir sorun belirtisi değildir.)
- "Görüntüler koyu görünüyor"  s.92
- "Harici monitörde hiçbir şey görüntülenmiyor (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)"  s.92

- "Projektör açılmıyor"  s.92






### Diğer sorunlar

- "Ses duyulmuyor ya da ses kısık"  s.93
- "Uzaktan Kumanda çalışmıyor"  s.93
- "Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum"  s.93
- "Projektörde bir sorun olmasına rağmen Posta alınamıyor (EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)"  s.94


Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

## Görüntülerle ilgili sorunlar


Hiç bir görüntü belirmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın.
Göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyordur. Projektörün güç kablosunu doğru şekilde bağlayın.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın.  <a href="#">s.32</a>
A/V sessiz slayt kapalı mı?	A/V sessiz slaydını açın.  <a href="#">s.10</a>
Yapılandırma Menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	Tüm ayarları sıfırlayın.  <b>Sıfırla</b> Menüsü - <b>Tümünü Sıfırla</b> <a href="#">s.81</a>
Yansıtılan görüntü tamamen siyah mı? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Ekran koruyucular gibi bazı giriş görüntüleri tamamen siyah olabilir.
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <b>Sinyal</b> Menüsü - <b>Video Sinyali</b> <a href="#">s.54</a>



Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah)

Kontrol Edin	Çözüm
Bilgisayarın görüntü sinyali LCD'ye ve monitöre gönderiliyor mu? <b>Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Bilgisayardan gelen görüntü sinyalini sadece harici çıkış olarak değiştirin.  Bilgisayarınızın belgelerini kontrol ediniz.




Yansıtma otomatik olarak duruyor

Kontrol Edin	Çözüm
<b>Uyku Modu</b> , <b>Açık</b> olarak mı ayarlanmış?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın. Uyku Modu'nu kullanmak istemezseniz ayarı <b>Kapalı</b> olarak değiştirin.  <b>Uzatılmış</b> Menüsü - <b>İşletim</b> - <b>Uyku Modu</b> <a href="#">s.59</a>




"Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor.



Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken?</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <b>Sinyal Menüsü - Video Sinyali</b> <a href="#">s.54</a>
Görüntü sinyal Çözünürlüğü ve Yenileme Hızı modla eşleşiyor mu? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken?</b>	Bilgisayardan çıkan görüntü sinyallerinin Çözünürlük ve Yenileme Hızının değiştirilmesi ile ilgili ayrıntılar için bilgisayarınızla birlikte verilmiş olan belgelere başvurun.  "Desteklenen Monitör Ekranları" <a href="#">s.127</a>

"Sinyal Yok" görüntüleniyor.








Kontrol Edin	Çözüm
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>
Doğru giriş bağlantı noktası seçilmiş mi?	Uzaktan Kumandadaki ya da Kontrol panelindeki [Source Search] düğmesine basarak görüntüyü değiştirin.  <a href="#">s.29</a>
Bilgisayar veya video aygıtı açık mı?	Ekipmanı açın.
Görüntü sinyalleri projektöre gönderiliyor mu? <b>Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken?</b>	Görüntü sinyalleri sadece bilgisayarın LCD monitörüne ya da aksesuar monitöre gönderiliyorsa, çıkışı bilgisayarın kendi monitörüne ek olarak harici bir hedefe değiştirmeniz gereklidir. Bazı bilgisayar modellerinde, görüntü sinyalleri harici olarak gönderiliyorsa, LCD monitörde ya da aksesuar monitörde görüntülenmezler.  Bilgisayarın belgelerinde, "Harici çıkış" veya "Harici bir monitörün bağlanması" başlığına bakın. Bağlantı projektör veya bilgisayar açıkken yapılırsa, bilgisayarın video sinyalini harici çıkışa çeviren işlev [Fn] tuşu çalışmayabilir. Bilgisayar ve projektör gücünü kapatın ve ardından yeniden açın.

Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk



Kontrol Edin	Çözüm
Projektörle ekran arasındaki mesafe 3,5 m'nin üzerinde mi? (EB-1925W/1915)	Yansıtılan görüntünün Y/D Ekr. Yerl. veya Screen Fit ile otomatik olarak ayarlanabilmesi için projektörle ekran arasındaki mesafe yaklaşık 1,0 m ila 3,5 m'den fazla olamaz. Projektörün daha uzak bir mesafeye yerleştirilmesi gerekiyorsa yansıtılan görüntüyü elle ayarlayın.
Yapılandırma menüsünün Ayarlar menüsü - Ekran Yerleşimi bölümünde <b>Y/D Ekr. Yerl.</b> seçeneği <b>Kapalı</b> olarak mı ayarlanmış? (sadece EB-1925W/1915)	<b>Açık</b> olarak ayarlanırsa Y/D Ekr. Yerl. etkinleşir.  <a href="#">s.57</a> Projektörü, bu ayar kapalı iken kullanıyorsanız yansıtılan görüntüyü elle ayarlayın.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>
Odak doğru ayarlanmış mı?	[Focus] düğmelerini (sadece EB-1925W/1915) ya da Odaklama halkasını (sadece EB-1920W/1910/1900/1830) kullanarak odağı ayarlayın.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>

Kontrol Edin	Çözüm
Projektör doğru uzaklıkta mı?	Önerilen yansıtma mesafe aralığının dışına mı yansıtılmaktadır? Önerilen aralık dahilinde kurun.  <a href="#">s.112</a>
Ekran Yerleşimi ayarının değeri çok mu büyük?	Ekran yerleşimi düzeltmesinin miktarını azaltmak için yansıtma açısını küçültün.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
Mercek üzerinde buğulanma oluşmuş mu?	Projektör aniden soğuk bir ortamdan sıcak bir ortama geçirilirse ya da ortam ısısında ani değişiklikler meydana gelirse, mercek yüzeyinde buğulanma oluşabilir ve bu, görüntülerin bulanık görünmesine yol açabilir. Projektörü kullanmadan yaklaşık bir saat önce kullanılacağı odaya kurun. Mercek üzerinde buğulanma olursa, projektörü kapatın ve buğulanmanın kaybolmasını bekleyin.

Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <b>Sinyal Menüsü - Video Sinyali</b> <a href="#">s.54</a>
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
Bir uzatma kablosu kullanılıyor mu?	Bir uzatma kablosu kullanılıyorsa, elektrik paraziti sinyalleri etkileyebilir. Projektör ile birlikte verilen kabloları kullanarak, sorunu yaratanın uzatma kablosu olup olmadığını kontrol edin.
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın.  "Desteklenen Monitör Ekranları" <a href="#">s.127</a>  Bilgisayar belgeleri
"Senkronizasyon"  ve "İzleme"  ayarları doğru yapılmış mı? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Otomatik ayarlamayı gerçekleştirmek için Uzaktan Kumandadaki [Auto] düğmesine ya da projektörün Kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Görüntüler otomatik ayarlama işlevi kullanıldıktan sonra da doğru olarak ayarlanmazsa, Yapılandırma Menüsünden <b>Senkronizasyon</b> ve <b>İzleme</b> öğelerini kullanarak ayarlamaları yapabilirsiniz.  <b>Sinyal Menüsü - İzleme, Senkronizasyon</b> <a href="#">s.54</a>

Görüntü kesik (geniş) veya küçük ya da görünüş uygun değil

Kontrol Edin	Çözüm
Bir geniş panel bilgisayar görüntüsü mü yansıtılıyor? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <b>Sinyal Menüsü - Çözünürlük</b> <a href="#">s.54</a>
Görüntü hala E-Zoom işlevi kullanılarak büyütülüyor mu?	E-Zoom işlevini iptal etmek için Uzaktan Kumanda üzerindeki [Esc] düğmesine basın.  <a href="#">s.39</a>

Kontrol Edin	Çözüm
Konum ayarı doğru yapılmış mı?	Yansıtılan bilgisayar görüntüsünün otomatik ayarlamasını gerçekleştirmek için Uzaktan Kumandadaki [Auto] düğmesine veya Kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Görüntüler otomatik ayarlama işlevi kullanıldıktan sonra da doğru olarak ayarlanmazsa, Yapılandırma Menüsünden <b>Konum</b> seçeneğini kullanarak ayarlamaları elle yapabilirsiniz. Bilgisayar görüntüsü sinyalleri dışında, Yapılandırma Menüsü, <b>Konum</b> ögesini kullanarak yansıtma sırasında diğer sinyallerin ayarlamalarını da yapabilirsiniz. <b>Sinyal</b> Menüsü - <b>Konum</b> s.54
Bilgisayar çift ekran için ayarlanmış mı? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Bilgisayarın Denetim masasındaki "Ekran Özellikleri" menüsünden çift ekran etkinleştirilmişse, projektör bilgisayar ekranındaki görüntünün yalnızca yarısını yansıtacaktır. Bilgisayar ekranındaki görüntünün tamamını görüntülemek için, çift ekran ayarını kapatın.  Bilgisayar video sürücüsü belgeleri
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın. "Desteklenen Monitör Ekranları" s.127  Bilgisayar belgeleri

Görüntü renkleri doğru değil

Kontrol Edin	Çözüm
Giriş sinyali ayarları bağlı aygıttan gelen sinyallerle eşleşiyor mu?	Aşağıdaki ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. Görüntü, Bilgisayar1/2 (Computer1/2) veya Bilgisayar giriş bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan alınırken <b>Sinyal</b> menüsü - <b>Giriş Sinyali</b> s.54 Görüntü Video veya S-video giriş bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan alınırken <b>Sinyal</b> menüsü - <b>Video Sinyali</b> s.54
Görüntü Parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Parlaklık</b> ayarı yapın. <b>Görüntü</b> menüsü - <b>Parlaklık</b> s.53
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
<b>Kontrast</b> ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Kontrast</b> ayarını yapın. <b>Görüntü</b> Menüsü - <b>Kontrast</b> s.53
Renk Ayarı doğru mu?	Yapılandırma Menüsünden <b>Renk Ayarını</b> yapın. <b>Görüntü</b> Menüsü - <b>Renk Ayarı</b> s.53
Renk Doygunluğu ve Renk Tonu doğru ayarlanmış mı? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken</b>	Yapılandırma Menüsünden <b>Renk Doygunluğu</b> ve <b>Renk Tonu</b> ayarlarını yapın. <b>Görüntü</b> Menüsü - <b>Renk Doygunluğu, Renk Tonu</b> s.53

Görüntüler koyu görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü Parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Parlaklık</b> ve <b>Enerji Tüketimi</b> ayarlarını yapın. ☛ Görüntü Menüsü - Parlaklık s.53 ☛ Ayarlar Menüsü - Enerji Tüketimi s.57
<b>Kontrast</b> ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Kontrast</b> ayarını yapın. ☛ Görüntü Menüsü - Kontrast s.53
Lambayı değiştirme zamanı geldi mi?	Lambanın değiştirilme zamanı yaklaştığında, görüntüler daha karanlık hale gelecek ve renk kalitesi zayıflayacaktır. Bu meydana geldiğinde, lamba yenisiyle değiştirilmelidir. ☛ s.100

Harici monitörde hiçbir şey görüntülenmiyor (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntüler Bilgisayar1(Computer1) giriş bağlantı noktası dışında bir bağlantı noktasından mı alınıyor?	Bir harici monitörde görüntülenebilen tek görüntü, Bilgisayar1(Computer1) giriş bağlantı noktasından alınan bilgisayar görüntüleridir.



## Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

Projektör açılmıyor







Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın.
Göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyordur. Güç kablosunu çıkarın ve ardından tekrar takın. ☛ Hızlı Başlangıç Kılavuzu Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Elektrik kablosuna dokunulduğunda göstergeler açılıp kapanıyor mu?	Elektrik kablosunda muhtemelen temassızlık vardır veya elektrik kablosu arızalı olabilir. Elektrik kablosunu tekrar takın. Bu yöntem sorunu çözmezse, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ Epson Projektör İletişim Listesi
<b>İşletim Kilidi</b> , <b>Tam Kilit</b> konumuna ayarlanmış mı?	Uzaktan Kumanda üzerindeki [⏻] düğmesine basın. <b>İşletim Kilidi</b> özelliğini kullanmak istemezseniz <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın. ☛ Ayarlar Menüsü - İşletim Kilidi s.57
Kumanda alıcısı için doğru ayar seçildi mi?	Yapılandırma Menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını kontrol edin. ☛ Ayarlar Menüsü - Uzak Alıcı s.57

## Diğer sorunlar


Ses duyulmuyor ya da ses kısık

Kontrol Edin	Çözüm
Ses kaynağı doğru bağlanmış mı?	Ses bağlantı noktasından kabloyu sökün ve ardından kabloyu tekrar bağlayın.
Ses, en düşüğe mi ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın.  <a href="#">s.57</a> , <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın.  <a href="#">s.32</a>
Ses kablosunun özelliği "Dirençsiz" mi?	Piyasadan aldığınız ses kablosunu kullanırken, kablounun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.
HDMI kablosu ile mi bağlanıyor? (sadece EB-1925W/1915)	HDMI kablosu ile bağlantı sağlanırken herhangi bir ses çıkışı gerçekleşmiyorsa, bağlı cihazı PCM çıkışına ayarlayın.





Uzaktan Kumanda çalışmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uzaktan kumanda çalıştırılırken, ışık yayma alanı projektördeki Uzaktan Kumanda alıcısını bakıyor mu?	Uzaktan kumandaya Uzak Alıcıya doğru çevirin. Çalışma aralığı  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
Uzaktan kumanda projektörden çok mu uzakta?	Uzaktan kumanda için çalışma aralığı 8 m'dir.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
Uzak Alıcı bölgesine direkt güneş ışığı ya da floresan lambalardan güçlü ışık geliyor mu?	Projektörü, Uzaktan Kumanda alıcısına kuvvetli ışık gelmeyecek bir yere kurun. Ya da Yapılandırma menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.  <b>Ayarlar</b> Menüsü - <b>Uzak Alıcı</b> <a href="#">s.57</a>
<b>Uzak Alıcı</b> için doğru ayar seçildi mi?	Yapılandırma Menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını kontrol edin.  <b>Ayarlar</b> Menüsü - <b>Uzak Alıcı</b> <a href="#">s.57</a>
Piller bitmiş mi ya da doğru takılmış mı?	Pillerin doğru şekilde takıldığından emin olun ve gerekirse yeni pillerle değiştirin.  <a href="#">s.99</a>
Uzaktan kumanda kimliği ve projektör kimliği eşleşiyor mu?	Çalıştırmak istediğiniz projektörün kimliğinin uzaktan kumandanın kimliği ile eşleştiğinden emin olun. Kimlik ayarına bakılmaksızın tüm projektörleri uzaktan kumanda ile kullanabilmek için uzaktan kumanda kimliğini "0" olarak ayarlayın.  <a href="#">s.42</a>

Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum

Kontrol Edin	Çözüm
Dil ayarını değiştirin.	Dil ayarını Yapılandırma menüsünden ayarlayın.  <b>Uzatılmış</b> Menüsü - <b>Dil</b> <a href="#">s.59</a>

Projektörde bir sorun olmasına rağmen Posta alınmıyor (EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Kontrol Edin	Çözüm
<b>Bekleme Modu</b> ögesi <b>İletişim Açık</b> olarak mı ayarlı?	Projektör bekleme modundayken Posta Bildirimi işlevini kullanmak için, Yapılandırma Menüsünden <b>Bekleme Modu</b> içindeki <b>İletişim Açık</b> ayarını yapın.  <b>Uzatılmış Menü</b> - <b>Bekleme Modu</b> s.59
Ciddi bir anormal durum oluştu ve projektör aniden durdu mu?	Projektör aniden durursa, e-posta gönderilemez. Anormal durum devam ederse, yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
Projektöre güç geliyor mu?	Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Posta Bildirimi işlevi Yapılandırma Menüsünde doğru ayarlanmış mı?	Sorunların posta bildirimleri, Yapılandırma menüsündeki <b>Posta</b> ayarlarına göre gönderilir. Doğru ayarlanmış olup olmadığını kontrol edin. EB-1925W/1915 kullanılıyorsa  s.70 EB-1920W/1910/1830 kullanılıyorsa  s.77



## Ek

Bu bölümde, projektörden en iyi performansı elde etmek için uygulanacak bakım prosedürleri hakkında bilgiler yer almaktadır.

Projektör aşağıdaki dört farklı yansıtma yöntemini desteklemektedir. Kurulum yerine ilişkin koşullara göre kurun.

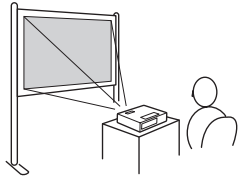
## ⚠ Uyarı

- Projektör tavana monte edilecekse (tavan altılığı) farklı bir kurulum yöntemi izlenmelidir. Doğru şekilde kurulmadığında düşerek kazaya ve yaralanmaya yol açabilir.
- Vidaların gevşemesini önlemek için Tavan askısı tespit noktalarında yapıştırıcı veya projektör üzerinde yağlayıcı veya yağ gibi maddeler kullanmanız durumunda, projektör kasası çatlayarak projektörün tavan askısından düşmesine neden olabilir. Bu da projektörün altında bulunan kişinin yaralanmasına ve projektörün zarar görmesine neden olabilir. Tavan askısı kurarken veya ayarlarken vidaların gevşemesini önlemek için yapıştırıcı veya yağ ve yağlayıcı gibi maddeler kullanmayın.

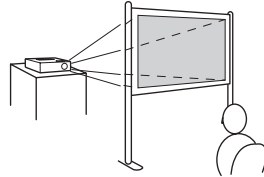
## Dikkat

Projektörü yan konumda kullanmayın. Bu durum arızaya yol açabilir.

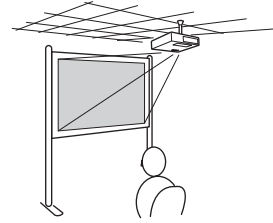
- Görüntüleri bir ekranın önünden yansıtın (Önden yansıtma)



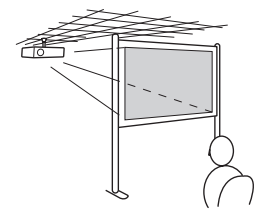
- Görüntüleri bir yarısaydam ekranın arkasından yansıtın. (Arkadan yansıtma)



- Projektörü tavana asın ve görüntüleri ekranın önünden yansıtın (Ön/Tavan yansıtma)



- Projektörü tavana asın ve görüntüleri yarısaydam ekranın arkasından yansıtın. (Arka/Tavan yansıtma)



- Projektör tavanda kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısı gerekir. [☛ s.105](#)
- Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak uyarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.  
**Ön↔Ön/Tavan**  
Yapılandırma Menüünden **Arka** veya **Arka/Tavan** seçeneğini belirleyin. [☛ s.59](#)

Projektörü, kirlenmesi halinde veya yansıtılan görüntülerin kalitesi bozulmaya başladığında temizlemeniz gerekir.

**Dikkat**

*Temizleme öncesinde projektörü kapatın.*

## Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi

Projektör yüzeyini yumuşak bir bezle hafifçe silerek temizleyin.

Projektör çok kirliyse, bezi az miktarda nötr deterjan içeren su ile nemlendirin ve sonra projektör yüzeyini silmek için kullanmadan önce iyice sıkarak kurutun. Ardından yüzeyi yumuşak, kuru bir bezle tekrar silin.

**Dikkat**

*Projektörün yüzeyini temizlemek için parafinli cila, alkol veya tiner gibi uçucu maddeler kullanmayın. Bunlar, kasanın kalitesinin bozulmasına ve rengini kaybetmesine neden olabilir.*

## Merceğin Temizlenmesi

Merceği temizlemek için piyasada cam silmek amacıyla satılan bir temizlik bezi kullanın.

**Uyarı**

*Mercekten toz ve tüyleri temizlemek için yanıcı gaz içeren spreylere kullanmayın. Lambanın yüksek iç sıcaklığından dolayı projektör alev alabilir.*

**Dikkat**

*Kolayca zarar görebileceğinden dolayı merceği sert materyallerle ovalamayın veya darbelere maruz bırakmayın.*

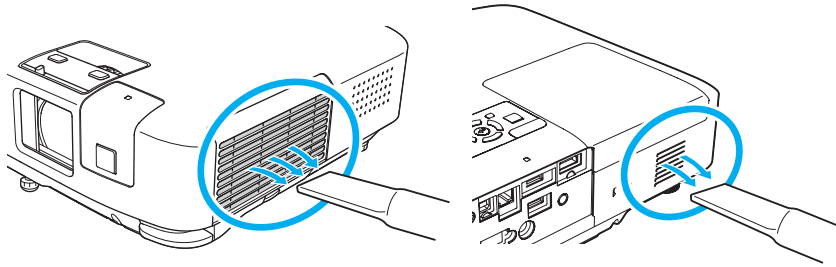
## Hava filtresinin temizlenmesi

Aşağıdaki mesaj görüntülediğinde hava filtresi ve hava giriş fanını temizleyin.

**"Projektör aşırı ısındı. Hava menfezlerinin tıkalı olmadığından emin olun ve hava filtresini temizleyin veya değiştirin."**

### Dikkat

- Hava filtresi veya hava çıkışında toz birikmesi projektörün iç sıcaklığının yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmayla ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısalmasına yol açabilir. Filtreyi mesaj görünür görünmez temizleyin.
- Hava filtresini suyun içinde durulamayın. Deterjanlar veya solventler kullanmayın.



- Bu mesaj temizleme işleminden sonra da sık sık görüntüleniyorsa hava filtresinin değiştirilme zamanı gelmiştir. Yeni hava filtresi ile değiştirin. [s.103](#)
- Bu parçaları, en az üç ayda bir temizlemeniz tavsiye edilmektedir. Projektörü özellikle tozlu ortamlarda kullanıyorsanız bu parçaları daha sık temizleyin.

Bu bölümde Uzaktan Kumanda pilleri, lamba ve hava filtresinin nasıl deęiřtirileceęi açıklanmaktadır.

## Uzaktan Kumanda Pillerini Deęiřtirme

Uzaktan Kumandanın yanıt vermesinde gecikme gerekleřirse ya da bir süre kullanıldıktan sonra alıřmıyorsa bu, pillerin bittięi anlamına gelebilir. Bu durumda pilleri deęiřtirin. Hazırda iki adet AA ebadında manganez veya alkalın pil bulundurun. AA ebadında manganez veya alkalın pil hari başka pil kullanamazsınız.

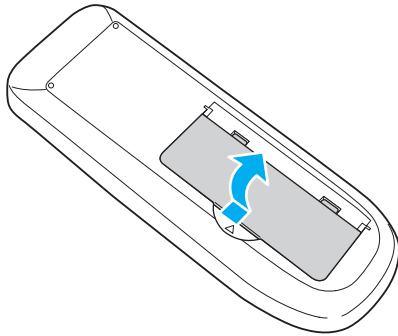
### Dikkat

Pilleri kullanmadan önce, Güvenlik Talimatlarını okuduęunuzdan emin olun.  
Güvenlik Talimatları

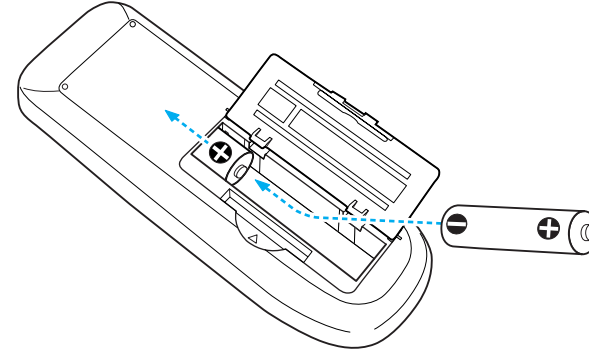
### Prosedür

#### 1 Pil kapaęını ıkarın.

Pil haznesi kapaęının mandalını iterek kapaęı kaldırın.



#### 2 Eski pilleri yenileriyle deęiřtirin.



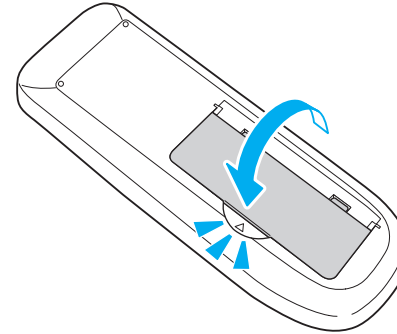
### Dikkat

Pillerin doęru řekilde yerleřtirildięinden emin olmak için, pil yuvasındaki (+) ve (-) iřaretlerinin konumunu kontrol edin.



#### 3 Pil kapaęını yerine takın.

Pil haznesinin kapaęını, tık sesi ıkartıp yerine oturana kadar bastırın.

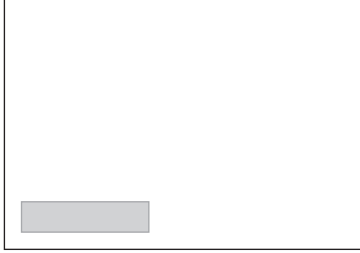


## Lambanın Değiştirilmesi

### Lamba değiştirme süresi

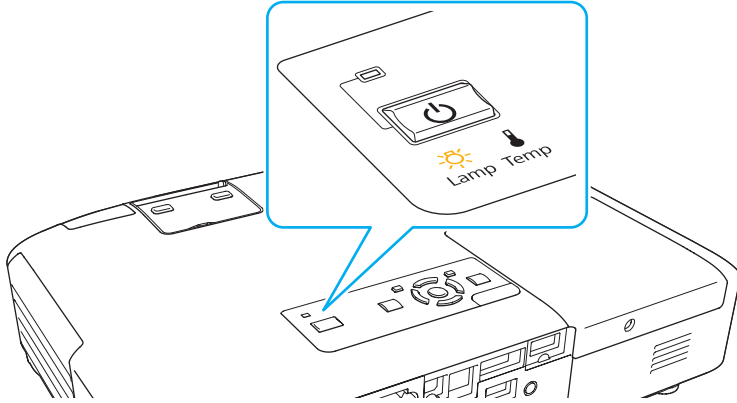
Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda lambanın değiştirilmesi gerekir:

- Projeksiyona başladığınızda projeksiyon ekranının sol alt köşesinde "Lambayı değiştirin." mesajı görüntülendiğinde.



Bir mesaj görüntülenir.

- Lamba göstergesi turuncu renkte yanıp söndüğünde.



- Yansıtılan görüntü koyulaştığında veya kalitesi bozulmaya başladığında.

### Dikkat

- Lamba değiştirme mesajı, başlangıç parlaklığının ve yansıtılan görüntünün kalitesinin korunması için aşağıda belirtilen sürelerden sonra görüntülenecek şekilde ayarlanmıştır. [s.57](#)

**Enerji Tüketimi, Normal** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 2400 saat

**Enerji Tüketimi, ECO** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 3400 saat

- Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lamba değiştirme mesajı görüldüğünde, hala çalışıyor olsa bile lambayı en kısa sürede yenisiyle değiştirin.
- Gücü art arda kapatıp sonra ani olarak açmayın. Gücün sık sık açılıp kapatılması lambanın ömrünü kısaltabilir.
- Lamba özelliklerine ve kullanma şekline bağlı olarak lamba, lamba uyarı mesajından önce kararabilir veya çalışmayı kesebilir. İhtiyaç duyulması ihtimaline karşı her zaman yedek bir lamba bulundurmalsınız.

### Lambanın değiştirilmesi

Lamba projektör tavana asılarak kullanıldığında bile değiştirilebilir.



### Uyarı

- Lambayı aydınlatmadığı için değiştiriyorsanız, lambanın kırılmış olma ihtimali yüksektir. Eğer tavana kurulmuş bir projektörün lambasını değiştiriyorsanız, daima lambanın kırık olduğunu varsaymanız ve lamba kapağını açarken altında değil, yanında bulunmanız gerekmektedir. Lamba kapağını yavaşça çıkarın.
- Lambayı asla parçalarına ayırmayın veya üzerinde değişiklik yapmayın. Projektöre modeli değiştirilmiş veya parçalanıp yeniden birleştirilmiş bir lamba takılıp kullanıldığında, bu durum yangına, elektrik çarpmasına veya bir kazaya neden olabilir.



## Dikkat

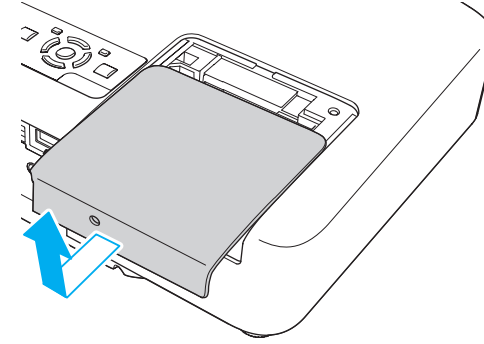
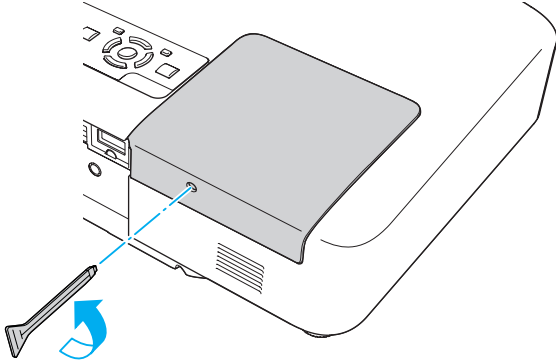
Lamba kapaęını amadan nce, lambanın yeteri kadar soęumasını bekleyin. Lambanın sıcak olması yanmaya ve yaralanmaya neden olabilir. Projektr kapattıktan sonra, lambanın yeteri kadar soęuması iin bir saat kadar bekleyin.

## Prosedr

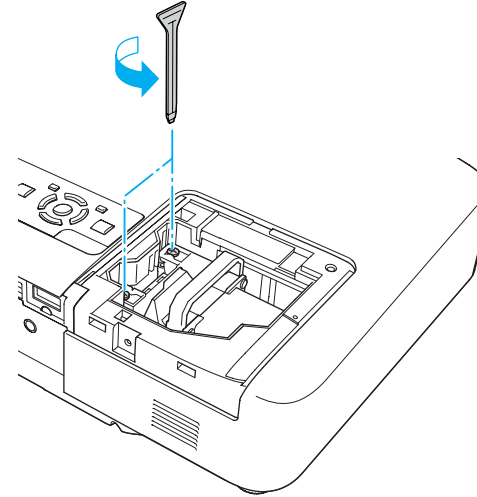
**1** Projektr kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra elektrik kablosunu ıkartın.

**2** Lambanın yeterince soęumasını bekleyin, ardından lamba kapaęını ıkartın.


Yedek lambayla birlikte verilmiř olan tornavidayla ya da yıldız tornavidayla lamba kapaęını sabitleyen vidayı gevřetin. Ardından, lamba kapaęını ne doęru kaydırın ve kaldırarak ıkartın.

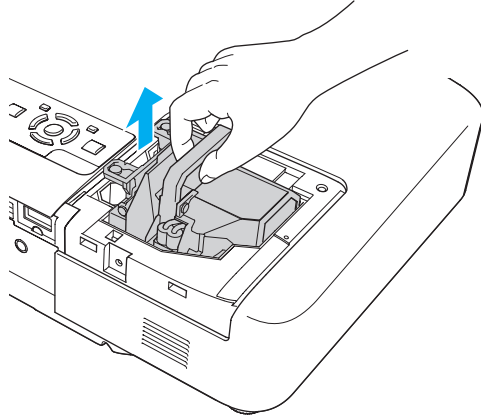


**3** İki Lamba sabitleme vidasını gevřetin.



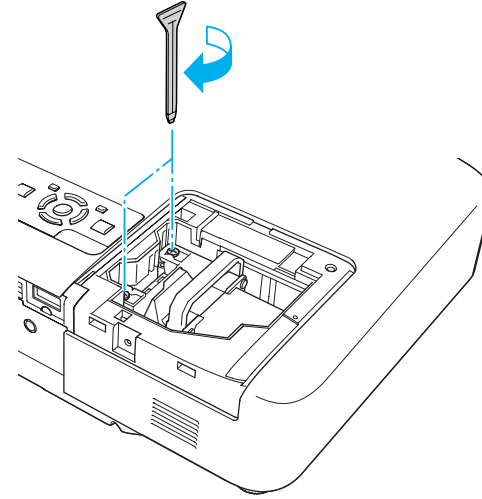
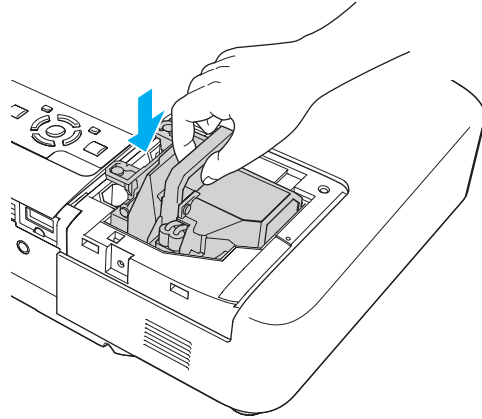
**4** Kolu ekerek eski lambayı ıkartın.

Lamba kırılmıřsa, yeni bir lambayla deęiřtirin veya daha ayrıntılı tavsiye almak iin yetkili satıcınızla irtibat kurun.  [Epson Projektr İletişim Listesi](#)

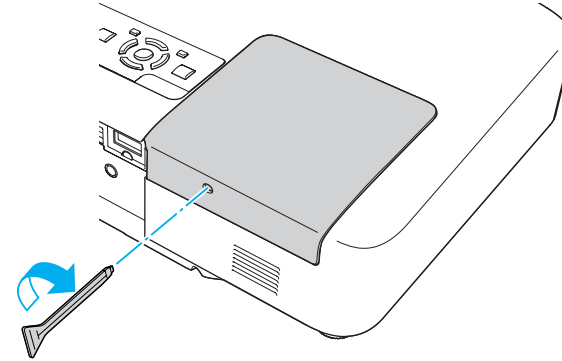


### 5 Yeni lambayı takın.

Yerine düzgün şekilde oturması için yeni lambayı kılavuz raya doğru yönde takın, iyice ittirin ve yerine oturduğunda iki vidayı sıkın.



### 6 Lamba kapaęını takın.



### Dikkat

- Lambayı sağlam şekilde taktığınızdan emin olun. Lamba kapaęı açılırsa, güvenlik önlemi olarak güç otomatik olarak kapanır. Ayrıca, lamba veya lamba kapaęı doğru olarak takılmazsa, güç açılmaz.
- Bu ürün cıva (Hg) içeren bir lamba bileřeni ihtiva etmektedir. Lütfen, atma ve geri dönüşümle ilgili olarak genel ve yerel düzenlemeleri dikkate alın. Normal atıklarla birlikte çöpe atmayın.

## Lamba saatini sıfırlama

Projektör lambanın ne kadar uzun süre açık olduğunu kaydeder ve bir mesaj ve gösterge ile lamba deęişim zamanının geldiğini size bildirir. Lambayı deęiřtirdikten sonra Yapılandırma Menüsünden Lamba Saatini sıfırladığınızdan emin olun. [s.81](#)



Lamba Saatini yalnızca lamba deęiřtirildikten sonra sıfırlayın. Aksi halde, lamba deęiřtirme süresi doęru şekilde gösterilmez.

## Hava Filtresinin Deęiřtirilmesi

### Hava filtresi deęiřtirme süresi

Ařağıdaki durumlar söz konusu olduğunda hava filtresinin deęiřtirilmesi gerekir:

- Hava filtresinde yırtık varsa.
- Hava filtresinin temizlenmiř olmasına raęmen ileti görüntülediğinde.

### Hava filtresinin deęiřtirilmesi

Projektör tavana asılarak kullanılsa da hava filtresi deęiřtirilebilir.

#### Prosedür

- 1** Projektörü kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra elektrik kablosunu çıkartın.

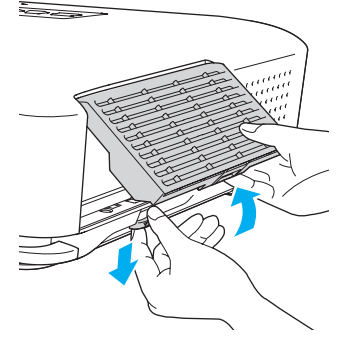
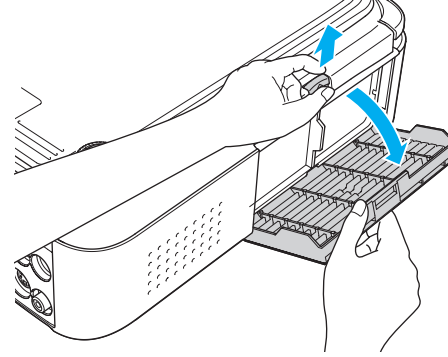
**2**

### Hava filtresi kapaęını açın.

Hava filtresi kapaęını açmak için mandalı üçgen yönünde itin. Hava filtresi kapaęı yatay konumda geçici olarak yerine oturur.

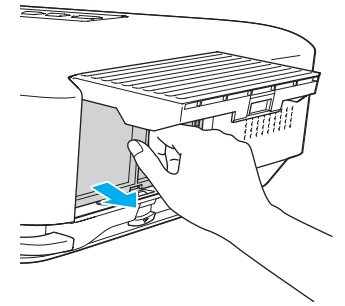
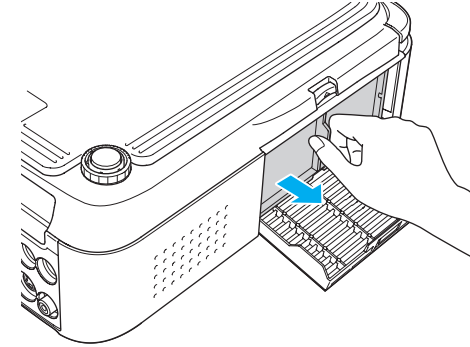
Tavana asılı durumdayken

Masaya yerleřtirildiğinde

**3**

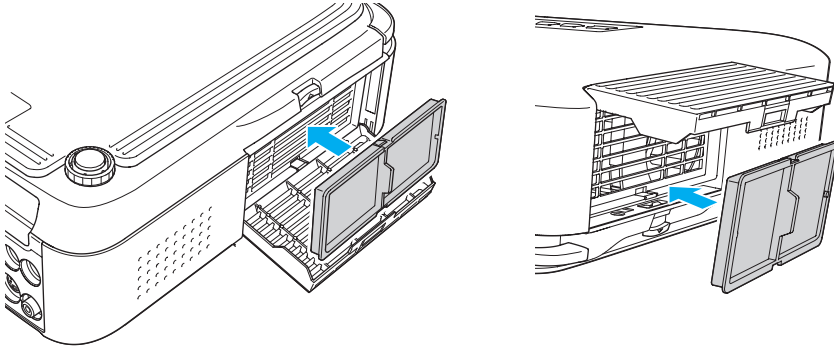
### Hava filtresini çıkarın.

Hava filtresinin ortasındaki tırnaęı kavrayın ve düz şekilde dışarı doęru çekin.

**4**

### Yeni hava filtresini takın.

Yerine tık sesiyle oturana dek hava filtresini içeri ittin.



5

### Hava filtresi kapaęını kapatın.

Yerine tık sesiyle oturana dek hava filtresi kapaęını içeri ittirin.



Hava filtrelerini yerel düzenlemeleri dikkate alarak uygun bir şekilde atın.

Çerçeve bölümü malzemesi: Polipropilen

Filtre bölümü malzemesi: Polipropilen

Aşağıdaki isteğe bağlı aksesuarlar ve sarf malzemeleri mevcuttur. Lütfen bu ürünleri gerekli olduğu durum ve zamanlarda satın alınız. İsteğe bağlı aksesuarlar ve sarf malzemeleri listesi aşağıdaki tarihten itibaren geçerlidir: 2009.07. Aksesuar ayrıntıları haber verilmeksizin değiştirilebilir ve aksesuarların hepsi tüm ülkelerde bulunamayabilir.

## İsteğe bağlı Aksesuarlar

**60" taşınabilir ekran ELPSC07**

**80" taşınabilir ekran ELPSC08**

**100" ekran ELPSC10**

Taşınabilir rulo tipi ekran ([En Boy Oranı](#) 4:3)

EB-1925W/1920W için

**70" taşınabilir ekran ELPSC23**

**80" taşınabilir ekran ELPSC24**

**90" taşınabilir ekran ELPSC25**

Taşınabilir rulo tipi ekran ([En Boy Oranı](#) 16:10)

**50" taşınabilir ekran ELPSC06**

Kolayca taşınabilen kompakt bir ekran. ([En Boy Oranı](#) 4:3)

**Bilgisayar kablosu ELPKC02**

(1,8 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için)

Bu, projektörle birlikte verilen bilgisayar kablosunun aynısıdır.

**Bilgisayar kablosu ELPKC09**

(3 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için)

**Bilgisayar kablosu ELPKC10**

(20 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için)

Projektörle birlikte verilen bilgisayar kablosu kısaysa, burada belirtilen uzun kablolardan birini kullanın.

**Bileşen video kablosu ELPKC19**

(3 m - mini D-Sub 15-pin/RCA erkek×3 için)

Bir [Bileşen Video](#) kaynağı bağlamak için kullanın.

**Belge kamerası ELPDC06**

Kitap, OHP belgeleri veya slayt yansıtırken kullanın.

**Kablosuz LAN ünitesi ELPAP03 (sadece EB-1925W/1915)**

Projektörü bir bilgisayarı kablosuz olarak bağlarken ve yansıtırken kullanın.

**Quick Wireless Connection USB Key ELPAP06 (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)**

Projektör ile Windows kurulu bir bilgisayar arasında hızlı bir şekilde bire-bir bağlantı kurmak ve görüntüler yansıtmak istediğinizde kullanın.

**Tavan çubuğu (450 mm/gümüş)\* ELPFP13**

**Tavan çubuğu (700 mm/gümüş)\* ELPFP14**

Projektörü yüksek bir tavana kurarken kullanın.

**Tavan askısı\* ELPMB23**

Projektörü bir tavana kurarken kullanın.

\* Projektörü tavana asmak için özel bir kurulum yöntemi gerekmektedir. Bu kurulum yöntemini kullanmak istiyorsanız yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda verilen en yakın adresle irtibat kurun. [Epson](#) [Projektör İletişim Listesi](#)

## Sarf Malzemeleri

**Lamba ünitesi ELPLP53**

Kullanılan lambanın yedeği olarak kullanın.

**Hava filtresi ELPAF24**

Kullanılan hava filtrelerinin yedeği olarak kullanın.

Yansıtılmakta olan görüntüyü Kullanıcı Logosu olarak kaydedebilirsiniz.

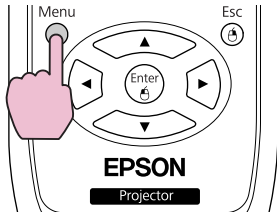


Kullanıcı Logosu bir kez kaydedildiğinde, logo ayarı varsayılan fabrika ayarına geri döndürülemez.

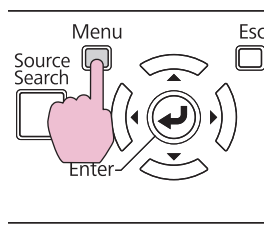
## Prosedür

- 1 **Kullanıcı Logosu olarak kullanmak istediğiniz görüntüyü yansıtın ve [Menu] düğmesine basın.**

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



- 2 **Yapılandırma Menüsünden Uzatılmış - Kullanıcı Logosu seçeneğini belirleyin. ➡ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.52**

Menü altın bulunan kılavuzdan, kullanabileceğiniz düğmeleri ve bu düğmelerle yapılabilen işlemleri kontrol edin.



- **Şifre Koruması'ten Kull. Logosu Koruma** ayarı **Açık** yapılırsa, bir mesaj görüntülenir ve kullanıcı logosu değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Kapalı** olarak ayarladıktan sonra değişiklikler yapabilirsiniz. ➡ ss.47
- Ekran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı veya İleri giden gerçekleştirilirken **Kullanıcı Logosu** seçilirse, halihazırda gerçekleştirilmekte olan işlem iptal edilir.



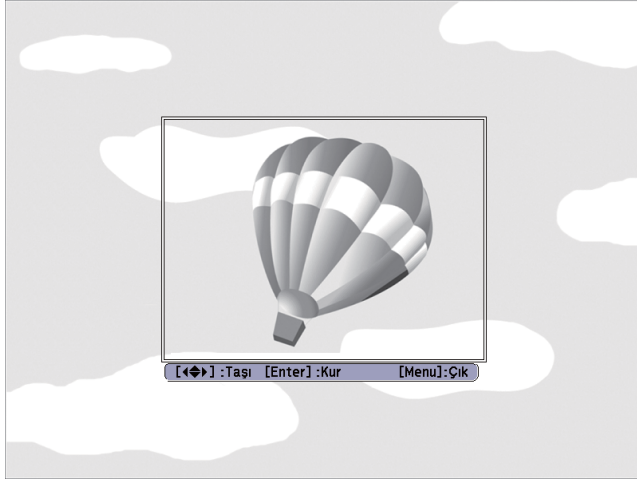
- 3 **"Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak seçilsin mi?" görüntülendiğinde, Evet seçeneğini seçin.**



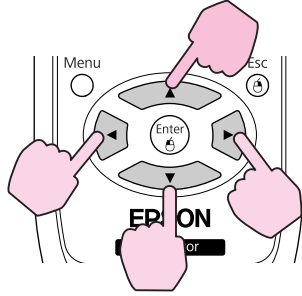
Uzaktan Kumanda veya Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine bastığınızda, ekran boyutu sinyale göre değişebilir çünkü görüntü sinyalinin çözünürlüğüne göre değişir.



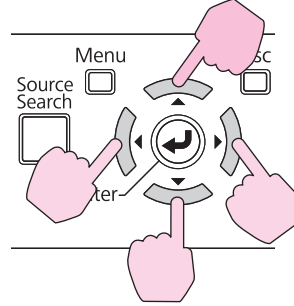
- 4 **Kayan çerçeve kutusunu, Kullanıcı Logosu olarak kullanacağınız görüntü parçasını seçecek şekilde hareket ettirin.**



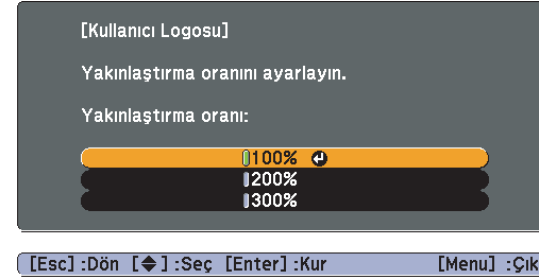
Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



Boyut olarak 400 x 300 noktaya kadar kaydedebilirsiniz.



7

**"Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak kaydedilsin mi?" mesajı görüntülediğinde Evet seçeneğini belirleyin.**

Görüntü kaydedilecektir. Görüntü kaydedildikten sonra "Tamamlandı." mesajı görüntülenir.



- Yeni bir Kullanıcı Logosu kaydedildiğinde önceki Kullanıcı Logosu silinir.
- Kullanıcı logosunun kaydedilmesi yaklaşık 15 saniye sürebilir. Kullanıcı logosu kaydedilirken, projektörü veya ona bağlı olan bir başka kaynağı kullanmayın, aksi takdirde arıza meydana gelebilir.

5

**"Bu görüntü seçilsin mi?" sorusu görüntülediğinde Evet seçeneğini belirleyin.**

6

**Yakınlaştırma ayar ekranından yakınlaştırma faktörünü seçin.**

Wi-Fi Protected Setup ayarı için iki yöntem bulunmaktadır.

## • Tuşa Basma Metodu

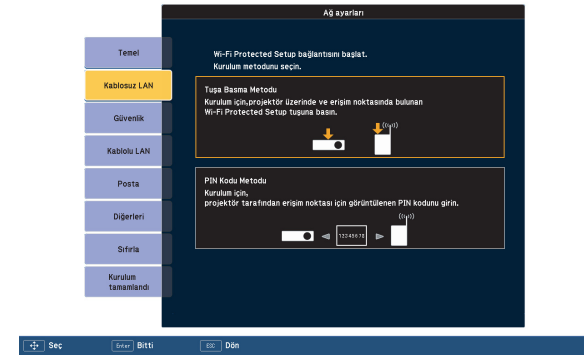
Projektörün kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine ve erişim noktası ekipmanı üzerindeki adanmış düğmeye basıldığında, SSID ve güvenlik otomatik olarak ayarlanır. Bu metod, projektör ve erişim noktası birbirine yakinken önerilir.

## • PIN Kodu Metodu

SSID ve güvenlik, bilgisayardan erişim noktasına önceden atanmış olan ve sonra projektöre gönderilen 8 haneli bir kod girerek otomatik olarak ayarlanır. Bilgisayar ile erişim noktası arasındaki bağlantı ayarlarını önceden yapın. Bu bağlantının nasıl yapılacağı hakkındaki ayrıntılar için erişim noktası ile birlikte verilen kılavuza başvurun. Bu metod, projektör tavana monte olduğunda önerilir.



Aşağıdaki ekran görüntülenir.

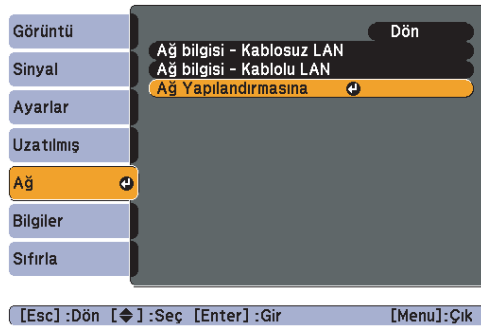


Tuşa Basma Metodu'nu kullanarak bağlanıldığında, aşağıda verilen adımları izleyin. PIN Kodu Metodu kullanarak bağlanmak için ["PIN Kodu Metodu Kullanarak Bağlanma" s.110](#)

## Bağlantı Kurulum Metodu

### Prosedür

- 1 [Menu] düğmesine basın ve ardından Yapılandırma menüsünden Ağ - Ağ Yapılandırmasına'yı seçin.



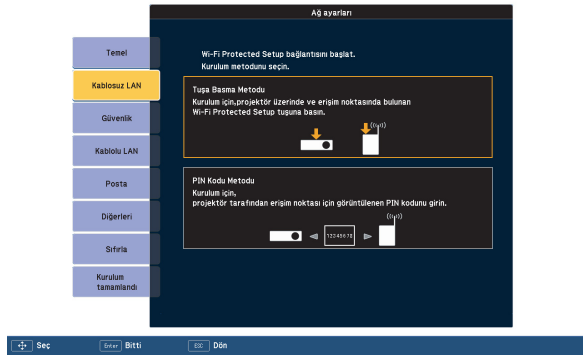
Yapılandırma ekranı görüntülenir.

- 2 **Kablosuz LAN - Kurulum Sihirbazı için öğelerini seçin.**

## Tuşa Basma Metodu Kullanarak Bağlanma

### Prosedür

#### 1 Tuşa Basma Metodunu seçin.



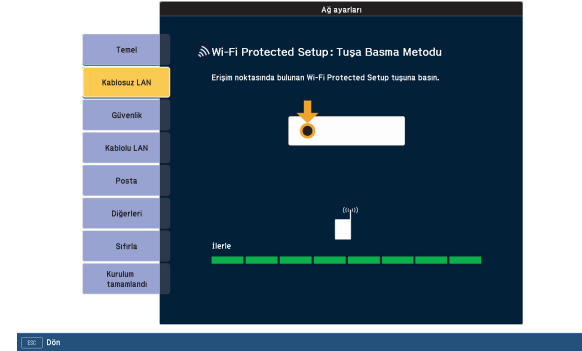
Tuşa Basma Metodu ekranı görüntülenir.

#### 2 Ekranda istendiğinde projektörün kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine basın.



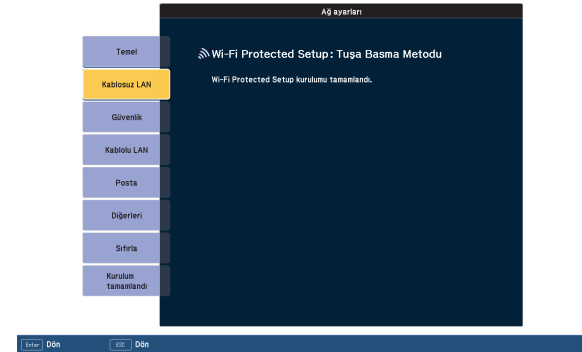
Ardından Tuşa Basma Metodu ekranı görüntülenir.

#### 3 Ekranda istendiğinde, erişim noktası üzerindeki düğmeye basın.



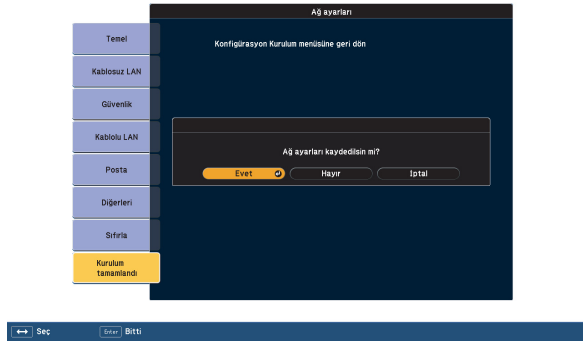
Böylece kurulum tamamlanır.

#### 4 [Enter] düğmesine veya [Esc] düğmesine basın.



Kablolu LAN menüsü ekranına geri döner.

#### 5 Kurulum tamamlandı - Evet ögesini seçin.



Böylece projektör ile erişim noktası arasındaki bağlantı kurulumu tamamlanır. Yapılandırma Menüsünü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.

## PIN Kodu Metodu Kullanarak Baęlanma

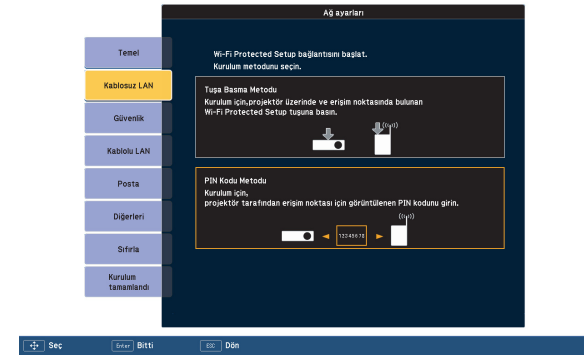


PIN Kodu Metodunu kullanarak bir bağlantı yapabilmemiz için, önce bilgisayar ile erişim noktası arasında bir bağlantının önceden kurulmuş olması gerekir.

### Prosedür

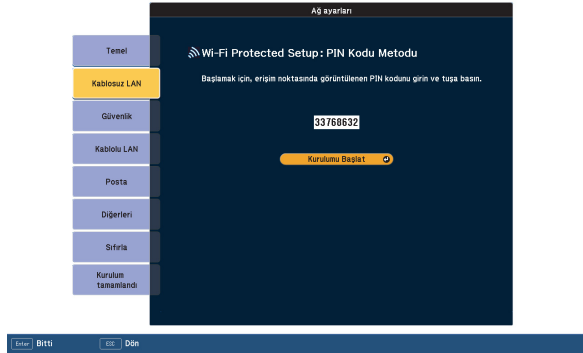


**PIN Kodu Metodu öğesini seçin.**

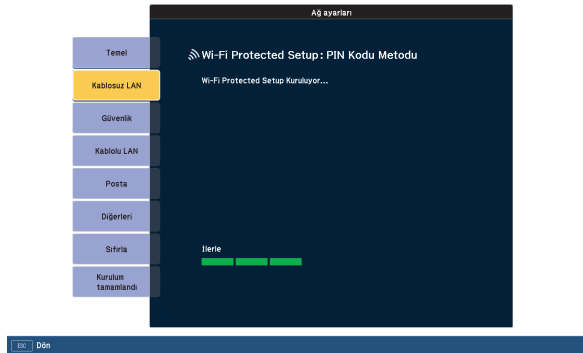


PIN Kodu Metodu ekranı görüntülenir.

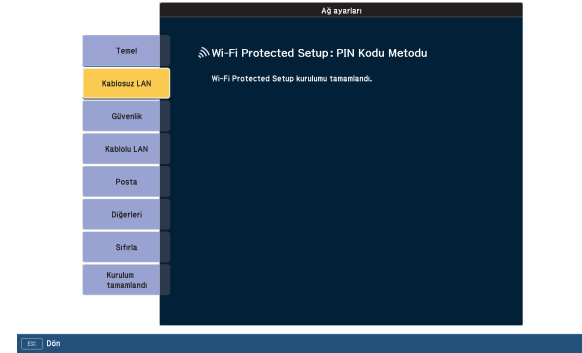
- 2 Bilgisayarın PIN Kodu Metodu ekranında görüntülenen PIN kodunu erişim noktasına girin ve ardından Kurulumu Başlatı seçin.



İlerleme görüntülenir.

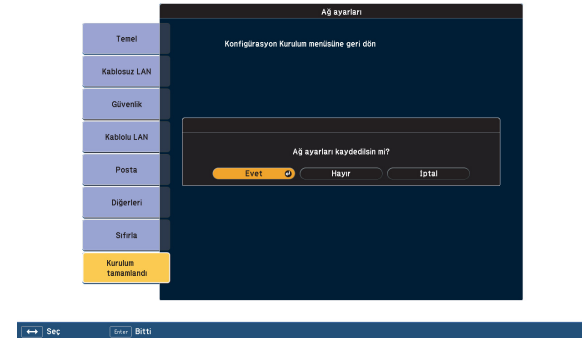


- 3 "Wi-Fi Protected Setup kurulumu tamamlandı." mesajı görüntülendiğinde [Enter] düğmesine veya [Esc] düğmesine basın.



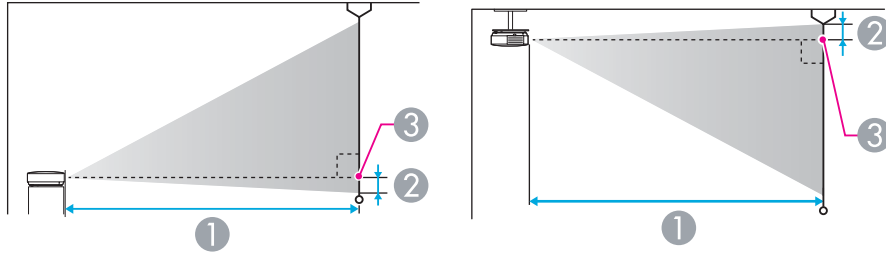
Kablosuz LAN menüsü ekranına geri döner.

- 4 Kurulum tamamlandı - Evet ögesini seçin.



Böylece projektör ile erişim noktası arasındaki baęlantı kurulumu tamamlanır. Yapılandırma Menüsünü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.

## Yansıtma Mesafesi (EB-1925W/1920W)



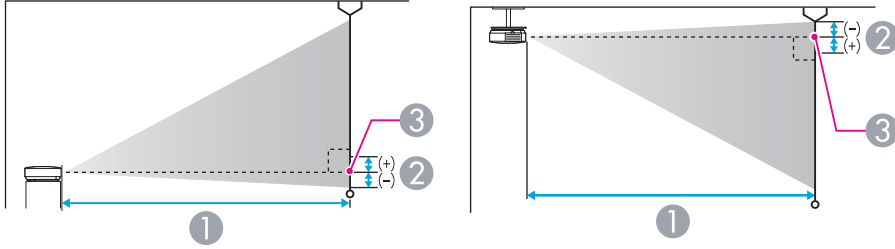
- ① Yansıtma mesafesi
- ② Merceğin merkezi ile ekranın tabanı arasındaki mesafe  
(ya da tavana asılı durumdaysa ekranın üst kısmına olan mesafe)
- ③ Mercek merkezi

4:3 Ekran Boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ile En uzun (Tele)	
30"	61x46	104 - 170	3
40"	81x61	140 - 229	4
50"	100x76	176 - 287	5
60"	120x91	213 - 345	5
80"	160x120	285 - 462	7
100"	200x150	358 - 579	9
120"	240x180	430 - 696	10
150"	300x230	539 - 871	14
200"	410x300	720 - 1163	18
250"	500x380	902 - 1455	23
260"	520x400	938 - 1513	24

16:9 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ile En uzun (Tele)	
30"	66x37	94 - 154	0
40"	89x50	127 - 207	1
50"	110x62	160 - 260	1
60"	130x75	193 - 313	1
80"	180x100	258 - 419	1
100"	220x120	324 - 525	1
120"	270x150	390 - 631	2
150"	330x190	489 - 790	2
200"	440x250	654 - 1055	3
250"	550x310	818 - 1320	3
280"	620x350	917 - 1479	4

16:10 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ile En uzun (Tele)	
30"	64x40	91 - 150	2
40"	86x54	123 - 201	3
50"	110x67	155 - 253	4
60"	130x81	187 - 305	5
80"	170x110	251 - 408	6
100"	220x130	315 - 511	8
120"	260x160	379 - 614	10
150"	320x200	476 - 769	12
200"	430x270	636 - 1027	16
250"	540x340	796 - 1285	20
300"	640x400	956 - 1542	24

## Yansıtma Mesafesi (EB-1915/1910/1900/1830)



- ① Yansıtma mesafesi
- ② Merceğin merkezi ile ekranın tabanı arasındaki mesafe  
(ya da tavana asılı durumdaysa ekranın üst kısmına olan mesafe)
- ③ Mercek merkezi

4:3 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
30"	61x46	96 - 158	-4
40"	81x61	130 - 212	-6
50"	100x76	164 - 267	-7
60"	120x91	197 - 321	-8
80"	160x120	265 - 430	-11
100"	200x150	332 - 538	-14
120"	240x180	400 - 647	-17
150"	300x230	501 - 810	-21
200"	410x300	670 - 1081	-28
250"	510x380	839 - 1353	-35
300"	610x460	1007 - 1624	-42

16:9 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
30"	66x37	102 - 167	+2
40"	89x50	142 - 232	+2
50"	110x62	179 - 291	+3
60"	130x75	216 - 350	+3
80"	180x100	289 - 468	+5
100"	220x120	363 - 578	+6
120"	270x150	436 - 705	+7
150"	330x190	546 - 883	+9
200"	440x250	730 - 1178	+11
250"	550x310	914 - 1474	+14
275"	610x340	1006 - 1622	+16

Projektöre USB bellekler ve USB uyumlu dijital fotoğraf makineleri, sabit disk sürücüler ve isteğe bağlı Belge Kamerası bağlanabilir.

EB-1925W/1915 ile bağlı USB depolama aygıtındaki senaryoları, görüntüleri ve film dosyaları ile dijital fotoğraf makinenizdeki görüntü dosyalarını PC Free kullanarak yansıtabilirsiniz. [☛ Projektör Kullanım Kılavuzu "PC Free Temel İşlemler"](#)(EB-1925W/1915)

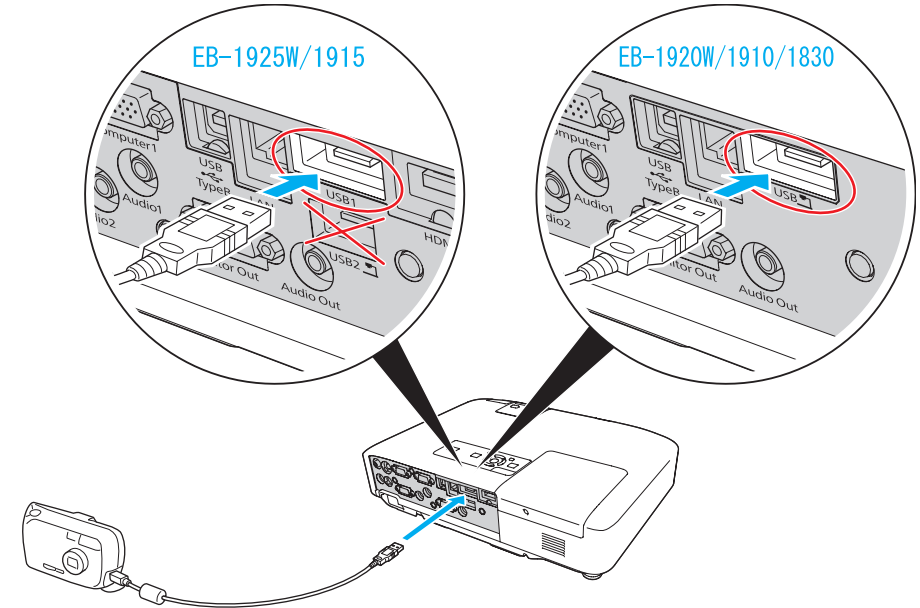
EB-1920W/1910/1830 ile USB depolama aygıtındaki JPEG dosyaları ile dijital fotoğraf makinenizdeki görüntü dosyalarını yansıtmak için Slayt Gstr. seçeneğini kullanabilirsiniz. [☛ Projektör Kullanım Kılavuzu "Slayt Gösterisi Temel İşlemleri"](#)(EB-1920W/1910/1830)

## USB Aygıtlarını Bağlama

Aşağıdaki yordamda, USB aygıtlarının, örneğin dijital kamera kullanarak, nasıl bağlandığı açıklanmaktadır.

### Prosedür

Dijital fotoğraf makinenizle verilen veya ona uygun USB kablosunu projektörün USB1 bağlantı noktasına (sadece EB-1925W/1915) veya USB(TypeA) bağlantı noktasına (sadece EB-1920W/1910/1830) bağlayın.



### Dikkat

- USB hub kullanırsanız, bağlantı doğru çalışmayabilir. Dijital fotoğraf makineleri ve USB depolama aygıtları gibi aygıtlar, doğrudan projektöre bağlanmalıdır.
- USB-uyumlu bir sabit disk bağlanıp kullanıldığında, sabit disk ile birlikte verilen AC adaptörünü bağladığınızdan emin olun.
- Ürünle birlikte verilen ya da aygıtla kullanılabileceği belirtilen bir USB kablosu kullanarak dijital fotoğraf makinesini veya sabit diski projektöre bağlayın.
- 3 metreden kısa bir USB kablosu kullanın. Kablo 3 metreden uzun olursa PC Free (sadece EB-1925W/1915) veya Slayt Gstr. (sadece EB-1920W/1910/1830) düzgün çalışmayabilir.

## USB Aygıtlarının Kaldırılması

### Prosedür

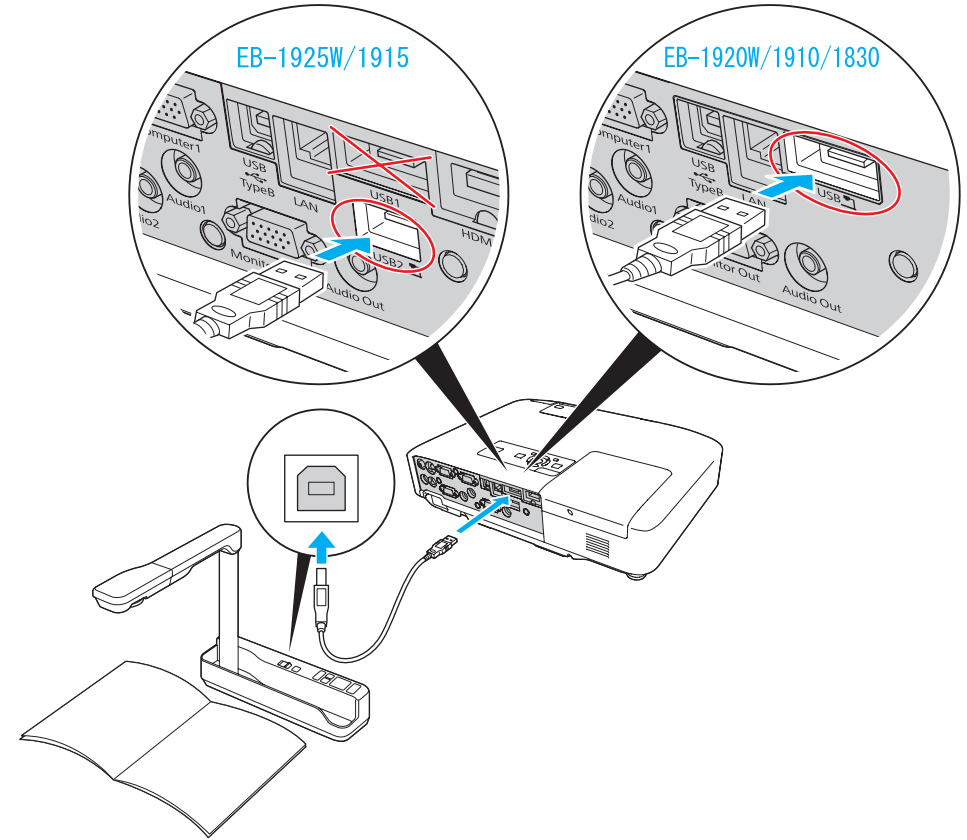
Yansıtma bittiğinde USB aygıtını projektörden çıkarın. Dijital kameralar, sabit diskler ve benzeri için, aygıtı kapattıktan sonra çıkarın.

## Belge Kamerasının Bağlanması (ELPDC06)

İsteğe bağlı Belge Kamerası (ELPDC06) bağlandığında, Belge Kamerasındaki görüntüler yansıtılacaktır. Başka görüntüler yansıtırken Belge Kamerası projektöre bağlandığında, Belge Kamerasındaki görüntülere geçmek için, uzaktan kumanda üzerindeki [USB] düğmesine veya kontrol paneli üzerindeki [Source Search] düğmesine basın.

### Prosedür

İsteğe bağlı Belge Kamerasını (ELPDC06) USB2 bağlantı noktasına (sadece EB-1925W/1915) veya USB(TypeA) bağlantı noktasına (sadece EB-1920W/1910/1830), Belge Kamerası ile birlikte verilen USB kablosunu kullanarak bağlayın.



## Belge Kamerasının Çıkarılması (ELPDC06)

### Prosedür

Yansıtma tamamlandıktan sonra isteğe bağlı Belge Kamerasına (ELPDC06) bağlı USB kablosunu projektörden ayırın.

Projektörü bir Windows bilgisayarına bağlamak için bir USB kablosu kullanarak, bilgisayardan görüntüler yansıtabilirsiniz. Bu işlev USB Display olarak adlandırılır. Sadece bir USB kablosu aracılığı ile bağlanarak, bilgisayardan görüntüler yansıtılabilir.

## Dikkat

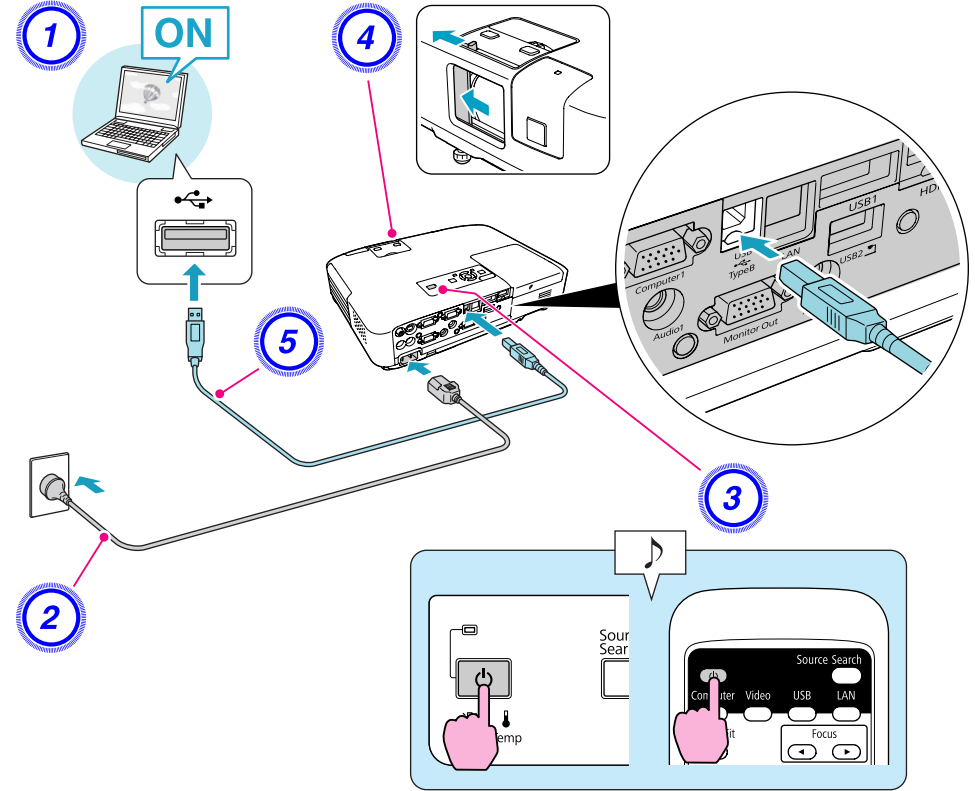
Projektörü bir USB hub aracılığı ile değil, doğrudan bilgisayara bağlayın.

## USB Display için Çalışma Şartları

USB Display aşağıdaki gereksinimleri karşılayan bilgisayarlarda çalışır.

İşletim sistemi	Windows 2000 SP4/Windows XP/Windows XP SP1 ve üstü/Windows Vista/Windows Vista SP1
İşlemci	Mobile Pentium III 1,2 GHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1,6 GHz veya daha hızlı
Hafıza Miktarı	256 MB veya üstü Önerilen: 512 MB veya üstü
Sabit Diskteki Boş Alan	20 MB veya üstü
Ekran	XGA (1024x768) değeri üzerinde çözünürlük 16 bit renk veya üzeri renkli ekran Yaklaşık 32.000 ekran rengi

## Bağlantı Kurma



## Prosedür

- 1 Bilgisayarı açın.
- 2 Güç kablosunu bağlayın (ürünle verilir).
- 3 Projektörü açın.
- 4 A/V sessiz slaydını açın.

### 5 USB kablosunu bağlayın.

- ☛ "İlk kez bağlanma" s.117
- ☛ "İkinci seferden itibaren" s.118



- EB-1925W/1915 ile sadece USB kablosunu bağlayarak bilgisayardan gelen sesi projektörün hoparlöründen alabilirsiniz. Projektörden ses almak istemiyorsanız bilgisayarda Başlat- EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.xx öğelerine tıklayın ve yapılandırma ekranındaki **Output audio from the projector** seçeneğinin onay işaretini kaldırın.
- EB-1920W/1910/1830 ile projektörün Audio2 bağlantı noktasına bir ses kablosu (piyasada bulunan) bağlayarak bilgisayarın sesini projektörün hoparlöründen alabilirsiniz. ☛ *Hızlı Başlangıç Kılavuzu*

## İlk kez bağlanma

### Prosedür

### 1 Sürücü kurulumu otomatik olarak başlar.

Windows 2000 işletim sistemli bir bilgisayar kullanırken bilgisayarınızda Bilgisayarım - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE öğelerine tıklayın.



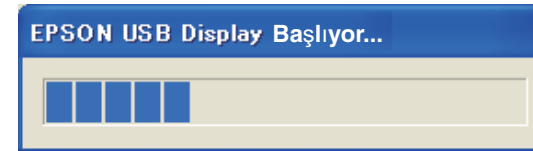
Kullanıcı yetkisi ile Windows 2000 altında çalışan bir bilgisayar kullanıldığında, kurulum sırasında bir Windows hata mesajı görüntülenir ve yazılımı kuramayabilirsiniz. Bu durumda, Windows'u en son sürüme güncelleştirmeye çalışın, yeniden başlatın ve ardından tekrar bağlanmayı deneyin. Ayrıntılar için Destek ve Servis Kılavuzunda verilen en yakın adrese başvurun.

☛ [Epson Projektör İletişim Listesi](#)



### 2 "Kabul ediyorum" ögesini tıklayın.

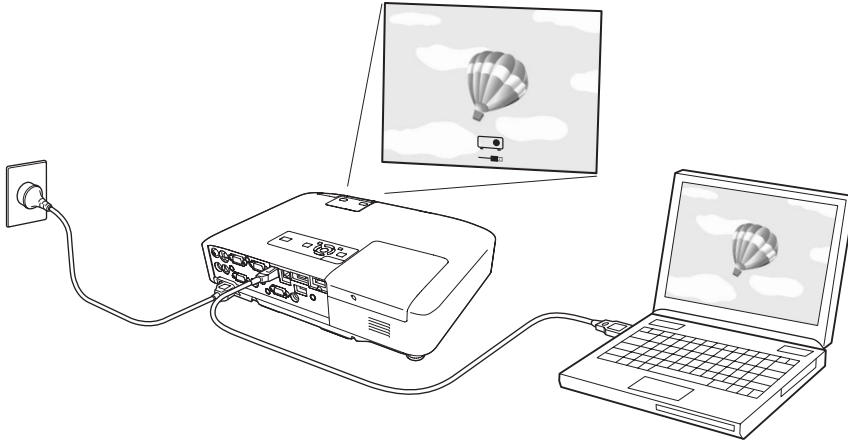
Sürücü kurulmadıysa, USB Display'i başlatamazsınız. Sürücüyü yüklemek için Kabul et ögesini seçin. Kurulumu iptal etmek istiyorsanız, Reddet'i tıklayın.



3

### Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.

Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Bilgisayar görüntüleri yansıtılana kadar, ekipmanı olduğu halde bırakın ve USB kablosunu sökmeyin veya projektöre giden gücü kapatmayın.



- Herhangi bir sebeple hiçbir şey yansıtılmıyorsa, bilgisayarınızda **Tüm Programlar - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x**'i tıklatın.
- Otomatik olarak kurulmaz ise, bilgisayar üzerindeki **Bilgisayarım - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE** ögesini çift tıklayın.
- Fare imleci bilgisayar ekranında titreşirse **Tüm Programlar - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x** ögesini tıklatın ve Katmanlı pencereyi gönder onay kutusunun işaretini kaldırın.
- Sürücüyü kaldırmak için **Denetim Masası - Program Ekle/Kaldır** öğelerini tıklayın ve **EPSON USB Display Vx.x** ögesini kaldırın.
- Bağlantıyı kesme  
Sadece USB kablosunu sökerek projektörün bağlantısı kesilebilir. Windows'un **Donanımı Güvenle Kaldır** özelliğini kullanmanız gerekmez.

### İkinci seferden itibaren

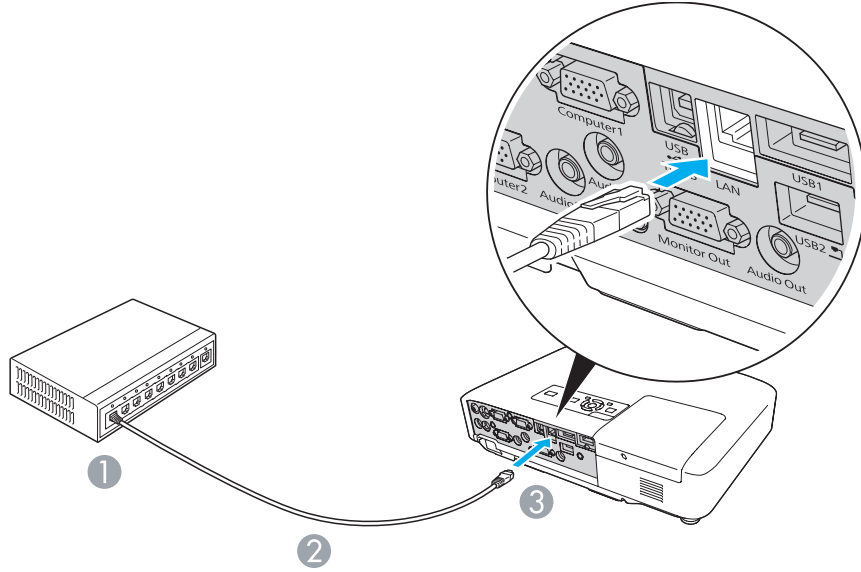
#### Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.

Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Lütfen bekleyin.



DirectX işlevlerinin parçalarını kullanan uygulamalar düzgün şekilde görüntülenemeyebilir. (sadece Windows)

Piyasada bulunabilen 100BASE-TX veya 10BASE-T LAN kablosu ile bağlayın.



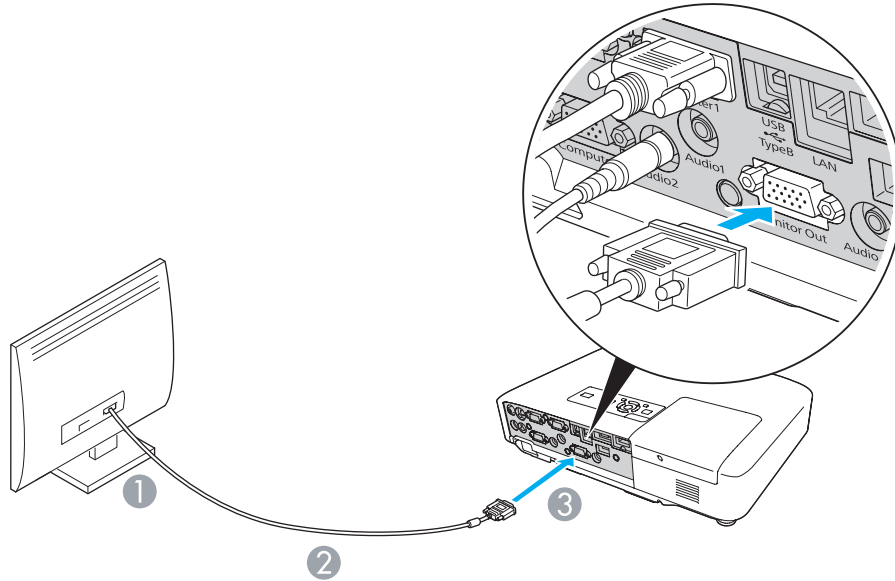
- ① LAN bağlantı noktasına
- ② LAN kablosu (piyasada bulunabilir)
- ③ LAN bağlantı noktasına

## Dikkat

Arızaları önlemek için, kategori 5 blendajlı LAN kablosu kullanın.

## Harici Monitör Bağlama (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Bilgisayar1(Computer1) Giriş Bağlantı Noktasından alınan bilgisayar görüntülerini projektöre bağlı harici bir monitörde ve ekranda aynı anda görüntüleyebilirsiniz. Yani, ekranı göremeseniz bile sunum yapılırken yansıtılan görüntüleri harici monitörde kontrol edebilirsiniz. Harici monitörle birlikte verilen kabloyu kullanarak monitöre bağlayın.



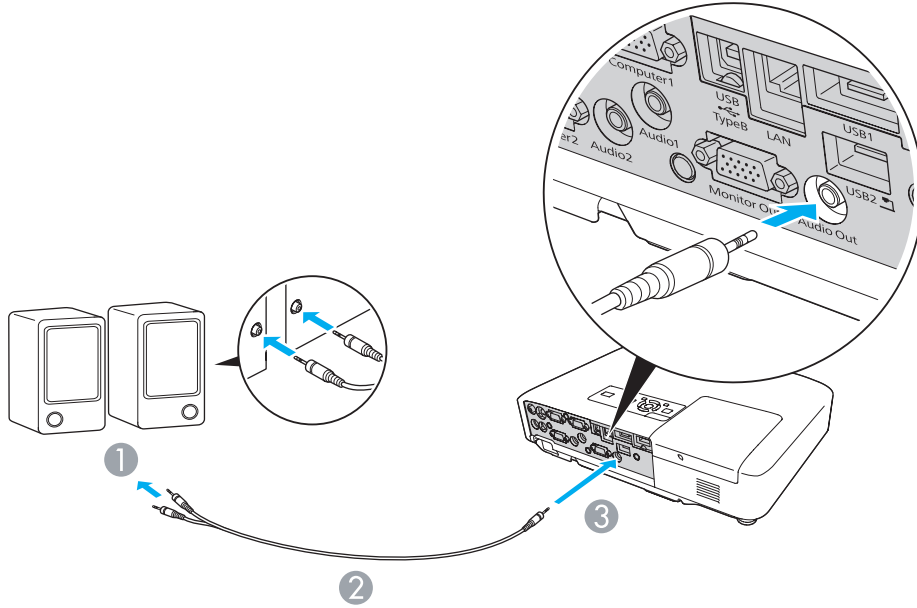
- ① Monitör bağlantı noktasına
- ② Monitör ile verilen kablo
- ③ Monitor Out Bağlantı Noktasına



- Bileşen video sinyalleri ve Bilgisayar1(Computer1) dışında başka bir bağlantı noktasına bağlı ekipmandan alınan sinyaller harici monitöre gönderilemez.
- Projektör bekleme modundayken görüntüleri harici monitörde görüntülemek isterseniz Yapılandırma Menüsünden **Uzatılmış - Bekleme Modu** ayarını **İletişim Açık** olarak ayarlayın.
- Ekran Yerleşimi gibi işlevler için ayar şablonları, Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranları, harici monitöre gönderilmez.

## Harici bir Hoparlör Bağlama (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Daha iyi bir ses kalitesinin zevkini tatmak için, entegre amplifikatörlü hoparlörleri projektörün Ses Çıkış bağlantı noktasına bağlayabilirsiniz. Piyasadan temin edilebilir bir ses kablosu (örneğin pimli fiş ↔ 3,5 mm'lik stereo mini fiş) ile bağlayın. Harici hoparlörlerdeki konnektör ile uyumlu bir ses kablosu kullanın.



- ① Harici ses ekipmanına
- ② Ses kablosu (piyasada bulunabilir)
- ③ Audio Out Bağlantı Noktasına



- Ses kablosu jakı Audio Out Bağlantı Noktasına takıldığında, projektörün dahili mikrofonundan ses çıkışı durur ve harici çıkışa geçer.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablunun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.


Posta Bildirimi işlevi Açık olarak ayarlandığında ve projektörde bir sorun/uyarı oluştuğunda, aşağıdaki e-posta gönderilecektir.

Konu\*. EPSON Projector

Satır 1: Sorunun oluştuğu Projektör Adı

Satır 2: Sorunun oluştuğu projektör için ayarlanan IP Adresi.

Satır 3 ve sonrası: Sorunun ayrıntıları

Soruna ilişkin ayrıntılar satır satır listelenir. Aşağıdaki tablo, mesaj içerisinde her bir öge için verilen ayrıntıları göstermektedir. Sorunları/uyarıları ele almak için, bakınız "[Göstergeleri Okuma](#)".  s.84

Mesaj	Neden
Internal error	İç Hata
Fan related error	Fan Hatası
Sensor error	Snesör Hatası
Lamp timer failure	Lamba Arızası
Lamp out	Lamba Hatası
Internal temperature error	Yüksek Sıc.Hatası (Aşırı Isınma)
High-speed cooling in progress	Yüksek Sıc.Uyarısı
Lamp replacement notification	Lambayı Değiştir
No-signal	Sinyal Yok Projektöre hiçbir giriş sinyali gelmiyor. Bağlantı durumunu kontrol edin veya sinyal kaynağının gücünün açık olduğunu kontrol edin.
Auto Iris Error	Oto İris Hatası
Power Err. (Ballast)	Güç Hatası (Ballast)

Mesajın başında bir (+) veya (-) işareti belirir.

(+): Bir projektör sorunu meydana geldi

(-): Bir projektör sorunu ile başa çıkıldı

## Komut Listesi

Projektöre açılma komutu gönderildiğinde, projektör açılacak ve ısınma moduna geçecektir. Projektör açıldığında, iki nokta üst üste ":" (3Ah) işareti döner.

Projektör bir komutu yerine getirdikten sonra, bir ":" işareti görüntüler ve sonraki komutu kabul eder.

Komut yürütüme işlemi bir hata ile sonlanırsa, projektör bir hata mesajı verir ve ":" kodunu görüntüler.

Öge			Komut
Güç AÇMA/KAPA-MA	Açık		PWR ON
	Kapalı		PWR OFF
Sinyal seçimi	Bilgisayar1 (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) Bilgisayar (sadece EB-1900)	Otomatik	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Bileşen	SOURCE 14
	Bilgisayar2 (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)	Otomatik	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Bileşen	SOURCE 24
	HDMI (sadece EB-1925W/1915)		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB1 (sadece EB-1925W/1915) USB (sadece EB-1920W/1910/1830)		SOURCE 52
	LAN (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)		SOURCE 53
	USB2 (sadece EB-1925W/1915)		SOURCE 54

Öge		Komut
A/V Sessiz Açık/Kapalı	Açık	MUTE ON
	Kapalı	MUTE OFF
A/V Sessiz seçimi	Siyah	MSEL 00
	Mavi	MSEL 01
	Logo	MSEL 02

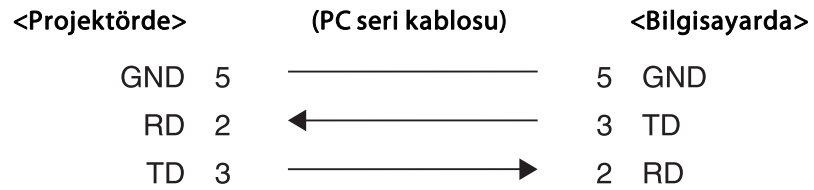
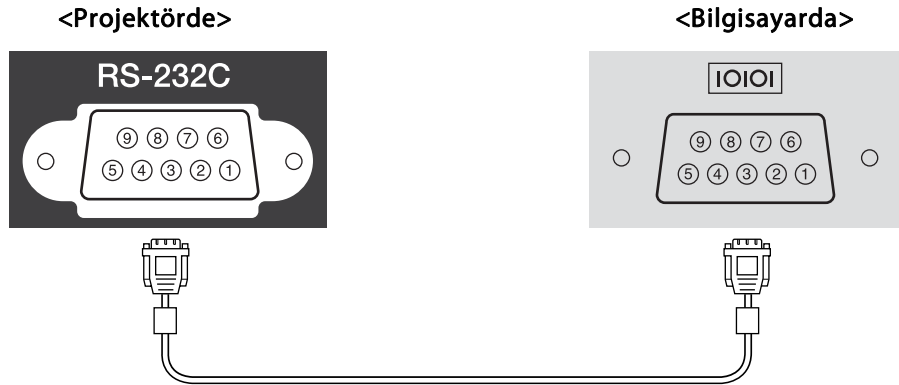
Yukarıdaki komutların her birinin sonuna bir Carriage Return (CR) (satırbaşı) kodu (0Dh) ekleyin ve iletin.

## Kablo Yerleşimleri

### Seri Bağlantı

- Konnektör şekli: D-Sub 9-pin (erkek)

- Projektör giriş bağlantı noktası adı: RS-232C




Sinyal Adı	İşlev
GND	Sinyal kablosu topraklaması
TD	Veri iletimi
RD	Veri alımı

### Haberleşme protokolü

- Varsayılan baud hızı ayarı: 9600 bps
- Veri uzunluğu: 8 bit
- Parite: Hiçbiri
- Durma biti: 1 bit
- Akış kontrolü: Yok

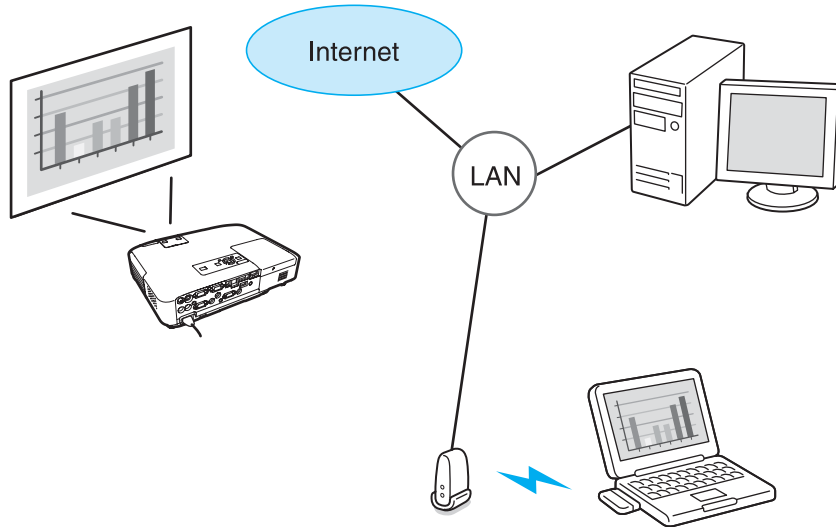
Projektörü bir bilgisayara bir ağ aracılığı ile bağlayıp bilgisayar ekranından görüntüler yansıtmanın iki yöntemi vardır.

- EasyMP Network Projection kullanın

Verilen "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" üzerindeki EasyMP Network Projection, Dağıtım işlevi, Çoklu ekran gösterimi, Film Gönderme Modu ve Sunum Modu gibi çok sayıda ekran ve ses aktarma işlevi sağlar. EasyMP Network Projection kullanarak sadece projektörü bilgisayara bağladığınızda yansıtma yapmakla kalmaz, aynı zamanda başarılı toplantı ve sunumlar yapabilirsiniz.  [Projektör Kullanım Kılavuzu](#) (EB-1925W/1915)

- Ağ Projektörü kullanın

Ağ projektörü, Windows Vista'daki standart bir işlevdir. Bu sebeple, sadece işletim sisteminin bir işlevini kullanarak ağ üzerindeki projektörü algılatıp, herhangi bir özel yazılımı yüklemeye gerek kalmaksızın bilgisayardan görüntüler yansıtabilirsiniz.



Uyumlu işletim sistemleri

Windows: Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

Bu bölümde, Ağ Projektörü'nün basit bir açıklaması verilmektedir.

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

## Prosedür

1

**Projektörü açın, ve ardından uzaktan kumanda üzerindeki [LAN] düğmesine basın.**

2

**Bilgisayarınızda Windows'u başlatın ve "Başlat"- "Tüm Programlar" - "Aksesuarlar" - "Ağ Projektörüne Bağlan" ögesini seçin.**

Bağlantı ayarı ekranı görüntülenir.

Projektör, IP adresi girilerek veya İşletim Sisteminin tüm bağlı projektörleri otomatik olarak tespit etmesine izin vererek tanımlanır.

3

**İşletim sistemi bağlı tüm projektörleri tanımladığında kullanmak istediğinizi seçin ve "Bağlan"ı tıklayın.**

Projektör şifresi ekranı görüntülendiğinde, LAN bekleme ekranının alt bölümünde gösterilen Projektör anahtar sözcüğünü girin.



- Bilgisayara sadece tek bir projektör bağlayabilirsiniz.
- Ağ Projektörünü Windows Toplantı Alanı'ndaki Seçeneklerden kullanırken, kullanmakta olduğunuz bilgisayar ekranının renklerini en yüksek düzeye ayarlayın (32bit). Eğer 32bit'lik görüntüleme kapasitesine sahip değilse, bir mesaj görüntülenir ve bağlanamazsınız.

PJLink Class1, JBMIA (Japon İş Makinesi ve Bilgi Sistem Endüstrileri Birliği - Japan Business Machine and Information System Industries Association) tarafından projektör kontrol protokollerini standartlaştırma çabalarının bir parçası olarak ağ-uyumlu projektörleri kontrol etmek için standart bir protokol olarak uygulamaya konmuştur.

Projektör, JBMIA tarafından uygulamaya konan PJLink Class1 standardı ile uyumludur.

Aşağıdaki komutlar haricindeki tüm PJLink Class1 komutlarıyla uyumludur ve anlaşma PJLink standart adapte olabilme yeteneği doğrulaması ile onaylanmıştır.

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

- Uyumlu olmayan komutlar

İşlev		PJLink Komutu
Sessiz ayarlar	Görüntü sessizleştirme ayarı	AVMT 11
	Sessizleştirme ayarı	AVMT 21

- PJLink tarafından tanımlanan giriş adları ve buna bağlı projektör kaynakları

Kaynak	PJLink Komutu
Bilgisayar1	INPT 11
Bilgisayar2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI (sadece EB-1925W/1915)	IMPT 32
USB1 (sadece EB-1925W/1915) USB (sadece EB-1920W/1910/1830)	INPT 41
USB2 (sadece EB-1925W/1915)	INPT 42

Kaynak	PJLink Komutu
LAN (sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)	INPT 52
USB Display	INPT 53

- "Üretici adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen üretici adı  
EPSON
- "Ürün adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen model adı.  
EB-1925W  
EB-1920W  
EB-1915  
EB-1910  
EB-1830

## Desteklenen Monitör Ekranları (EB-1925W/1920W)

## Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Doğal
VGAEGA	85	640x350	1280x700	1280x720	1280x800	1280x700	640x350
VGA	60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	640x480/640x360 <sup>*2</sup>	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	56/60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	800x600/800x450 <sup>*2</sup>	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60/70/75/85/iMac <sup>*1</sup>	1024x768/1024x576 <sup>*2</sup>	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
WXGA	60	1280x768	1280x768	1280x720	1280x800	1280x768	1280x768
	60	1360x768	1280x722	1280x720	1280x800	1280x722	1280x768
	60/75/85	1280x800	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WSXGA+ <sup>*3</sup>	60	1680x1050	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800
SXGA	70/75/85	1152x864	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800
	60/75/85	1280x1024	1000x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800
	60/75/85	1280x960	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
MAC13"	67	640x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
MAC16"	75	832x624	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	832x624
MAC19"	75	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
	60	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Doğal
MAC21"	75	1152x870	1059x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800

\*1 Cihazın VGA çıkış bağlantı noktası yoksa bağlantı devreden çıkarılır.

\*2 Letterbox sinyali

\*3 Sadece Yapılandırma Menüsünden **Çözünürlük** olarak **Geniş** seçildiğinde uyumludur.

Yukarıda belirtilenler dışında sinyal girişleri olması durumunda da görüntü yansıtılabilir. Ancak, tüm işlevler desteklenmeyebilir.

## Bileşen Video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Doğal
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

\* Letterbox sinyali

## Bileşik video/S-video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Doğal
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576

\* Letterbox sinyali

## HDMI giriş bağlantı noktasından giriş sinyali (sadece EB-1925W)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu			
			16:9	Tam	Yakınlaştırma	Doğal
VGA	60	640x480/640x360*	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	60	800x600	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60	1024x768	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
WXGA	60	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA	60	1280x960	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
	60	1280x1024	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60	1400x1050	1280x800	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV(1080p)	24/50/60	1920x1080	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

\* Letterbox sinyali

## Desteklenen Monitör Ekranları (EB-1915/1910/1900/1830)

## Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu		
			Normal	4:3	16:9
VGAEGA	85	640x350	1024x560	1024x768	1024x576
VGA	60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	640x480/640x360 <sup>*2</sup>	1024x768	1024x768	1024x576
SVGA	56/60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	800x600/800x450 <sup>*2</sup>	1024x768	1024x768	1024x576
XGA	60/70/75/85/iMac <sup>*1</sup>	1024x768/1024x576 <sup>*2</sup>	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x768	1024x614	1024x768	1024x576
	60	1360x768	1024x578	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x800	1024x640	1024x768	1024x576
WXGA+	60/75/85	1440x900	1024x640	1024x768	1024x576
SXGA	70/75/85	1152x864	1024x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x1024	960x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x960	1024x768	1024x768	1024x576
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1024x768	1024x768	1024x576
UXGA	60	1600x1200	1024x768	1024x768	1024x576
MAC13"	67	640x480	1024x768	1024x768	1024x576
MAC16"	75	832x624	1024x768	1024x768	1024x576
MAC19"	75	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
	60	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
MAC21"	75	1152x870	1016x768	1024x768	1024x576

\*1 Cihazın VGA çıkış bağlantı noktası yoksa bağlantı devreden çıkarılır.

\*2 Letterbox sinyali

Yukarıda belirtilenler dışında sinyal girişleri olması durumunda da görüntü yansıtılabilir. Ancak, tüm işlevler desteklenmeyebilir.

## Bileşen video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu	
			4:3	16:9
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

\* Letterbox sinyali

## Bileşik video/S-video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu	
			4:3	16:9
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576

\* Letterbox sinyali

## HDMI giriş bağlantı noktasından giriş sinyali (sadece EB-1915)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu	
			16:9	Yakınlaştırma
VGA	60	640x480/640x360*	1024x768	1024x576
SVGA	60	800x600	1024x768	1024x576
XGA	60	1024x768	1024x768	1024x576

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu	
			16:9	Yakınlaştırma
WXGA	60	1280x800	1024x768	1024x576
SXGA	60	1280x960	1024x768	1024x576
	60	1280x1024	1024x768	1024x576
SXGA+	60	1400x1050	1024x768	1024x576
UXGA	60	1600x1200	1024x768	1024x576
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV(1080p)	24/50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

\* Letterbox sinyali

## Projektörün Genel Özellikleri

Ürün adı		EB-1915	EB-1925W	EB-1910	EB-1920W	EB-1830	EB-1900
Boyutlar		357 (G) x 86 (Y) x 257 (D) mm (çıkıntı yapan parçalar hariç)					
Panel boyutu		0.7"	0,74" Geniş	0.7"	0,74" Geniş	0.7"	
Ekran yöntemi		Polisilikon TFT aktif matris					
Çözünürlük		786.432 piksel XGA (1024 (G) x 768 (Y) nokta) x 3	1.024.000 piksel WXGA (1280 (G) x 800 (Y) nokta) x 3	786.432 piksel XGA (1024 (G) x 768 (Y) nokta) x 3	1.024.000 piksel WXGA (1280 (G) x 800 (Y) nokta) x 3	786.432 piksel XGA (1024 (G) x 768 (Y) nokta) x 3	
Odak ayarı		Otomatik		Manüel			
Zoom ayarı		Manuel (1 ila 1,6)					
Lamba		UHE lamba, 230 W Model No.: ELPLP53					
Maks. ses çıkışı		10 W mono					-
Hoparlör		1					-
Güç kaynağı		100 ila 240 V AC ±%10, 50/60 Hz 3,9 ila 1,7 A					100 ila 240 V AC±%10, 50/60Hz 3,7 ila 1,6A
Elektrik tüketimi	100 ila 120 V alan	Çalıştırma: 341 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 5,5 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,2 W		Çalıştırma: 341 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 7,2 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,2 W		Çalıştırma: 317 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 7,2 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,2 W	
	200 ila 240 V alan	Çalıştırma: 319 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 6,8 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,3 W		Çalıştırma: 319 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 8,8 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,3 W		Çalıştırma: 298 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 8,8 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,3 W	

Ürün adı			EB-1915	EB-1925W	EB-1910	EB-1920W	EB-1830	EB-1900
Çalıştırma yüksekliği			0 ila 2.286 m arası irtifa					
Çalıştırma sıcaklığı			5 ila +35°C (Yoğunlaşma yok)					
Depolama sıcaklığı			-10 ila +60°C (Yoğunlaşma yok)					
Ağırlık			Yaklaşık 3,5kg		Yaklaşık 3,4kg			Yaklaşık 3,2kg
Konnek- törler	Bilgisayar (Computer) Gi- riş Portu	1	-				Mini D-Sub15-pinli (di- şi) mavi	
	Bilgisayar1 (Computer1) Giriş Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) mavi Stereo mini jak				-	
	Audio1 Bağlantı Noktası	1					-	
	Bilgisayar2(Computer2) Giriş Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) mavi Stereo mini jak				-	
	Audio2 Bağlantı Noktası	1					-	
	Video (Video) giriş bağlan- tı noktası	1	RCA jakı Mini DIN 4-pin RCA pin jak x 2 (L, R)				RCA jakı	
	S-Video) giriş bağlantı noktası	1					-	
Ses-Sol/Sağ (Audio-L/R) gi- riş bağlantı noktası	1							
HDMI giriş bağlantı nokta- sı		1	HDMI (Ses sadece PCM tarafından des- teklenmektedir)		-			
Monitor Out Bağlantı Nok- tası (Monitor Out)		1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) siyah Stereo mini jak				-	
Ses Çıkışı (Audio Out) Bağlantı Noktası		1					-	

Ürün adı			EB-1915	EB-1925W	EB-1910	EB-1920W	EB-1830	EB-1900
Konnek- törler	USB1 bağlantı noktası*	1	USB konnektörü (Tip A)		-			
	USB2 bağlantı noktası*	1	USB konnektörü (Tip A)		-			
	USB (TypeA) Bağlantı Noktası*	1	-		USB konnektörü (Tip A)			-
	USB (TypeB) Bağlantı Noktası*	1	USB konnektörü (Tip B)					
	USB Bağlantı Noktası (Kablosuz LAN ünitesi için ayrılmıştır)	1	USB konnektörü (Tip A)		-			
	LAN Bağlantı Noktası	1	RJ-45					-
	RS-232C Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub 9-pin (erkek)					

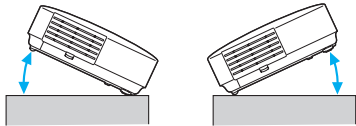
\* USB 2.0 desteklenir. Ancak USB bağlantı noktalarının USB'yi destekleyen tüm aygıtları çalıştıracığı konusunda garanti verilmemektedir.

Türkiye'deki kullanıcılar için  
EEE Yönetmeliğine Uygundur.



Bu projektörde Pixelworks DNX™ entegreler (IC) kullanılmıştır.

Yatırma açısı



Projektörü 45°'den daha fazla yatırarak kullanırsanız cihaz hasar görebilir ve kazaya neden olabilir.

## Yazılım Gereksinimleri (Sadece EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Projektörle birlikte verilen yazılım aşağıdaki gereksinimleri karşılayan bilgisayarlarda çalışır.

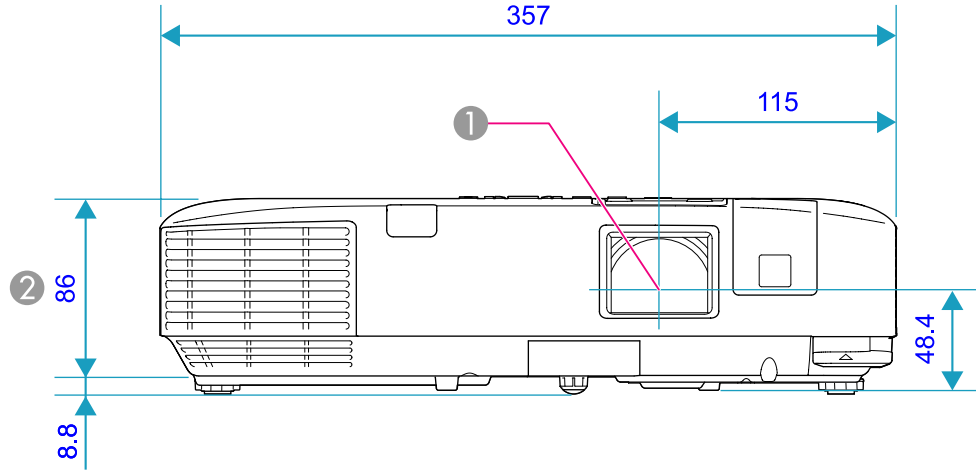
EasyMP Slide Converter, EB-1925W/1915 ile verilmektedir.

	EasyMP Network Projection	EasyMP Slide Converter <sup>*1</sup>	EasyMP Monitor
İşletim sistemi	Windows 2000 SP4/Windows XP/Windows XP SP1 veya üstü/Windows Vista/Windows Vista SP1 Mac OS X 10.3 veya üstü Önerilen: Mac OS X 10.5.1 veya üzeri, 10.4.11/10.3.9	Windows 2000 SP4/Windows XP SP2 veya üstü/Windows Vista SP1 veya üstü	Windows 98 SE SP1/Windows Me/Windows NT4.0 SP6/Windows 2000 SP4/Windows XP 32Bit sürüm SP2 veya üstü/Windows Vista/Windows Vista SP1 <sup>*3</sup>
İşlemci	Mobile Pentium III 1,2 GHz veya daha hızlı Power PC G3 900MHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1.6GHz veya daha hızlı CoreDuo 1.5GHz veya daha hızlı	Pentium M 1.6GHz veya daha hızlı	Pentium MMX 166MHz veya üzeri Önerilen: Pentium II 233MHz veya üzere
Hafıza Miktarı	256MB veya üzeri Önerilen: 512MB veya üstü	512 MB veya üstü	64MB veya üzeri
Sabit Disk Boş alan	20MB veya üzeri	50 MB veya üstü <sup>*2</sup>	50MB veya üzeri
Ekran	XGA (1024x768) değeri üzerinde çözünürlük Yaklaşık 32000 renge sahip renkli ekran, 16 bit rengin üzerinde	XGA (1024x768) değeri üzerinde çözünürlük 16 bit/32 bit tam renk ekran rengi	SVGA değeri üzerinde çözünürlük (800x600) 32 bit tam renk veya üzeri renkli ekran

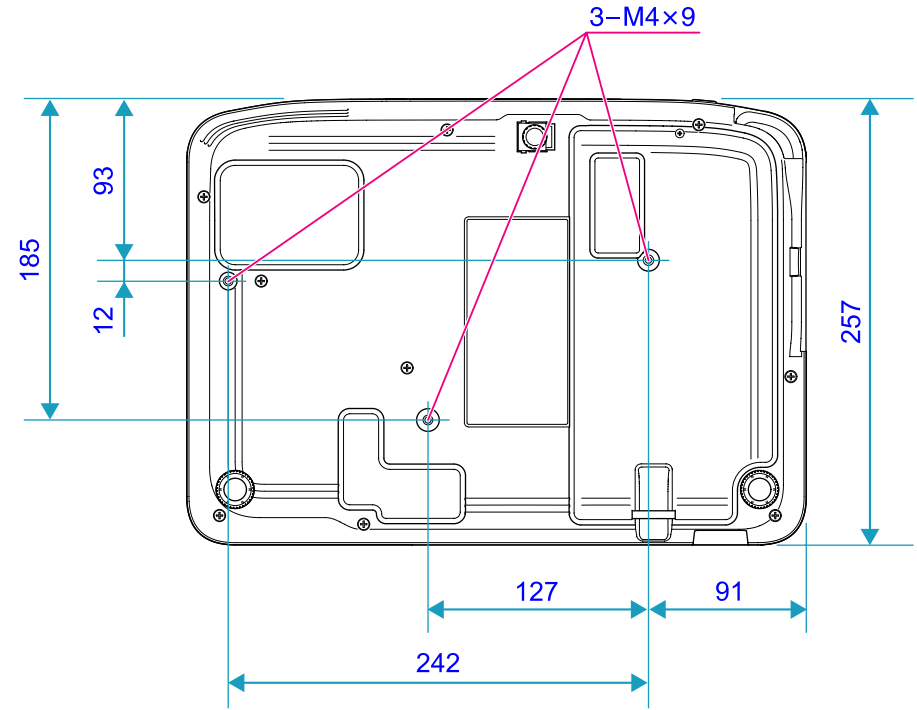
<sup>\*1</sup> PowerPoint 2002 veya üstü ile Visual Basic for Applications (VBA) kurulu olmalıdır.

<sup>\*2</sup> Kurulum sırasında gereken alan. PowerPoint dosyasını dönüştürürken alan gereksinimi, PowerPoint dosyasında yapılandırılmış animasyon türüne ve adedine bağlı olarak değişir.

<sup>\*3</sup> Internet Explorer Sür.5 veya üzeri yüklü ve Yönetici haklarına sahip kullanıcı



- ① Mercek merkezi  
② \* Mercek merkezinin süspansiyon destek sabitleme noktasına olan uzaklığı



Birimler: mm

Bu bölümde, projektörle birlikte kullanılan kolay terimler ve kılavuzda kullanılan ancak metin içerisinde açıklaması verilmeyen zor terimlerin açıklamaları verilmektedir. Piyasadan temin edilebilecek diğer yayınlara başvurarak daha fazla bilgi elde edebilirsiniz.

<b>Ağ geçidi adresi</b> (Ağ Geçidi Adresi)	Bu, <a href="#">Alt Ağ Maskesine</a> uygun olarak bölümlenen bir Ağ (alt ağ) üzerinden iletişim sağlamak amacıyla kullanılan bir sunucudur (yönlendirici).
<b>Alt ağ maskesi</b> (Alt Ağ Maskesi)	Bu, IP Adresinden bölümlenen bir ağdaki (alt ağ) Ağ adresi için kullanılan bit sayısını tanımlayan bir sayısal değerdir.
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery, AMX kontrol sistemlerinin hedef ekipmanı kolayca çalıştırması için AMX tarafından geliştirilen bir teknolojidir. Epson bu protokol teknolojisini uygulamıştır ve protokol işlevinin devreye alınabilmesi için bir ayar sağlamıştır (Açık). Daha fazla ayrıntı için, bakınız AMX Web sitesi. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>Bileşen Video</b>	Daha iyi görüntü kalitesi sağlamak için ayrı parlaklık bileşeni ve renk bileşenine sahip olan bir Video sinyali. Üç bağımsız sinyalden oluşan görüntüleri ifade eder: Y (parlaklık sinyali) ile Pb ve Pr (renk farklılığı sinyalleri).
<b>Bileşik video</b>	Video parlaklık sinyalleri ve renk sinyallerini birbiriyle karıştıran video sinyalleridir. Ev tipi video donanımı tarafından yaygın biçimde kullanılan sinyal türü (NTSC, PAL ve SECAM formatları). Renk çubuğunda yer alan taşıyıcı sinyal Y (parlaklık sinyali) ve berraklık (renk) sinyali, tek bir sinyal oluşturmak için örtüşür.
<b>DHCP</b>	Dynamic Host Configuration Protocol sözcüklerinin baş harflerinin bir araya gelmesi ile oluşan bu kısaltma bir protokol olarak Ağa bağlı olan donanımına otomatik bir <a href="#">IP Adresi</a> atar.
<b>Dolby Digital</b>	Dolby Laboratories tarafından geliştirilmiş bir ses biçimidir. Normal stereo, iki hoparlör kullanan 2 kanallı bir ses biçimidir. Dolby Digital ise, bu iki kanala bir merkez hoparlör, iki arka hoparlör ve bir sub-woofer ekleyen 6 kanallı (5.1 kanal) bir sistemdir.
<b>En/Boy Oranı</b> (En Boy Oranı)	Bir görüntünün uzunluğu ve yüksekliği arasındaki oran. HDTV görüntüler 16:9'luk bir en boy oranına sahiptir ve uzunlamasına görünür. Standart görüntülerin en-boy oranı 4:3'tür.
<b>Geçişli</b>	Görüntü verisinin, ekranın solundan başlayarak sağa doğru ve sonra da yukarıdan aşağıya doğru sırayla görüntülenene ince yatay çizgilere bölündüğü bir görüntü tarama yöntemidir. Tek rakamlı ve çift rakamlı çizgiler dönüşümlü olarak görüntülenmektedir.
<b>HDCP</b>	HDCP High-bandwidth Digital Content Protection'ın kısaltmasıdır. DVI ve HDMI portlar üzerinden gönderilen dijital sinyalleri şifreleyerek yasa dışı kopyalamayı önlemek ve telif haklarını korumak için kullanılır. Bu projektördeki HDMI giriş bağlantı noktası HDCP'yi desteklediğinden HDCP teknolojisi ile korunan dijital görüntüleri koruyabilir. Bununla birlikte, projektör HDCP şifrelemesinin güncellenmiş veya revize olmuş sürümleri ile korunan görüntüleri yansıtmayabilir.
<b>HDTV</b>	High-Definition Television kavramının kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek tanımlı sistemleri ifade eder. • 720p ya da 1080i veya üzeri dikey çözünürlük (p = <a href="#">İleri giden</a> , i = <a href="#">Geçişli</a> ) • Ekran <a href="#">En Boy Oranı</a> 16:9
<b>İleri giden</b>	Tek görüntüden alınan görüntü verilerinin tek bir görüntü oluşturmak için üstten alta doğru sıralı şekilde tarandığı görüntü tarama yöntemi.

<b>IP Adresi</b>	Ağa bağlı bilgisayarı tanımlamak için kullanılan bir sayıdır.
<b>İzleme</b>	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepelerin sayısı) "tracking (izleme)" olarak adlandırılır. İzleme doğru şekilde yürütülmezse, yansıtılan görüntüde geniş dikey çizgiler belirir.
<b>Kontrast</b>	Metni ve şekilleri daha net bir şekilde öne çıkarmak veya daha yumuşak görünmelerini sağlamak için bir görüntünün aydınlık ve karanlık alanlarının bağlı parlaklığı artırılabilir veya azaltılabilir. Bir görüntünün bu özelliğini ayarlamak Kontrast olarak adlandırılır.
<b>SDTV</b>	Standard Definition Television için kullanılan bir kısaltmadır. <b>HDTV</b> Yüksek Tanımlı Televizyon için gerekli koşulları karşılamayan standart televizyon sistemlerini ifade eder.
<b>Senkronizasyon</b>	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepe ve çukurların bağlı konumu) "senkronizasyon" olarak adlandırılır. Sinyaller senkronize olmazsa, titreme, bulanıklık ve yatay parazit gerçekleşebilir.
<b>SNMP</b>	Bir TCP/IP ağına bağlı yönlendirici ve bilgisayarlar gibi izleme ve denetleme cihazları için kullanılan bir protokol olan Simple Network Management Protocol (Basit Ağ Yönetim Protokolü) için kullanılan bir kısaltmadır.
<b>sRGB</b>	Video donanımı tarafından yeniden üretilmiş olan renklerin bilgisayar işletim sistemleri (OS) ve İnternet tarafından rahatlıkla kullanılabilmesi amacıyla, renk aralıkları için formüle edilmiş uluslararası bir standart. Bağlanan kaynağın bir sRGB modu varsa, projektörü ve bağlanan sinyal kaynağını sRGB'ye ayarlayın.
<b>SSID</b>	SSID, Kablosuz LAN üzerindeki bir karşı donanım ile yapılacak bağlantı için bir tanımlama sayısıdır. Kablosuz iletişim, SSID'ye karşılık gelen aygıtlar arasında olanaklıdır.
<b>SVGA</b>	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 800 (yatay) × 600 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
<b>S-Video</b>	Daha iyi görüntü kalitesi sağlamak için ayrı parlaklık bileşeni ve renk bileşenine sahip olan bir Video sinyali. İki bağımsız sinyalden oluşan görüntüleri ifade eder: Y (parlaklık sinyali) ve C (renk sinyali).
<b>SXGA</b>	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 1.280 (yatay) × 1.024 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
<b>Tuzak IP Adresi</b>	Bu, SNMP öğesindeki hata bildirimi için kullanılan hedef için <b>IP Adresi</b> dir.
<b>VGA</b>	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 640 (yatay) × 480 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
<b>Wi-Fi Protected Setup</b>	Wi-Fi Protected Setup, bir Kablosuz LAN'ı kolayca kurmak ve güvenliğini sağlamak amacıyla Wi-Fi Alliance tarafından geliştirilmiştir.
<b>XGA</b>	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 1.024 (yatay) × 768 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
<b>Yenileme Hızı</b>	Bir ekranın ışık yayan elemanı son derece kısa bir süre için aynı parlaklık ve rengi korur. Bu nedenle, ışık yayma elemanını yenilemek için görüntü, saniyede birçok kez taranmalıdır. Saniyedeki yenileme işlemlerinin sayısı "Refresh Rate (yenileme hızı)" olarak adlandırılır ve hertz (Hz) cinsinden ifade edilir.

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 Uyarı:

Windows Vista ve Windows logosu, Microsoft şirketler grubunun ticari markalarıdır. IBM, DOS/V ve XGA International Business Machines Corp.'un ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

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

Windows, Windows NT ve PowerPoint, Microsoft Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

Dolby, Dolby Laboratories'in bir ticari markasıdır.

Pixelworks ve DNX, Pixelworks Inc.'in ticari markalarıdır.


Bu ürün RSA Security Inc.'in RSA, BSAFE™ Kriptolama yazılımını içerir. RSA, RSA Security Inc.'in bir tescilli ticari markasıdır. BSAFE RSA Security Inc., Amerika Birleşik Devletlerinde ve diğer ülkelerde bir tescilli ticari markadır.

Bu üründe TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION'ın

**NetNucleus® WPA** yazılımı kullanılmaktadır.

**NetNucleus** TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION'ın Japonya'da tescilli ticari markasıdır.

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

HDMI ve High-Definition Multimedia Interface, HDMI Licensing LLC'nin ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır. 

PJLink ticari markası, Japonya, Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkeler ve bölgelerde tescil için başvurusu yapılmış veya zaten tescilli bir ticari markadır.

Ayrıca bu belgede kullanılan diğer ürün adları yalnızca ürünü belirtmek için kullanılmıştır ve ilgili sahiplerinin ticari markaları olabilir. Epson bu markalarla ilgili olarak hiçbir hak talep etmemektedir.

### Software Copyright:

This product uses free software as well as software to which this company holds the rights.

The following is information on the free software used by this product.

#### 1. LGPL

- (1) This company uses free software for this product under the terms of the GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991 (henceforth "LGPL") or later versions.

You can see the full text of the LGPL on the following Web sites.

[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

This company, under the terms of the LGPL, discloses the source code for the free software used in this product based on the LGPL.

Contact the support personnel as provided in the Epson Projector Contact list to reproduce, modify, and/or distribute the free software concerned.

Please follow the conditions of the LGPL when reproducing, modifying, and/or distributing the free software concerned.

Also, the free software concerned is offered "as is" with no guarantee or warranty what so ever. The term guarantee includes, but is not limited to, appropriate commercialization, business potential, purpose of use, and does not infringe on third person rights (including, but not limited to, patent rights, copyrights, and trade secrets).

- (2) Furthermore, as stated in (1), there is no guarantee for free software that is included in this product to which the LGPL applies because of the characteristics of the free software that has already used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.
- (3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).

#### 2. Other free software

As well as the free software used under the terms of the LGPL, this company also uses the following free software for this product.

Hereafter, each author, the conditions, and so on are described in the original. Furthermore, there is no guarantee for free software because of the characteristics of the free software that has already been used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

#### (1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

#### (2) zlib

Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

### GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

**busybox-1.7.2**  
**libgcc1(gcc-4.2.3)**  
**linux-2.6.20**  
**patches**  
**udhcp 0.9.8**  
**uvc rev.219**  
**wireless\_tools 29**  
**Pixelworks PWC950 SDK drivers**

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

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

### Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
  - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
  - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
  - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
  - a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  - c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

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

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

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

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

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

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.  
  
Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

### NO WARRANTY

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

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

### END OF TERMS AND CONDITIONS

#### How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

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

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

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

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

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program  
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

### GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

**uClibc-0.9.29**

**SDL-1.2.13**

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

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

### Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.
2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
  - a) The modified work must itself be a software library.
  - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
  - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
  - d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
  - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
  - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

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

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

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

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

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

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

#### NO WARRANTY

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

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

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

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

### busybox\_1.7.2

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

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

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

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

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

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

### libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

#### libjpeg-6b

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

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

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

#### LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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

In legalese:

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

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

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

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

### libpng

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

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

List of libpng programs

#### libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin BraceySam Bushell

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger  
 Dave Martindale  
 Guy Eric Schlnat  
 Paul Schmidt  
 Tim Wegner

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

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

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

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

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

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

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

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

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

## zlib

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

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

List of zlib programs

### zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly

Mark Adler

jloup@gzip.org

madler@alumni.caltech.edu

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

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

### libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

#### libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch [ghost@aladdin.com](mailto:ghost@aladdin.com)

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

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

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

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

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

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

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

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

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <[purschke@bnl.gov](mailto:purschke@bnl.gov)>.

1999-05-03 lpd Original version.

### ncurses

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

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

List of ncurses programs

#### ncurses-5.6

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

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

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

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

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

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

### **For embedded multimedia software:**

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. ([www.ingenient.com](http://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 NON-COMMERCIAL 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**

A/V Sessiz .....	32
Açma Koruması .....	47
Adres 1 Ayarı .....	77
Adres 2 Ayarı .....	77
Adres 3 Ayarı .....	77
Ağ bilgisi .....	61, 73
Ağ Geçidi Adresi .....	65, 70, 76
Ağ Koruma .....	48
Ağ Menüsü .....	61, 73
Ağ Projektörü .....	125
Ağ Yapılandırması .....	61, 73
Alt Ağ Maskesi .....	64, 70, 76
Arka .....	59, 96
Arka ayak .....	15
Arka ekran .....	96
Artı işaretini .....	39
Aşırı Isınma .....	85
Audio Çıkış bağlantı noktası .....	12, 13
Audio-L/R bağlantı noktası .....	11, 13
Ayak ayarlama kolu .....	10
Ayarlanabilir ön ayak .....	10
Ayarlar Menüsü .....	57

**B**

Bağlantı modu .....	64
Başlangıç Ekranı .....	59
Bekleme Modu .....	60
Belge kamerası .....	105
Beyaz Tahta .....	31
Bilgiler Menüsü .....	80
Bilgisayar1(Computer1) Giriş Bağlantı Noktası .....	12, 14, 15

Bilgisayar2(Computer2) Giriş Bağlantı Noktası .....	12, 14, 15
---	------------

**Ç**

Çalıştırma sıcaklığı .....	134
Çıkış Numarası .....	70, 77
Çoklu ekran .....	45, 60
Çoklu Projektörler .....	45
Çözünürlük .....	80

**D**

Depolama sıcaklığı .....	134
Desteklenen Monitör Ekranları .....	127
DHCP .....	64, 69
Diğerleri menüsü .....	71, 78
Dil .....	60
Dinamik .....	31
Direkt Güç Açma .....	60
Doğal .....	37
Dondur .....	33

**E**

EAP-Fast/GTC .....	69
EAP-Fast/MS-CHAPv2 .....	69
EAP-TLS .....	69
EAP-TTLS/MD5 .....	69
EAP-TTLS/MS-CHAPv2 .....	69
Ekran .....	59
Ekran Arkaplanı .....	59
Ekran boyutu .....	112
Ekran Yerleşimi .....	57
En Boy Oranı .....	33, 56
Enerji Tüketimi .....	57

E-posta Adresi .....	70
ESC/VP21 .....	123
E-Zoom .....	39

**F**

Fare İşaretçisi .....	40
Fotoğraf .....	31

**G**

Geniş ekran yansıtma .....	33
Giriş Sinyali .....	56, 80
Görüntü Menüsü .....	53
Göstergeler .....	84
Göstergeleri .....	16, 17, 18
Güç girişi .....	11, 13, 14
Güvenlik menüsü .....	65
Güvenlik yuvası .....	12, 13, 14

**H**

Harici Monitör Bağlama .....	120
Hava çıkış fanı .....	10
Hava filtresi değiştirme süresi .....	103
Hava filtresi kapağı mandalı .....	10
Hava filtresi ve Hava giriş fanının temizlenmesi .....	98
Hava filtresinin değiştirilmesi .....	103
Hava giriş fanı .....	12, 13, 14
HDMI giriş bağlantı noktası .....	12
HDMI Video Aralığı .....	56

**I**

IP Adresi .....	64, 69, 70, 77
-----------------	----------------

***I***

İleri Giden .....	55
İsteğe bağlı aksesuarlar .....	105
İşaretçi .....	38
İşaretçi Şekli .....	57
İşletim .....	60
İşletim Kilidi .....	49, 57
İzleme .....	55

***K***

Kablolu LAN menüsü .....	69, 76
Kablosuz Fare .....	40
Kablosuz LAN göstergesi .....	10
Kablosuz LAN Gücü .....	64
Kablosuz LAN menüsü .....	64
Kablosuz LAN sistemi .....	64
Kablosuz LAN ünitesi kapağı .....	10
Kara tahta .....	31
Kaynak .....	80
Kaynak Arama .....	16, 17, 18, 29
Kontrast .....	53
Kontrol Paneli .....	16, 17, 18
Konum .....	55
Kull. Logosu Koruma .....	47
Kullanıcı Düğmesi .....	58
Kullanıcı Logosu .....	106, 108

***L***

Lamba çalışma süresini sıfırlama .....	81, 103
Lamba değiştirme süresi .....	100
Lamba kapağı .....	11
Lamba Saati .....	80

Lambanın değiştirilmesi .....	100
LAN bağlantı noktası .....	12, 13
LAN Kablosunun Bağlanması .....	119
LEAP .....	69

***M***

MAC Adresi .....	65, 70
Mer. kap. zam. ....	60
Mesafe .....	112
Mesaj .....	59
Monitör Ekranları .....	127
Monitör Out bağlantı noktası .....	12, 13
Mutlak Renk Sıc. ....	53

***N***

Netlik .....	53
Normal .....	35, 36

***O***

Odaklama halkası .....	11
Odaklanma düğmeleri .....	11
Oto. Ekran Yerleşimi .....	57
Otomatik .....	35, 36
Otomatik Ayarlar .....	55
Otomatik İris .....	32, 54

***Ö***

Ön .....	59, 96
Özelleştirilmiş .....	31
Özellikler .....	133

***P***

Parazit Azaltma .....	55
Parça Adları ve İşlevleri .....	10
Parlaklık .....	53
PEAP/GTC .....	69
PEAP/MS-CHAPv2 .....	69
Pilleri değiştirme .....	99
PIN Kodu Metodu .....	108, 110
PJBağlantı Parolası .....	63, 75
PJLink .....	125, 126
Posta Bildirimi .....	70, 77
Posta Bildirimi menüsü .....	70, 77
Projektör Adı .....	63, 75
Projektör ID'si .....	42, 60
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi .....	97
Projektörün anahtar sözcüğü .....	63, 75

***Q***

Quick Corner .....	26, 57
--------------------	--------

***R***

Renk Ayarı .....	54
Renk Doygunluğu .....	53
Renk Modu .....	31, 53
Renk Tonu .....	53

***S***

Sarf Malzemeleri .....	105
Screen Fit .....	23
Senk. Bilgileri .....	80
Senkronizasyon .....	55
Ses Düzeyi .....	58

Sıfırlama menüsü .....	72, 79, 81
Sinyal Menüsü .....	54
SMTP Sunucusu .....	70, 77
Sorun Çözme .....	84
Sorun Posta Bildiriminin Okunması .....	122
Spor .....	31
sRGB .....	12, 31
SSID .....	64
Sunum .....	31
S-Video Giriş Bağlantı Noktası .....	11, 13

## Ş

Şifre koruma etiketini .....	48
Şifre Koruması .....	47

## T

Tam .....	36
Tam Kilit .....	49
Tavan .....	59, 96
Tavan askısı tespit noktaları .....	15
Temel menüsü .....	63, 75
Temizleme .....	97
Test Deseni .....	58
Tiyatro .....	31
Tuşa Basma Metodu .....	108, 109
Tuzak IP Adresi .....	71, 78
Tümünü Sıfırla .....	81

## U

USB Aygıtlarını Bağlama .....	114
USB Display .....	116
USB göstergesi .....	11
USB Type B .....	60

USB(TypeA) bağlantı noktası .....	13
USB(TypeB) bağlantı noktası .....	12, 13, 15
USB1 bağlantı noktası .....	12
USB2 bağlantı noktası .....	12
Uyku Modu .....	60
Uzak Alıcı .....	10, 12, 13
Uzaktan Kumanda .....	19
Uzaktan Kumanda Alıcısı .....	14
uzaktan kumanda kimliği .....	43
Uzatılmış Menü .....	59

## V

Video Giriş Bağlantı Noktası .....	11, 13, 14
Video Sinyali .....	56, 80

## W

Web Kontrol Parolası .....	63, 75
WEP .....	67
Wi-Fi Protected Setup .....	108
WPA2-PSK(AES) .....	68
WPA-PSK(TKIP) .....	68

## Y

Y/D Ekr. Yerl. ....	23, 26, 57
Yakınlaştırma .....	37
Yansıtma .....	59
Yapılandırma Menüsü .....	52
Yardım işlevi .....	83
Yazılım Gereksinimleri .....	136
Yazılım klavyesi .....	62, 74
Yenileme Hızı .....	80
Yüksek İrtifa Modu .....	60

## Z

Zoom halkası .....	11
--------------------	----