

# Kullanım Kılavuzu

## Multimedia Projector

EB-W10	EB-W9	EB-X92
EB-X10	EB-X9	EB-S92
EB-S10	EB-S9	





# Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler





## • Güvenlik işaretleri

Dokümantasyon ve projektör, projektörün nasıl güvenli şekilde kullanılacağını gösteren grafik semboller kullanırlar.

İşaretler ve anlamları aşağıdaki şekildedir. Kılavuzu okumadan önce bunları doğru şekilde anladığınızdan emin olun.

 <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.103
<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

Kompakt ve kullanımı kolay	7
Kompakt ve hafif	7
Bir USB kablosu ile Bağlanma ve Yansıtma (USB Display)	7
A/V sessiz slayt, projeksiyonu ve saklamayı kolaylaştırır	7
Tek ayaklı tasarımı ile zor dengeleme ayarı yapmanıza gerek yok	7
Ön hava çıkış yarıkları	7
Doğrudan güç Açma/Kapama	7
Soğuması için beklemek gerekmez	7
Geliştirilmiş güvenlik işlevleri	8
Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Şifre Koruması	8
İşletim Kilidi, Kontrol paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlar	8
EB-W10/X10 Özellikler	8
Bilgisayar kullanmadan bir USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesindeki JPEG görüntülerini yansıtma	8
Geniş kullanım yelpazesi için, örneğin film ve video izleme, HDMI bağlantı noktası ile donatılmıştır	8

#### Parça Adları ve İşlevleri ..... 9

Ön/Üst	9
Arka (EB-W10/X10)	10
Arka (EB-S10)	11
Arka (EB-W9/X9/S9/X92/S92)	12
Taban	13
Kontrol Paneli (EB-W10/X10/W9/X9/X92)	13
Kontrol Paneli (EB-S10/S9/S92)	14
Uzaktan Kumanda	15

## Kullanışlı İşlevler

### Bir USB kablosu ile Bağlanma ve Yansıtma (USB Display) ..... 18

Sistem Gereksinimleri	18
Bağlantı Kurma	18
İlk kez bağlanma	20
İkinci seferden itibaren	21
Kaldırma İşlemi	21

### Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi ..... 22

Giriş Sinyalini Otomatik Algıla ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştir (Kaynak Arama)	22
Uzaktan Kumanda ile hedef görüntüye geçiş	23

### Yansıtmayı İyileştirme İşlevleri ..... 24

Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu ögesini seçme)	24
Otomatik İris Özelliğini Ayarlama	25
Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Saklama (A/V Sessiz)	25
Görüntüyü Dondurma (Dondur)	26
En Boy Oranını Değiştirme	27
Değiştirme metodları	27
Video ekipmanı görüntüleri için en boy oranını değiştirme	28
Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-X10/S10/X9/S9/X92/S92)	29
Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-W10/W9)	30
İşaretçi İşlevi (İşaretçi)	32
Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom)	33
Uzaktan Kumandanın Fare Olarak Kullanılması	34
Kablosuz Fare	34
Yuk/Aşğ Kaydır	35

### Güvenlik İşlevleri ..... 37

Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması)	37
Şifre Koruması Türü	37
Şifre Koruması Ayarı	37
Şifreyi Girme	38
Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)	39
Hırsızlık Önleyici Kilit	40



Kablo kilidini takma	40
<b>Slayt Gstr. 'le Sunum Yapma (sadece EB-W10/X10)</b>	<b>41</b>
Slayt Gösterisinde Yansıtılabilecek Dosya Özellikleri	41
USB Aygıtlarının Bağlanması ve Çıkarılması	41
USB aygıtlarının bağlanması	41
USB aygıtlarının çıkarılması	42
Slayt Gstr. Başlatma ve Bitirme	42
Slayt Gstr. başlatma	42
Slayt Gstr. bitirme	42
Temel Slayt Gstr. İşletimleri	42
Görüntülerin Döndürülmesi	43
Görüntü Dosyalarının Yansıtılması	44
Bir görüntünün yansıtılması	44
Klasör içindeki tüm görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gstr.)	45
Görüntü Dosyası Görüntüleme Ayarı ve Slayt Gstr. İşletim Ayarı	46

## Yapılandırma Menüsü

<b>Yapılandırma Menüsünü Kullanma</b>	<b>49</b>
<b>İşlevler Listesi</b>	<b>50</b>
Görüntü Menüsü	50
Sinyal Menüsü	51
Ayarlar Menüsü	53
Uzatılmış Menü	54
Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran)	56
Sıfırla Menüsü	57

## Sorun Giderme

<b>Yardım Ögesini Kullanma</b>	<b>59</b>
<b>Sorun Çözme</b>	<b>60</b>
Göstergeleri Okuma	60
🔌 Gösterge ışığı kırmızı yanar veya yanıp söner	61

💡 📶 Gösterge ışığı turuncu yanıp söner veya yanar	62
Göstergeler Yardımcı Olmazsa	63
Yansıtma ile ilgili sorunlar	64
USB Display ile ilgili sorunlar	69
Diğer sorunlar	70

## Ek

<b>Kurulum Yöntemleri</b>	<b>72</b>
<b>Temizleme</b>	<b>73</b>
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi	73
Merceğin Temizlenmesi	73
Hava Filtresinin Temizlenmesi	74
<b>Sarf Malzemelerinin Değiştirilmesi</b>	<b>75</b>
Uzaktan Kumanda Pillerinin Değiştirilmesi	75
Lambanın Değiştirilmesi	76
Lamba değiştirme süresi	76
Lambanın değiştirilmesi	76
Lamba saatini sıfırlama	79
Hava Filtresinin Değiştirilmesi	79
Hava filtresi değiştirme süresi	79
Hava filtresinin değiştirilmesi	79
<b>İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri</b>	<b>81</b>
İsteğe bağlı Aksesuarlar	81
Sarf Malzemeleri	81
<b>Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme</b>	<b>82</b>
<b>Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi</b>	<b>84</b>
Yansıtma Mesafeleri (EB-W10/W9)	84
Yansıtma Mesafeleri (EB-X10/X9/X92)	85
Yansıtma Mesafeleri (EB-S10/S9/S92)	85
<b>Harici Ekipmana Bağlanma</b>	<b>87</b>
Harici bir monitöre bağlama (yalnızca EB-W9/X9/S9)	87



Harici Hoparlör Bağlama (sadece EB-S10/W9/X9/S9/X92/S92) . . . . .	88
--	----

## **Projektörün Bilgisayar Kullanarak İzlenmesi ve Kontrol Edilmesi (ESC/VP21 Komutları) . . . . . 89**

Başlamadan Önce . . . . .	89
Komut Listesi . . . . .	89
Haberleşme protokolü . . . . .	90

## **Desteklenen Monitör Ekranları . . . . . 91**

Desteklenen Monitör Ekranları (EB-W10/W9) . . . . .	91
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB) . . . . .	91
Bileşen Video . . . . .	92
Bileşik video/S-video . . . . .	92
HDMI bağlantı noktasından giriş sinyali (sadece EB-W10) . . . . .	92
Desteklenen Monitör Ekranları (EB-X10/X9/X92) . . . . .	93
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB) . . . . .	93
Bileşen Video . . . . .	94
Bileşik video/S-video . . . . .	95
HDMI bağlantı noktasından giriş sinyali (sadece EB-X10) . . . . .	95
Desteklenen Monitör Ekranları (EB-S10/S9/S92) . . . . .	96
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB) . . . . .	96
Bileşen Video . . . . .	97
Bileşik video/S-video . . . . .	97

## **Özellikler . . . . . 98**

Projektörün Genel Özellikleri . . . . .	98
---	----

## **Görünüm . . . . . 102**

## **Sözlük . . . . . 103**

## **Genel Notlar . . . . . 105**

İşaretler Hakkında . . . . .	105
Genel Uyarı: . . . . .	105

## **Dizin . . . . . 106**





# Giriş

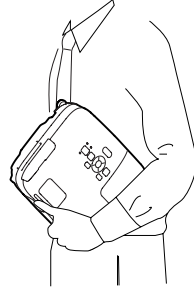
Bu bölüm, projektör özelliklerini ve parça adlarını açıklar.



## Kompakt ve kullanımı kolay

### Kompakt ve hafif

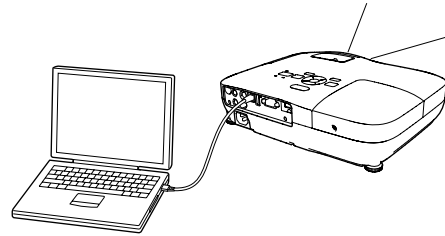
Hafif ve kompakt gövdesi taşımayı kolaylaştırır.



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

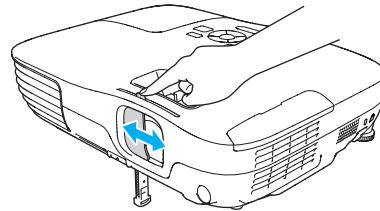
Projektörü bir USB kablosuyla bilgisayara bağlamak suretiyle bilgisayar ekranından görüntüleri yansıtabilirsiniz. Hem Windows hem de Mac OS ile uyumludur.

☞ s.18



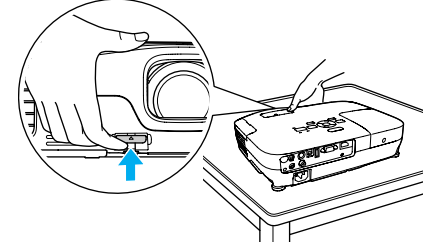
### A/V sessiz slayt, projeksiyonu ve saklamayı kolaylaştırır

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



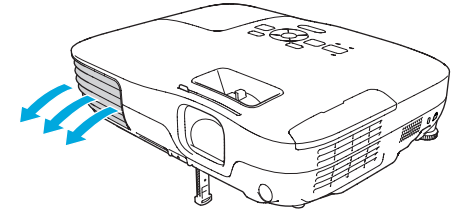
### Tek ayaklı tasarımı ile zor dengeleme ayarı yapmanıza gerek yok

Yükseklik ayarını tek elinizle kolaylıkla yapabilirsiniz.



### Ön hava çıkış yarıkları

Ön hava çıkış yarıkları, sıcak havayı, sunumu yapandan ve bilgisayar ekipmanından uzaklaştırır.



### 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.

### Soğuması için beklemek gerekmez

Projektörün gücünü kapattıktan sonra, projektörün soğumasını beklemeden projektörün güç kablosunu çıkarabilirsiniz.




## Geliştirilmiş güvenlik işlevleri

### Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Şifre Koruması

Bir Şifre koyarak projektörü kullananları kısıtlayabilirsiniz.  s.37


### İşletim Kilidi, Kontrol paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlar

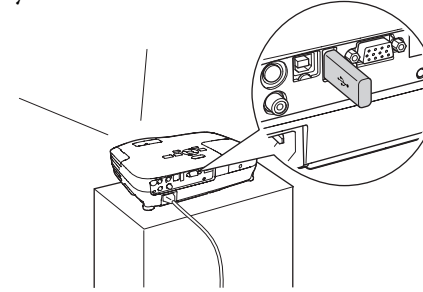
Bu özelliği kullanarak toplantı, okul vb. sunumlarında, başka kişilerin projektör ayarlarını izinsiz şekilde değiştirmesini önleyebilirsiniz.

 s.39

## EB-W10/X10 Özellikler

### Bilgisayar kullanmadan bir USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesindeki JPEG görüntülerini yansıtma

Projektöre USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesi bağlayarak dijital fotoğraf makinesi ile çekilen resimler gibi JPEG görüntülerini Slayt Gstr. olarak yansıtabilirsiniz. Bilgisayara bağlamadan görüntüler çabucak ve kolayca yansıtılabilir.  s.41



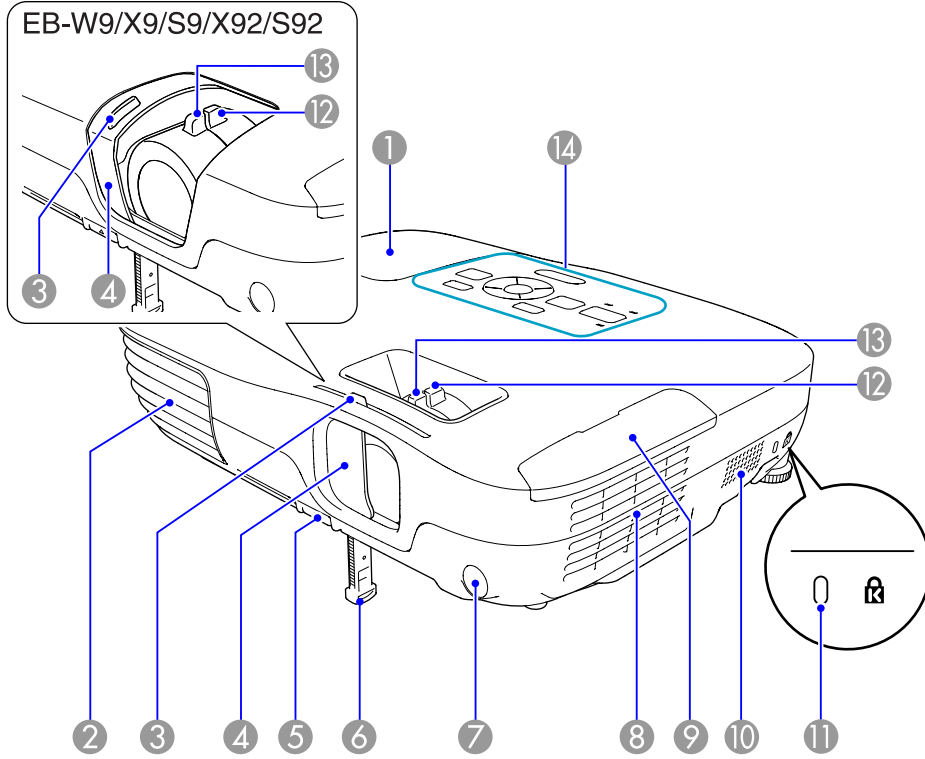
### Geniş kullanım yelpazesi için, örneğin film ve video izleme, HDMI bağlantı noktası ile donatılmıştır

DVD oynatıcı, Blu-ray disk oynatıcı, oyun konsolu ve tabi ki bilgisayar gibi çeşitli dijital RGB cihazlarını HDMI bağlantı noktasına bağlayarak yüksek kalitede görüntüler ve müzik yansıtabilirsiniz.



## Ön/Üst





Resim, EB-W10/X10'e aittir. Bu noktadan itibaren aksi belirtilmediği takdirde tüm özellikler EB-W10/X10 resimleri kullanılarak açıklanacaktır.



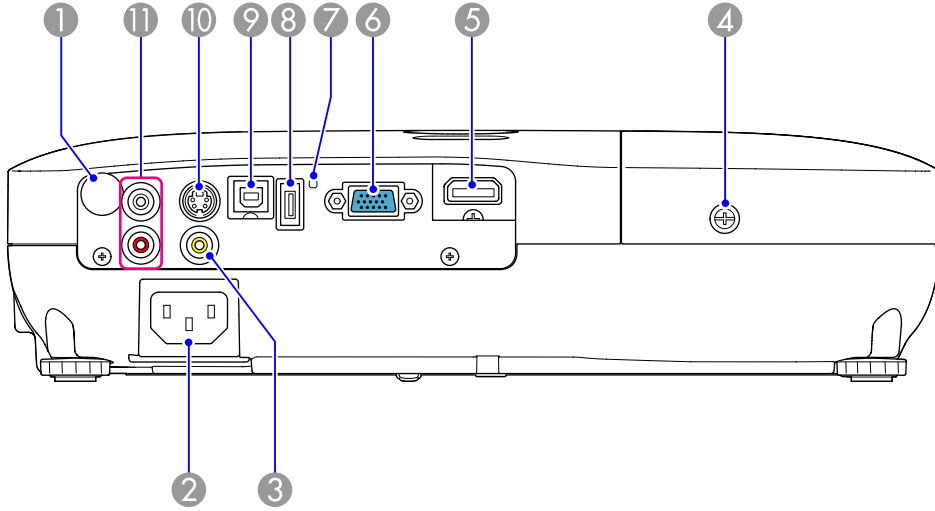
Ad	İşlev
1 <b>Lamba kapağı</b>	Projektörün Lamba'sını değiştireceğiniz zaman bu kapağı açın. <a href="#">s.76</a>



Ad	İşlev
2 <b>Hava çıkış fanı</b>	Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı. <div><b>⚠ Dikkat</b> Hava çıkış kanalı yakınına ısı nedeniyle deforme olabilecek veya ısıdan başka bir şekilde etkilenebilecek nesneler koymayın ve projektör çalışırken yüzünüzü veya ellerinizi kanala yaklaştırmayın.</div>
3 <b>A/V sessiz slayt düğmesi</b>	A/V sessiz slaytı açmak ve kapamak için düğmeyi kaydırın.
4 <b>A/V sessiz slayt</b>	Merceği korumak için projektör kullanılmadığında bu kapağı kaydırarak kapatın. Projeksiyon sırasında bu kapağı kapatarak görüntüyü gizleyebilir ve sesi kapatabilirsiniz (A/V Sessiz). <a href="#">s.25</a>
5 <b>Ayak ayarlama kolu</b>	Ayarlanabilir ön ayak özelliğini açmak ve toplamak için Ayak ayarlama kolunu çekin. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
6 <b>Ayarlanabilir ön ayak</b>	Projektör masa gibi bir yüzeye yerleştirildiğinde, yansıtılan görüntünün konumunu genişletin ve ayarlayın. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
7 <b>Uzak Alıcı</b>	Uzaktan kumanda sinyallerini alır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
8 <b>Hava filtresi (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 kısılmasına yol açabilir. Hava filtresinin düzenli olarak temizlendiğinden emin olun. <a href="#">s.74</a> , <a href="#">s.79</a>
9 <b>Hava filtresi kapağı</b>	Hava filtresini değiştirirken açıp kapatın. <a href="#">s.79</a>
10 <b>Hoparlör</b>	
11 <b>Güvenlik yuvası</b>	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. <a href="#">s.40</a>











Ad	İşlev
12 Zoom halkası (yalnızca EB-W10/X10/ W9/X9/X92)	Görüntü boyutunu ayarlar.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
13 Odaklama halkası	Görüntü odağını ayarlar.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
14 Kontrol paneli	 "Kontrol Paneli (EB-W10/X10/W9/X9/X92)" <a href="#">s.13</a>  "Kontrol Paneli (EB-S10/S9/S92)" <a href="#">s.14</a>

## Arka (EB-W10/X10)

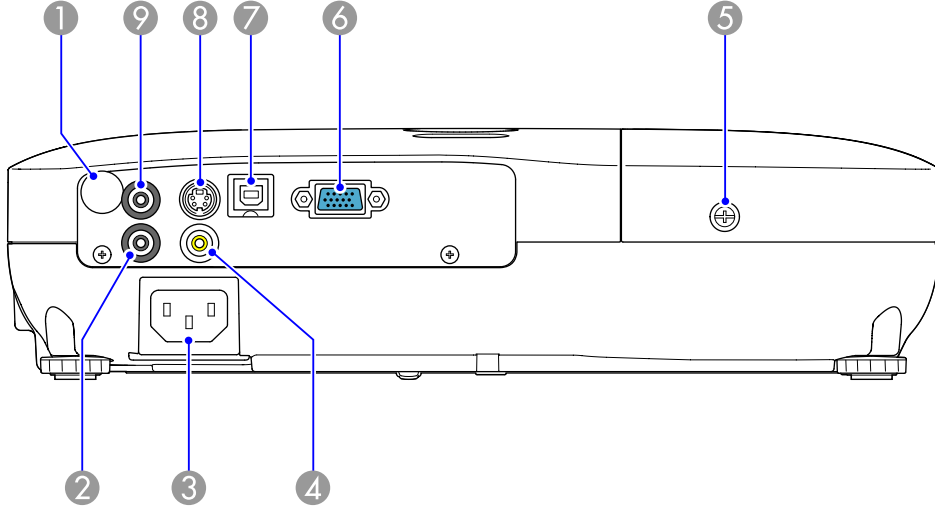


Ad	İşlev
1 Uzak Alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 Güç girişi	Güç kablosuna bağlanır.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
3 Video (Video) giriş bağlantı noktası	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için.

Ad	İşlev
4 Lamba Kapağı Sabitleme Vidası	Lamba kapağı yerine sabitleyen vida.  <a href="#">s.76</a>
5 HDMI bağlantı noktası	HDMI ile uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan gönderilen video sinyallerinin girişini sağlar. Bu projektör HDCP ile uyumludur  .
6 Bilgisayar giriş bağlantı noktası	Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.
7 USB göstergesi	Aşağıdakiler, USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlı USB aygıtlarının durumunu açıklar. Kapalı: Bir USB aygıtı bağlı değil Turuncu Işık Açık: Bir USB aygıtı bağlı Yeşil Işık AÇIK: USB aygıtı çalışıyor Kırmızı Işık AÇIK: Hata
8 USB(TypeA) bağlantı noktası	USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesi bağlanır ve Slayt Gstr. kullanılarak JPEG görüntüleri yansıtılır.  <a href="#">s.41</a>
9 USB(TypeB) bağlantı noktası	Verilen USB kablosuyla bir bilgisayara bağlayarak aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz. • USB Display  <a href="#">s.18</a> • Kablosuz Fare  <a href="#">s.34</a> • PowerPoint dosyaları gibi belge dosyalarını sayfalama işlemi  <a href="#">s.35</a> • USB iletişimi ile projektörün izlenmesi ve kontrol edilmesi  <a href="#">s.89</a>
10 S-Video giriş bağlantı noktası	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.
11 Audio-L/R bağlantı noktası	Diğer cihazın ses çıkış bağlantı noktasından alınan seslerin projektöre girilmesini sağlar.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>



## Arka (EB-S10)

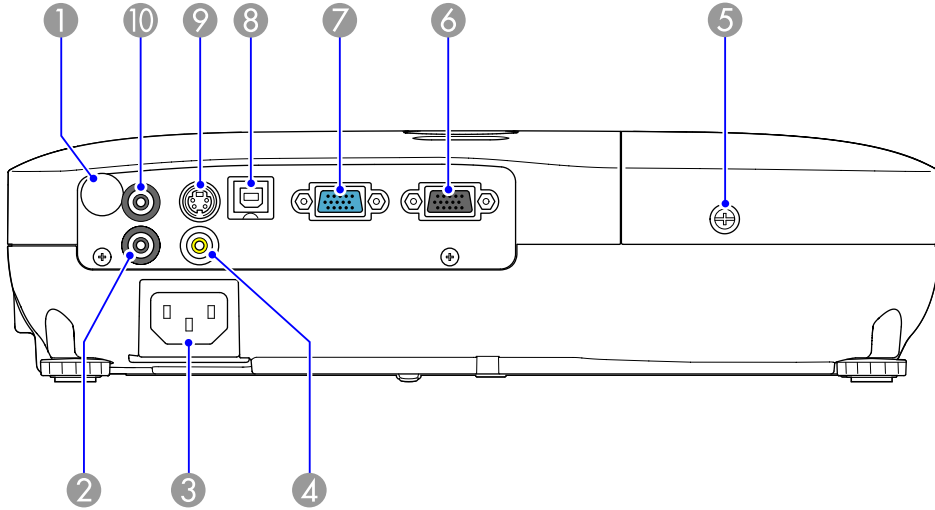


Ad	İşlev
1 Uzak Alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 Audio bağlantı noktası	Diğer cihazın ses çıkış bağlantı noktasından alınan seslerin projektöre girilmesini sağlar. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
3 Güç girişi	Güç kablosuna bağlanır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
4 Video (Video) giriş bağlantı noktası	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için.
5 Lamba Kapağı Sabitleme Vidası	Lamba kapağı yerine sabitleyen vida. <a href="#">s.76</a>
6 Bilgisayar giriş bağlantı noktası	Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.

Ad	İşlev
7 USB (Type B) bağlantı noktası	Verilen USB kablosuyla bir bilgisayara bağlayarak aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz. <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display <a href="#">s.18</a></li> <li>• Kablosuz Fare <a href="#">s.34</a></li> <li>• PowerPoint dosyaları gibi belge dosyalarını sayfalama işlemi <a href="#">s.35</a></li> <li>• USB iletişimi ile projektörün izlenmesi ve kontrol edilmesi <a href="#">s.89</a></li> </ul>
8 S-Video giriş bağlantı noktası	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.
9 Audio Çıkış bağlantı noktası	Halihazırda yansıtılan görüntünün sesini harici hoparlörlere verir. <a href="#">s.88</a>



## Arka (EB-W9/X9/S9/X92/S92)

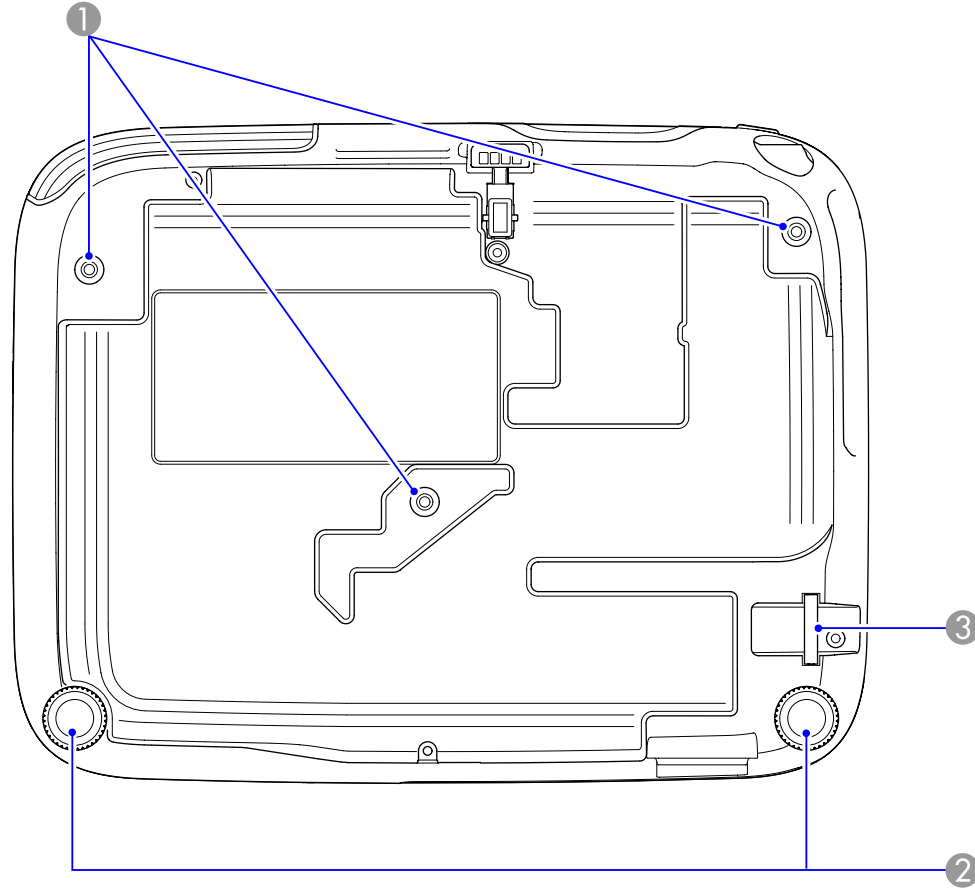


Ad	İşlev
1 <b>Uzak Alıcı</b>	Uzaktan kumanda sinyallerini alır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 <b>Audio bağlantı noktası</b>	Diğer cihazın ses çıkış bağlantı noktasından alınan seslerin projektöre girilmesini sağlar. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
3 <b>Güç girişi</b>	Güç kablosuna bağlanır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
4 <b>Video (Video) giriş bağlantı noktası</b>	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için.
5 <b>Lamba Kapağı Sabitleme Vidası</b>	Lamba kapağı yerine sabitleyen vida. <a href="#">s.76</a>
6 <b>Monitor Out bağlantı noktası (yalnızca EB-W9/X9/S9)</b>	Bilgisayar giriş bağlantı noktasına bağlı olan bilgisayardan gelen görüntü sinyalinin harici bir monitöre verilmesini sağlar. Bu özellik Bilgisayar giriş bağlantı noktası haricinde başka bir bağlantı noktasından girişi sağlanan komponent video sinyalleri veya başka sinyaller için kullanılamaz. <a href="#">s.87</a>

Ad	İşlev
7 <b>Bilgisayar giriş bağlantı noktası</b>	Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.
8 <b>USB (Type B) bağlantı noktası</b>	Bir USB kablosuyla bilgisayara bağlayarak aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz. <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display  <a href="#">s.18</a></li> <li>• Kablosuz Fare  <a href="#">s.34</a></li> <li>• PowerPoint dosyaları gibi belge dosyalarını sayfalama işlemi  <a href="#">s.35</a></li> <li>• USB iletişimi ile projektörün izlenmesi ve kontrol edilmesi  <a href="#">s.89</a></li> </ul>
9 <b>S-Video giriş bağlantı noktası</b>	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.
10 <b>Audio Çıkış bağlantı noktası</b>	Halihazırda yansıtılan görüntünün sesini harici hoparlörlere verir. <a href="#">s.88</a>



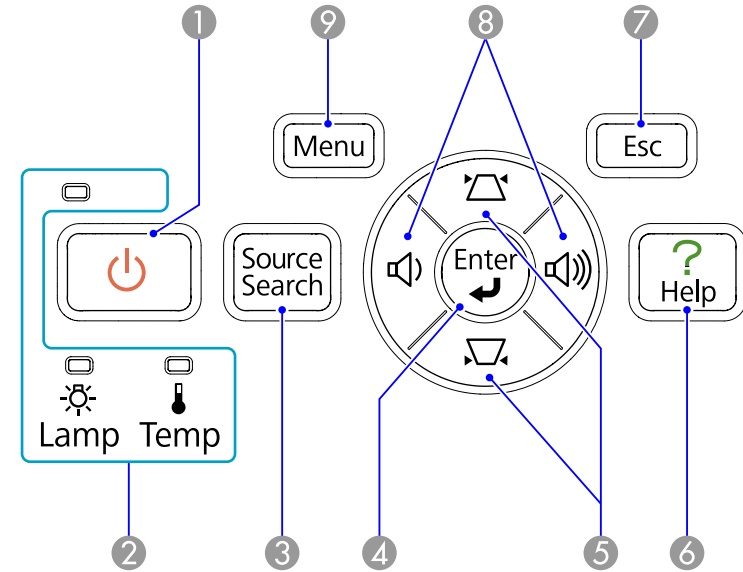
## Taban



Ad	İşlev
1 Tavan askısı tespit noktaları (3 nokta)	Projektör tavanda kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısını buraya monte edin. <a href="#">s.72, s.81</a>
2 Arka ayak	Bir masa üzerine kurulduğunda, yatay eğimi ayarlamak üzere açmak veya toplamak için çevirin. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>

Ad	İşlev
3 Güvenlik kablosu kurulum noktası	Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin. <a href="#">s.40</a>

## Kontrol Paneli (EB-W10/X10/W9/X9/X92)

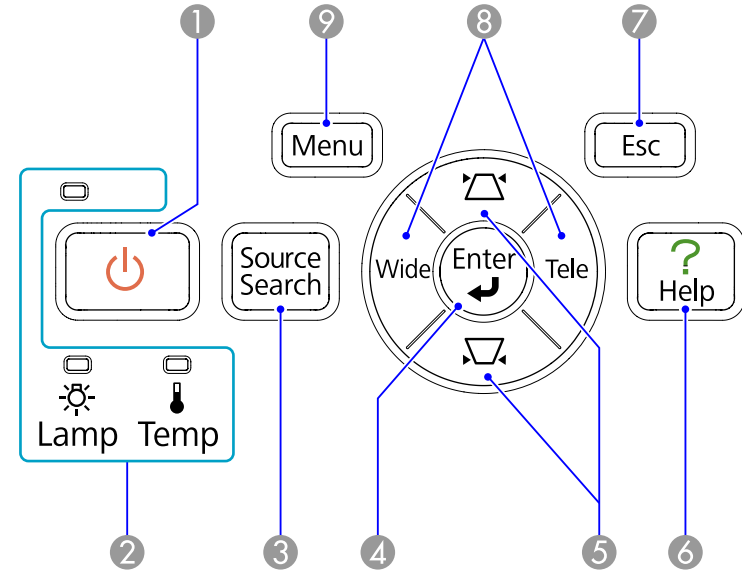


Ad	İşlev
1 [P] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 Durum göstergeleri	Göstergelerin rengi ve yanıp sönmeleri veya sürekli yanmaları projektör durumunu belirtir. <a href="#">s.60</a>
3 [Source Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer. <a href="#">s.22</a>










Ad	İşlev
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 [↶][↷] düğmesi	Ekran Yerleşimi distorsiyonunu düzeltir. <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b> Bununla birlikte Slayt Gstr. (sadece EB-W10/X10) şeklinde yansıtırken düğmeler sadece [▲] ve [▼] işlevlerine sahiptir. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  s.49
6 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır.  s.59
7 [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir Yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü seviyesine döner.  s.49
8 [◀][▶] düğmesi	Sesi ayarlar. <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b> Bununla birlikte Slayt Gstr. (sadece EB-W10/X10) şeklinde yansıtırken düğmeler sadece [◀] ve [▶] işlevlerine sahiptir. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  s.49
9 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır.  s.49

## Kontrol Paneli (EB-S10/S9/S92)

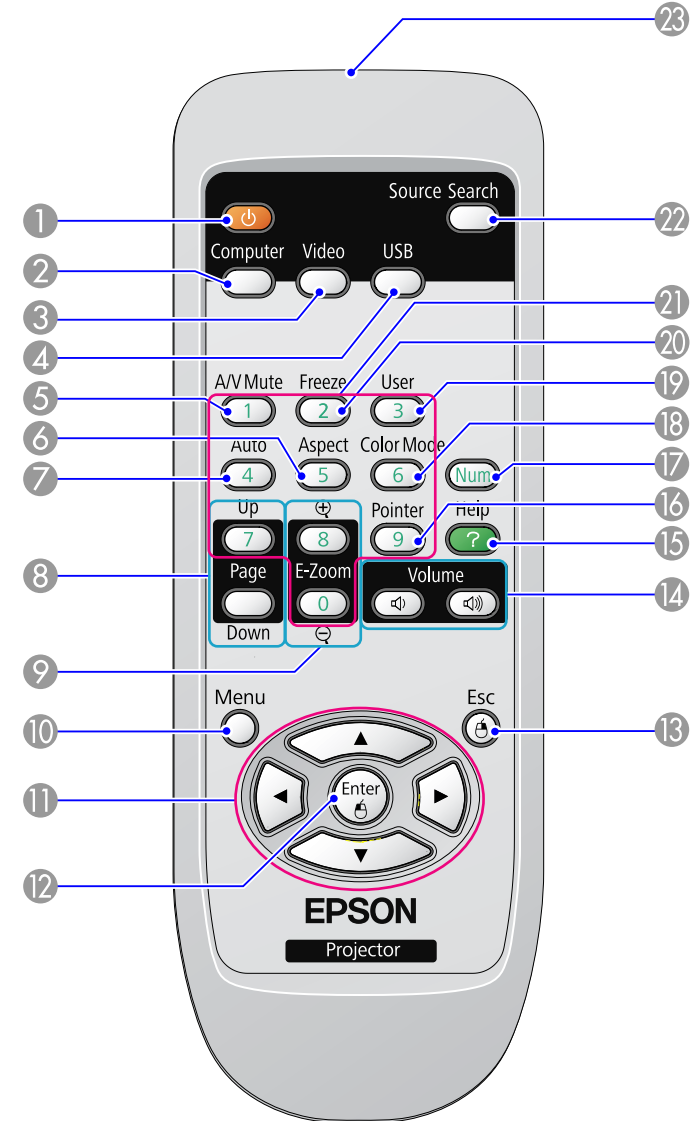


Ad	İşlev
1 [⏻] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>
2 Durum göstergeleri	Göstergelerin rengi ve yanıp sönmeleri veya sürekli yanmaları projektör durumunu belirtir.  s.60
3 [Source Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer.  s.22
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.




























Ad	İşlev
5 [F1][F2] düğmesi	Ekran Yerleşimi distorsiyonunu düzeltir.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  s.49
6 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır.  s.59
7 [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir Yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü seviyesine döner.  s.49
8 [Tele]/[Wide] düğmeleri	Yansıtma ekran boyutunu ayarlar. Yansıtma ekran boyutu [Tele] düğmesine basıldığında küçülür, [Wide] düğmesine basıldığında büyür.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  s.49
9 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır.  s.49

## Uzaktan Kumanda





Ad	İşlev
1 [⏻] düğmesi	Projektörü Açar veya Kapatır.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
2 [Computer] düğmesi	Bilgisayar giriş bağlantı noktasından alınan görüntülere geçer.  s.23
3 [Video] düğmesi	Düğmeye her basıldığında görüntü, Video, S-Video ve HDMI (sadece EB-W10/X10) giriş bağlantı noktaları arasında geçiş yapar.  s.23
4 [USB] düğmesi	Düğmeye her basıldığında görüntü, USB Display ve Slayt Gstr. (sadece EB-W10/X10) arasında değişir.  s.23
5 [A/V Mute] düğmesi	Video ve sesi açar ve kapatır.  s.25
6 [Aspect] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında en boy oranı değişir.  s.27
7 [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.
8 [Page] düğmeleri (Down) (Up)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Projektör USB kablusuyla bir bilgisayara bağliken basıldığında ekranda önceki sayfaya ve sonraki sayfaya gidebilirsiniz.  s.35</li> <li>Slayt Gstr. ile yansıtma yaparken bu düğmeye basıldığında önceki/sonraki ekran gösterilir. (Yalnızca EB-W10/X10)  s.44</li> </ul>
9 [E-Zoom] düğmeleri (⊕)(⊖)	<p>(⊕) Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür.</p> <p>(⊖) ⊕ düğmesi kullanılarak büyütülen görüntülerin bölümlerini küçültür.  s.33</p>
10 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır.  s.49
11 [⏮][⏭] [⏪][⏩] düğmesi	<p>Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer.  s.49</p> <p>Kablosuz Fare işlevi sırasında, fare işaretçisi düğmenin basıldığı yönde hareket eder.  s.34</p>

Ad	İşlev
12 [Enter] düğmesi	Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer.  s.49 Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sol tuş görevini yapar.  s.34
13 [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir yapılandırma menüsü görüntülenirken basıldığında bir önceki seviyeye döner.  s.49 Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sağ tuş görevini yapar.  s.34
14 [Volume] düğmeleri (⏮) (⏭)	<p>(⏮) Ses Düzeyini azaltır.</p> <p>(⏭) Ses Düzeyini artırır.</p> <p> <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i></p>
15 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır.  s.59
16 [Pointer] düğmesi	Ekrana işaretçisini etkinleştirmek için basın.  s.32
17 [Num] düğmesi	Bir Şifre girerken kullanın.  s.37
18 [Color Mode] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında Renk Modu değişir.  s.24
19 [User] düğmesi	Mevcut olan dört 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. <b>Parlaklık Kontrolü</b> varsayılan ayar olarak atanmıştır.  s.53
20 [Freeze] düğmesi	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır.  s.26
21 Sayı tuşları	Bir Şifre girerken kullanın.  s.37
22 [Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer.  s.22
23 Uzaktan kumanda ışın yayma alanı	Uzaktan kumanda sinyallerini gönderir.





## Kullanışlı İşlevler

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



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

## Sistem Gereksinimleri

### Windows için

<b>İşletim sistemi</b> *	Windows 2000 Service Pack4 Windows XP Service Pack2 veya üzeri Windows Vista Windows Vista Service Pack1 veya üzeri Windows 7
<b>İşlemci</b>	Mobile Pentium III 1.2 GHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1.6 GHz veya daha hızlı
<b>Hafıza Miktarı</b>	256MB veya daha fazla Önerilen: 512 MB veya daha fazla
<b>Sabit Disk Boş alan</b>	20MB veya daha fazla
<b>Ekran</b>	640x480'den daha yüksek ve 1600x1200'den daha düşük çözünürlük 16 bit renk veya üzeri renkli ekran

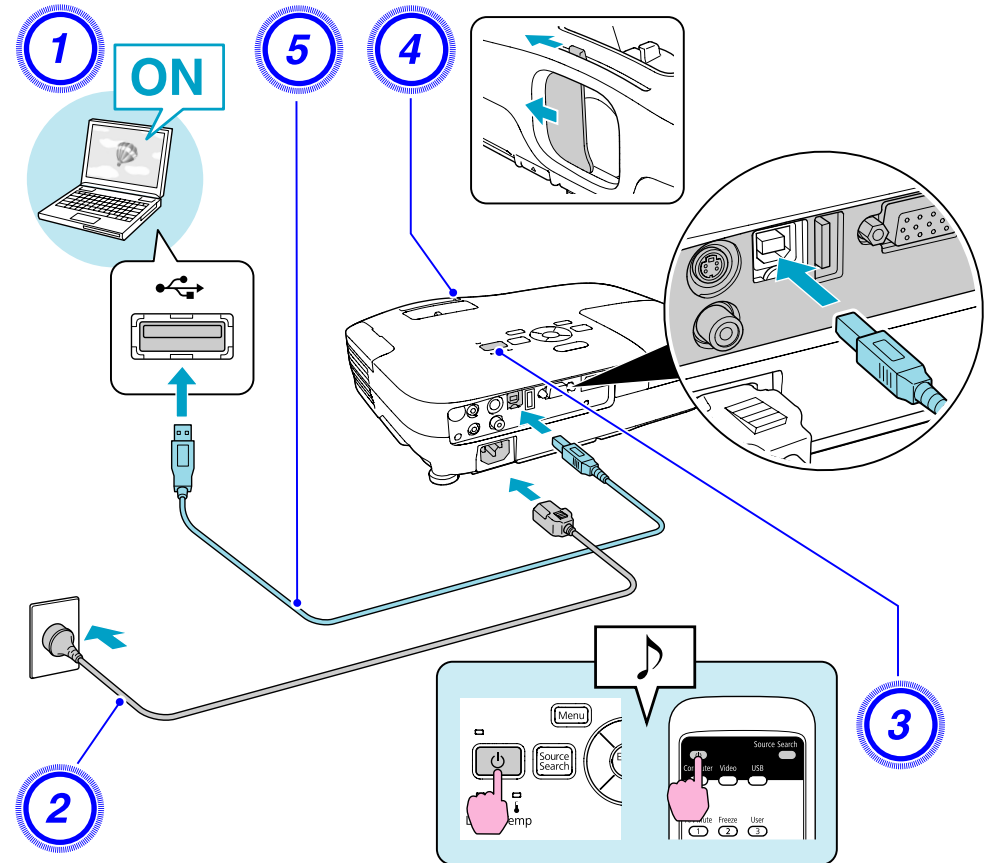
\* Sadece 32 bit desteklenir.

### Mac OS için

<b>İşletim sistemi</b>	Mac OS X 10.5.1 veya üzeri Mac OS X 10.6.x
<b>İşlemci</b>	Power PC G4 1 GHz veya daha hızlı Önerilen: Intel Core Duo 1.83 GHz veya daha hızlı
<b>Hafıza Miktarı</b>	512MB veya daha fazla

<b>Sabit Disk Boş alan</b>	20MB veya daha fazla
<b>Ekran</b>	640x480'den daha yüksek ve 1680x1200'den daha düşük çözünürlük 16 bit renk veya üzeri renkli ekran

## Bağlantı Kurma





### Prosedür

- 1 Bilgisayarı açın.
- 2 Güç kablosunu baęlayın (ürünle verilir).
- 3 Projektörü açın.
- 4 A/V sessiz slaydını açın.
- 5 USB kablosu baęlanın.  
Projektörün hoparlöründen ses çıkışı yapmak için, (piyasada satılan) bir ses kablosunu Ses Girişı Baęlantı Noktasına baęlayın.
  - ☛ "İlk kez baęlanma" s.20
  - ☛ "İkinci seferden itibaren" s.21

### Dikkat

*Projektörü bir USB hub aracılığı ile deęil, doğrudan bilgisayara baęlayın.*



## İlk kez bağlanma

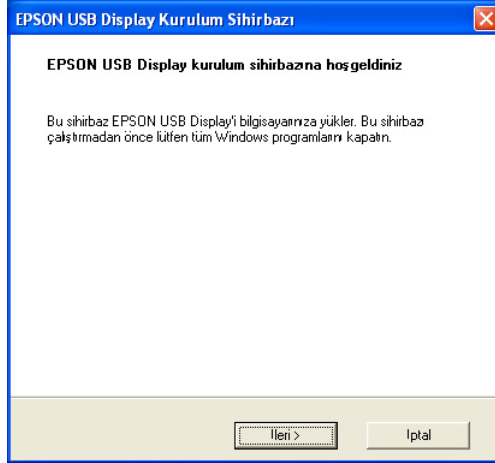
İlk kez bağlanırken, sürücüyü kurmanız gerekir. Kurulum prosedürü Windows ve Mac OS için farklıdır.

### Prosedür

#### Windows için

#### 1 Sürücü kurulumu otomatik olarak başlar.

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

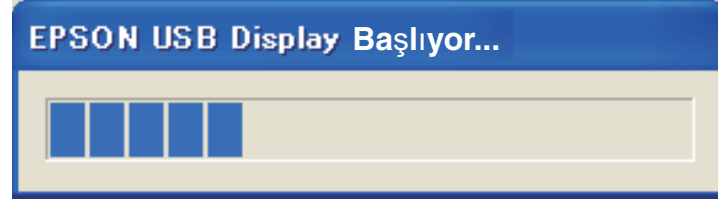


Kullanıcı yetkisi ile Windows 2000 altında çalışan bir bilgisayar kullanıldığında, kurulum sırasında bir Windows hata mesajı görüntülenir ve yazılımı kuramayabilirsiniz. Bu durumda, Windows'u en son sürüme güncelleştirmeye çalışın, yeniden başlatın ve ardından tekrar bağlanmayı deneyin.

Daha fazla ayrıntı için Destek ve Servis Kılavuzunda verilen en yakın adrese başvurun. [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

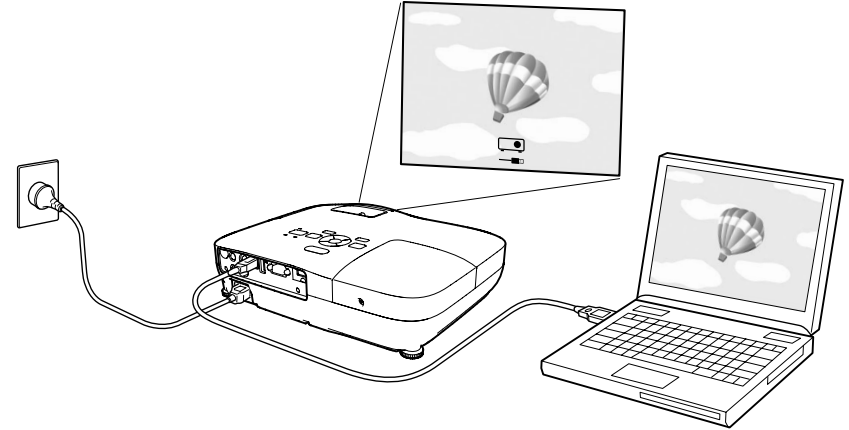
#### 2 "Kabul et" öğesini tıklayın.

Sürücü kurulmadıysa, USB Display'i başlatamazsınız. Sürücüyü yüklemek için **Kabul et** öğesini 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.




#### 4 İşiniz bittiğinde, USB kablosunu çıkartın.

Sadece USB kablosunu sökerek projektörün bağlantısı kesilebilir. Windows'un **Donanımı Güvenle Kaldır** özelliğini kullanmanız gerekmez.





- Otomatik olarak kurulmaz ise, bilgisayar üzerindeki **Bilgisayarım - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE** ögesini çift tıklayın.
- Herhangi bir sebeple hiçbir şey yansıtılmıyorsa, bilgisayarınızda **Tüm Programlar - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x'i** tıklatın.

Sonraki bağlantıyı yaparken bkz.  "İkinci seferden itibaren" s.21.

### Mac OS için

- 1 **USB Display için Setup klasörü, Finder'da görüntülenir.**
- 2 **"USB Display Installer" simgesini çift tıklatın.**  
Kurulumu başlatmak için Yönetici şifresini girin.
- 3 **Kurulum için ekran talimatlarını uygulayın.**
- 4 **Lisans Sözleşmesi ekranı görüntülendiğinde "Kabul et" ögesini seçin.**  
**Kabul et** ögesi seçili değil ise, USB Display ögesini başlatamazsınız. Yansıtmayı iptal etmek istiyorsanız, **Reddet** ögesini tıklatın.  
Kurulum tamamlandığında, USB Display simgesi Dock ve menü çubuğu üzerinde görüntülenir.
- 5 **Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.**  
Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Bilgisayar görüntüleri yansıtılana kadar, ekipmanı olduğu halde bırakın ve USB kablosunu sökmeğin veya projektöre giden gücü kapatmayın.
- 6 **İşiniz bittiğinde, USB kablosunu çıkartın.**  
Menü çubuğu simgesini veya Dock simgesini tıklatın ve görüntülenen menüden **Bağlantıyı Kes** ögesini seçin ve ardından USB kablosunu çıkartın.



- Setup klasörü USB Display ögesi için Finder ögesinde otomatik olarak görüntülenmezse, bilgisayarınızda **EPSON PJ\_UD - USB Display Installer** ögesini çift tıklatın.
- Herhangi bir sebeple hiçbir şey yansıtılmıyorsa, Dock ögesinde **USB Display** simgesini tıklatın.
- Dock ögesinde **USB Display** simgesi yoksa, Uygulamalar klasöründen **USB Display** ögesini çalıştırın.
- Dock simgesi menüsünden **Exit** ögesi seçilirse, USB kablosu bir sonraki sefer takıldığında USB Display ögesi otomatik olarak başlamaz.

### İkinci seferden itibaren

#### Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.

Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Lütfen bekleyin.

### Kaldırma İşlemi

#### Windows için

**Denetim Masası - Program Ekle/Kaldır** öğelerini tıklatın ve **EPSON USB Display** uygulamasını kaldırın.

#### Mac OS için

Uygulama klasöründeki Tool klasöründen **USB Display UnInstaller** uygulamasını çalıştırın.



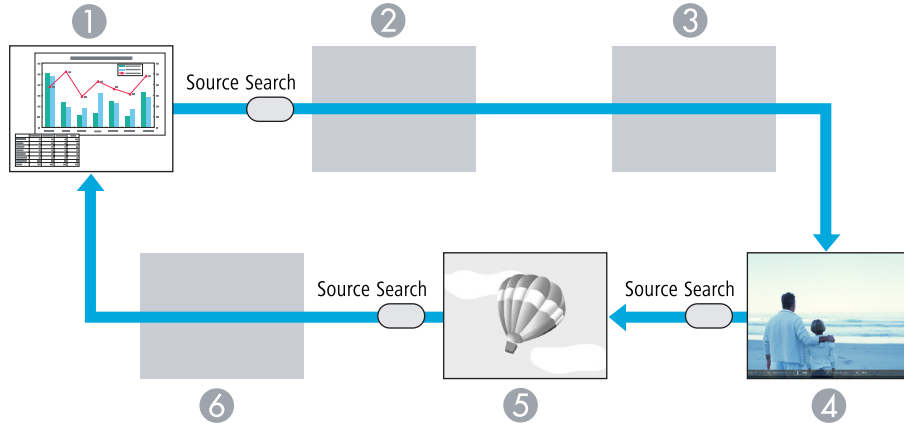
Yansıtılan görüntüyü iki şekilde değiştirebilirsiniz.

- 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.

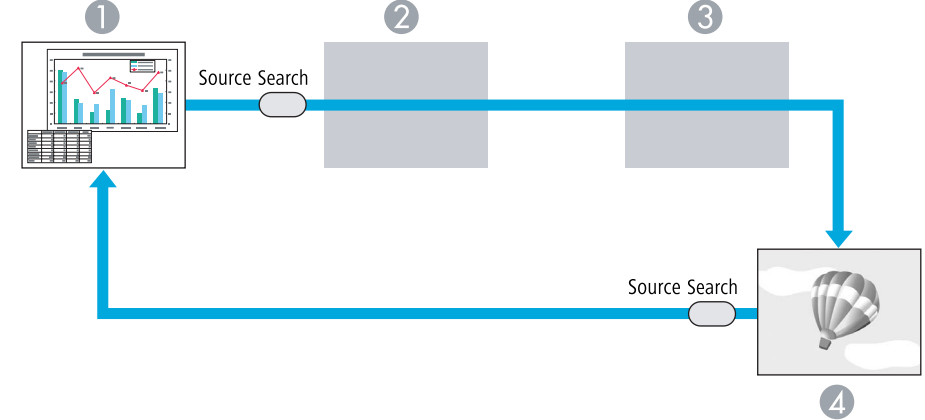
### EB-W10/X10



- 1 Bilgisayar
- 2 S-Video
- 3 Video
- 4 HDMI
- 5 USB Display
- 6 USB

### 6 USB

### EB-S10/W9/X9/S9/X92/S92

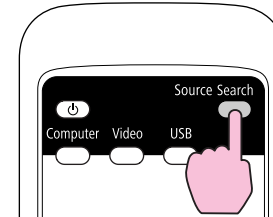


- 1 Bilgisayar
- 2 S-Video
- 3 Video
- 4 USB Display

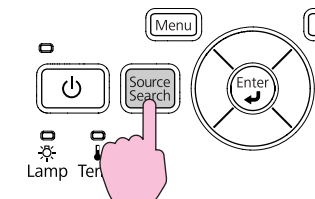
## Prosedür

**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.

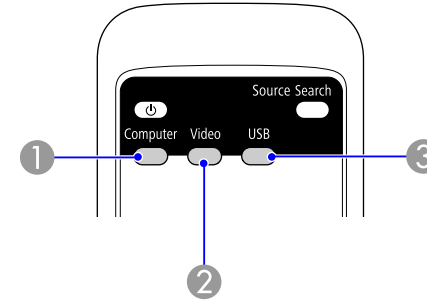
Örnek: EB-W10/X10



## Uzaktan Kumanda ile hedef görüntüye geçiş

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

### Uzaktan Kumanda



- 1 Bilgisayar giriş bağlantı noktasından alınan görüntülere geçer.
- 2 Düğmeye her basıldığında görüntü, Video, S-Video ve HDMI (sadece EB-W10/X10) giriş bağlantı noktaları arasında geçiş yapar.
- 3 Düğmeye her basıldığında görüntü, USB Display ve Slayt Gstr. (sadece EB-W10/X10) arasında değişir.



## 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.

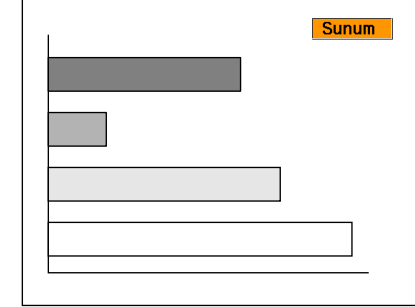
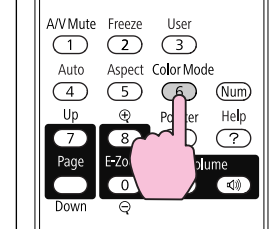
Mod	Uygulama
<b>Dinamik</b>	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu, en parlak moddur ve gölge tonlarını başarılı bir şekilde yeniden üretir.
<b>Sunum</b>	Bu mod, aydınlık odalarda renkli malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.
<b>Tiyatro</b>	Karanlık bir odada film izlemek 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 yansıtılmış gibi doğal bir renk kazandırır.
<b>Beyaz Tahta</b>	Beyaz tahta kullanarak sunumlar yapmak için idealdir.

\*1 Sadece, RGB sinyali girişe veya Kaynak olarak USB Display veya USB (sadece EB-W10/X10) ayarlanmışsa seçilebilir.

\*2 Sadece giriş bileşen video, S-video veya bileşik video görüntüleri ise seçilebilir.

## 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 Moduna geçilir.



Renk modu ayrıca Yapılandırma Menüsündeki **Görüntü** menüsünde bulunan **Renk Modu** kullanılarak da ayarlanabilir. [s.50](#)



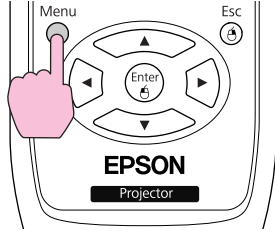
## Otomatik İris Özelliğini Ayarlama

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

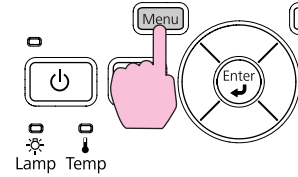
### Prosedür

- 1 [Menu] düğmesine basın ve Yapılandırma menüsünden Görüntü - Otomatik İris öğesini seçin. ➡ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.49

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



- 2 "Açık" öğesini seçin.  
Ayar, her bir Renk Modu için kaydedilir.

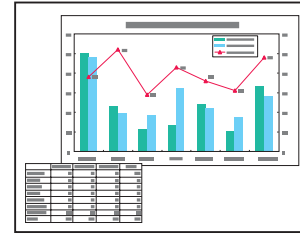
- 3 Yapılandırma Menüsünü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.



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

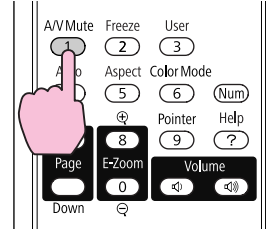
## Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Saklama (A/V Sessiz)

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

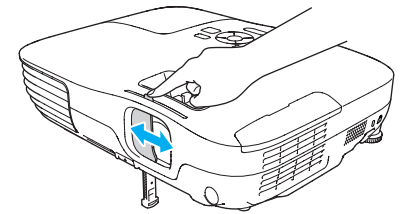


### Prosedür

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 menüsündeki **Uzatılmış - Ekran - A/V Sessiz** ayarını kullanarak A/V Sessiz ekranı için **Siyah, Mavi** veya **Logo** seçeneklerinden birini seçebilirsiniz. [s.54](#)
- A/V sessiz slayt 30 dakika boyunca kapalı kaldığında, Mercek kapanma zamanlayıcısı etkinleşir ve güç otomatik olarak kapanır. Mercek kapanma zamanlayıcısının etkinleştirilmesini istemiyorsanız, **Uzatılmış** menüsündeki **İşletim**'den **Mer. kap. zam.** ayarını **Kapalı** olarak değiştirin. [s.54](#)



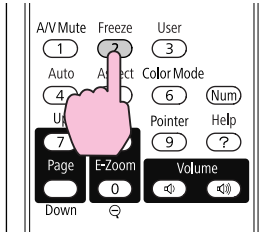
- Ses durdurulmaz.
- Ekran dondurulsa dahi görüntü kaynağı hareketli görüntüleri oynatmaya devam edecektir; bu nedenle projeksiyonu durdurulduğu noktadan sürdürmek mümkün değildir.
- Yapılandırma Menüsü veya bir Yardım ekranı görüntülenirken [Freeze] düğmesine basıldığında görüntülenen menü veya Yardım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

## 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.



## En Boy Oranını Değiştirme

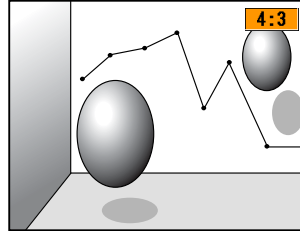
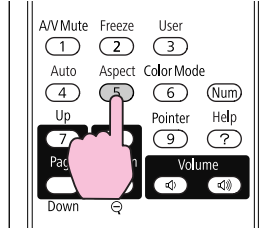
Video ekipmanı bağlandığında, dijital video şeklinde veya DVD'lere kaydedilmiş görüntülerin 16:9 geniş ekran formatında görüntülenebilmesi için en boy oranını► değiştirin. Bilgisayar görüntülerini tam boy olarak yansıtırken an boy oranını değiştirin.

Değiştirme yöntemleri ve En Boy Oranı Modu türleri aşağıdaki gibidir.

### Değiştirme metodları

#### Prosedür

##### Uzaktan Kumanda



Düğmeye her bastığınızda, En Boy Oranı Modu adı ekranda belirir ve en boy oranı değişir.

En Boy Oranı Modu adı ekranda görüntülenirken düğmeye basarsanız, bir sonraki En Boy Oranı Modu'na geçilir.



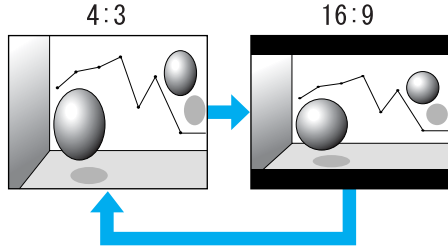
En Boy Oranı Modu, Yapılandırma Menüsündeki **Sinyal** menüsünde bulunan **En Boy Oranı** kullanılarak da ayarlanabilir. ➡ s.51



## Video ekipmanı görüntüleri için en boy oranını değiştirme

EB-X10/S10/X9/S9/X92/S92

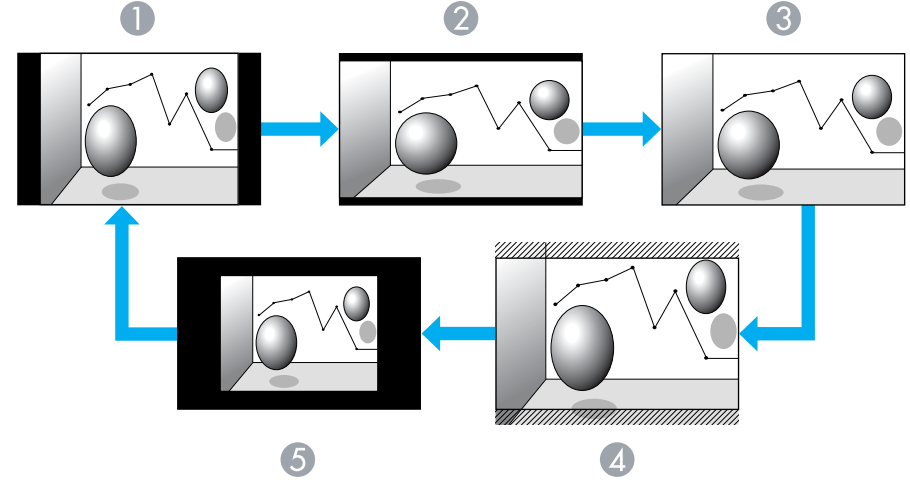
Bu düğmeye her bastığınızda, 4:3 ile 16:9 arasında geçiş yapar.



HDMI bağlantı noktasından sinyal girişi olursa, **Otomatik**, 4:3 ve 16:9 sırasıyla değişir. **Otomatik** olarak ayarlanırsa, giriş sinyalinden alınan bilgilere dayanarak en uygun en boy oranında görüntülenir. (Yalnızca EB-X10)

EB-W10/W9

Düğmeye her basıldığında sırasıyla **Normal\***, **16:9**, **Tam**, **Yakınlaştırma** ve **Doğal** arasında değişir.



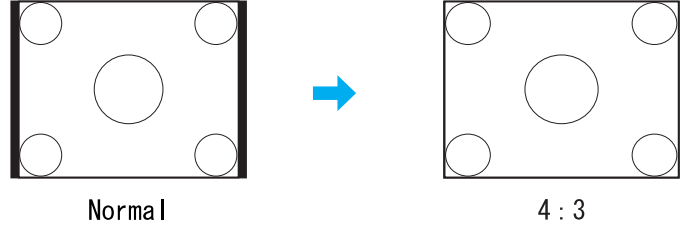
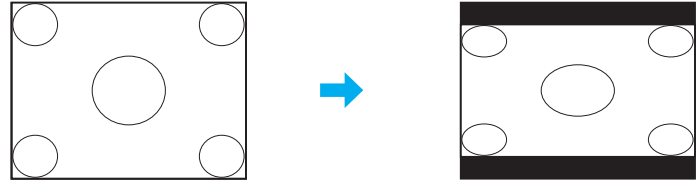
- ① Normal\*
- ② 16:9
- ③ Tam
- ④ Yakınlaştırma
- ⑤ Doğal

\* HDMI bağlantı noktasından sinyal girişi olursa, **Otomatik** görüntülenir. **Otomatik** seçilirse, giriş sinyalinden alınan bilgilere dayanarak en uygun en boy oranında görüntülenir. (Yalnızca EB-W10)



### Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-X10/S10/X9/S9/X92/S92)

Bilgisayardan görüntü yansıtırken, en boy oranını aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.

En/Boy Oranı Modu	İşletim	Yansıtma örneği
<b>Normal</b> Kaynak bilgisayar olduğunda gösterilir.	Giriş görüntüsünün en boy oranını koruyarak tam yansıtma boyutuna yansıtır.	
<b>Otomatik (sadece EB-X10)</b> Sadece kaynak <b>HDMI</b> olduğunda gösterilir.	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. Görüntüleri 5:4 en boy oranında (1280 x 1024) tam yansıtma boyutuna yansıtma istediğinizde idealdir.	1280x1024 oranında bir sinyal girişi alındığında 
<b>16:9</b>	16:9'luk en boy oranında yansıtır. Bu, 16:9'luk bir ekran kullanıldığında tam ekran boyutuna yansıtma için idealdir.	1280x1024 oranında bir sinyal girişi alındığında 



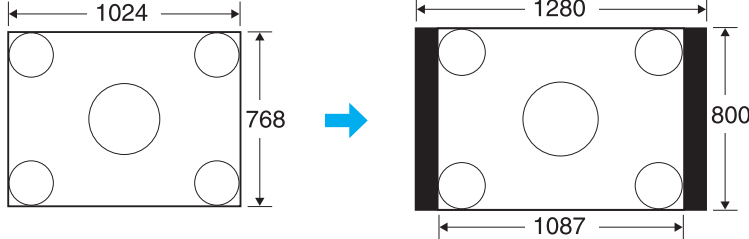
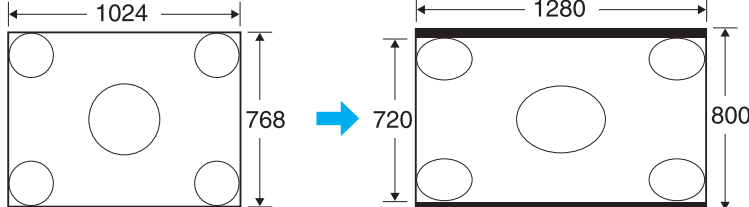
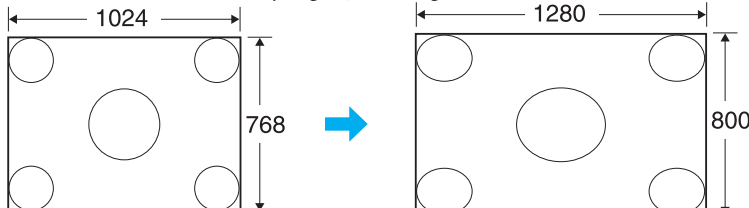
Görüntünün belli parçaları gösterilmiyorsa, bilgisayar panelinin boyutuna göre, Yapılandırma Menüsü **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** konumuna ayarlayın.

 s.51

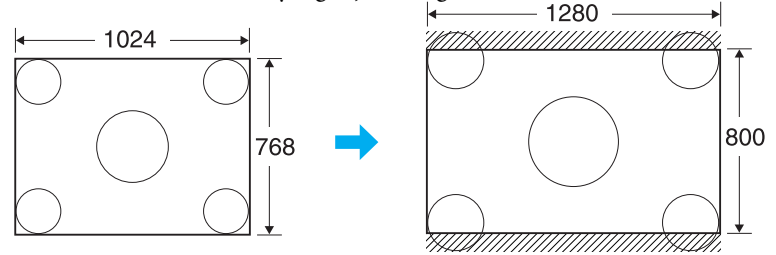
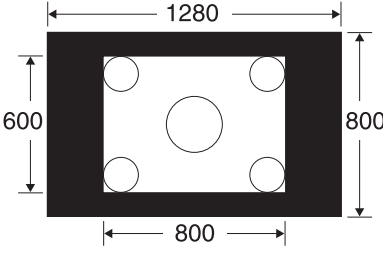
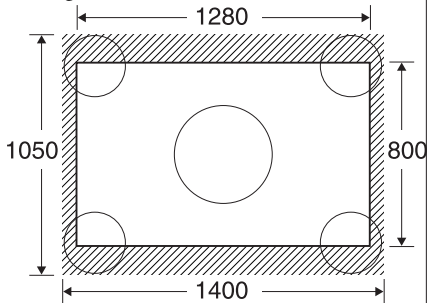


### Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-W10/W9)

En boy oranını aşağıdaki gibi değiştirebilirsiniz. EB-W10/W9 için, WXGA panel çözünürlüğü sebebiyle yansıtma boyutu 1280 x 800 noktadır (en boy oranı 16:10). 16:9'luk ekranlar üzerine yansıtma gerçekleştirildiğinde, En Boy Oranı Modu'nu **16:9** olarak ayarlayın.

En Boy Oranı Modu	İşletim	Yansıtma örneği
<b>Normal</b>	Giriş görüntüsünün en boy oranını koruyarak tam yansıtma boyutuna yansıtır.	1024x768 oranında bir sinyal girişi alındığında 
<b>Otomatik (sadece EB-W10)</b> Sadece kaynak <b>HDMI</b> olduğunda gösterilir.	Giriş sinyalinden alınan bilgilere dayanarak uygun bir en boy oranında yansıtır.	
<b>16:9</b>	16:9'luk bir en boy oranında tam yansıtma boyutuna yansıtır.	1024x768 oranında bir sinyal girişi alındığında 
<b>Tam</b>	Tam boyuta yansıtır.	1024x768 oranında bir sinyal girişi alındığında 



En Boy Oranı Modu	İşletim	Yansıtma örneği
<b>Yakınlaştırma</b>	Giriş görüntüsünü yan yönde en boy oranı boyutuna olduğu gibi yansıtır. Yansıtma boyutunun ötesine geçen kısımlar yansıtılmaz.	1024x768 oranında bir sinyal girişi alındığında 
<b>Doğal</b>	Giriş görüntüsü boyutunun çözünürlüğünde ekranın ortasına yansıtır. Bu, net görüntüleri yansıtmak için idealdir. Görüntü çözünürlüğü 1280x800 oranını aşarsa, görüntünün kenarları yansıtılmaz.	800x600 oranında bir sinyal girişi alındığında 
		1400x1050 oranında bir sinyal girişi alındığında 



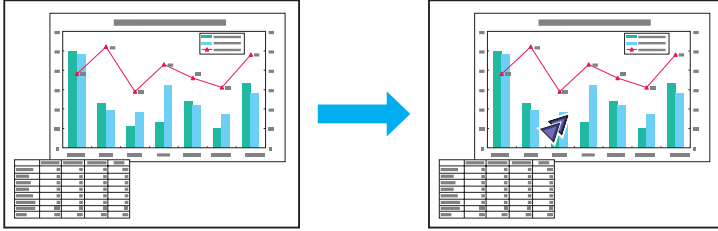
Görüntünün belli parçaları gösterilmiyorsa, bilgisayar panelinin boyutuna göre, Yapılandırma Menüsü **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** konumuna ayarlayın.

s.51



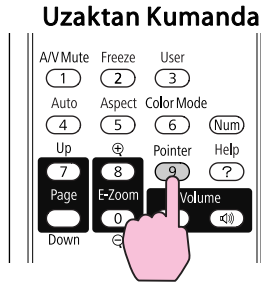
## İşaretçi İşlevi (İşaretçi)

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



### Prosedür

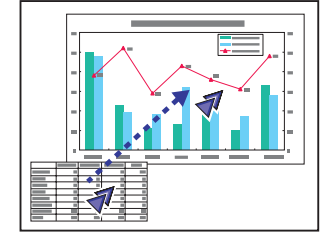
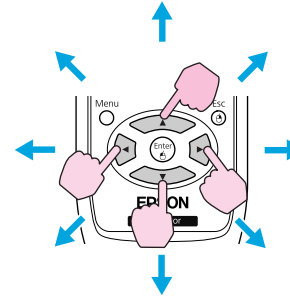
#### 1 İşaretçiyi görüntüleyin.



Bu düğmeye her bastığınızda işaretçi görüntülenir veya yok olur.

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

Uzaktan Kumanda



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



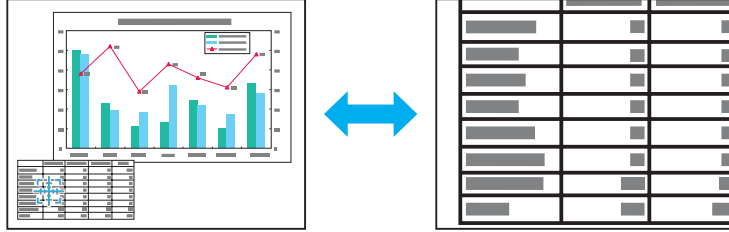
Yapılandırma Menüsü **Ayarlar - İşaretçi Şekli** ögesinde üç farklı İşaretçi simgesinden (↗, ↘ veya ↙) birini seçebilirsiniz.

🖱️ s.53



## Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom)

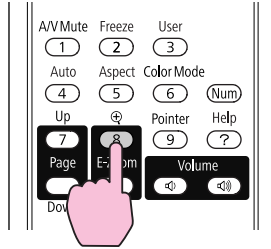
Bu özellik, grafik ve tablolar gibi daha detaylı görmek istediğiniz görüntüleri büyütmek için kullanılır.



### Prosedür

- 1 E-Zoom öğesini başlatın.

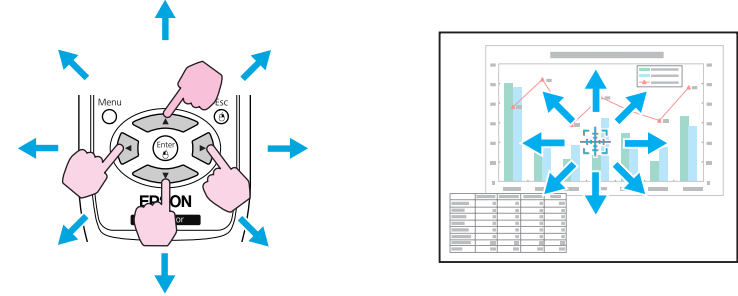
#### Uzaktan Kumanda







2

- () büyötmek istediğiniz görüntü alanına hareket ettirin.

#### Uzaktan Kumanda

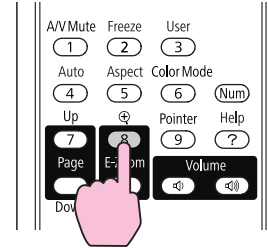


Bitişik [, [, [ ve [ düğmeleriyle birlikte basıldığında, işaretçi çapraz olarak da hareket ettirilebilir.

3

- Büyütün.

#### Uzaktan Kumanda



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

Büyütölün görüntüyü [] düğmesine basarak küçöltebilirsiniz.

İptal etmek için [Esc] düğmesine basın.

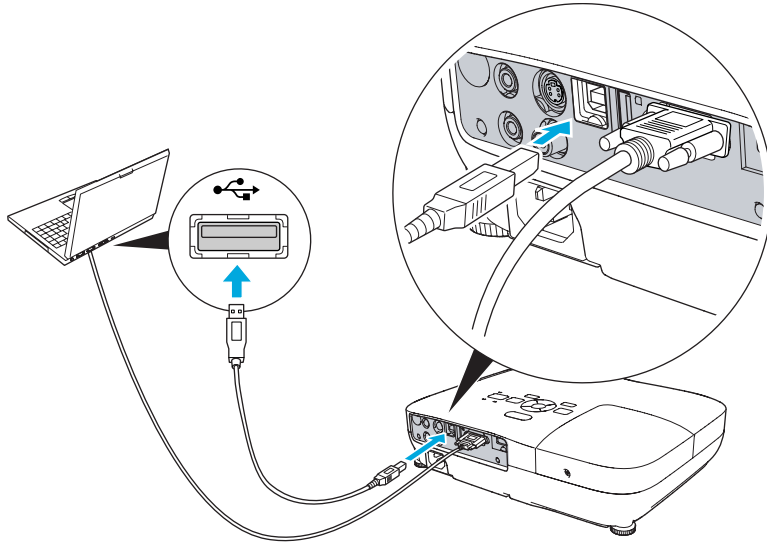




- Büyütme oranı ekranda görüntülenir. Seçilen alan, 25 adımda 1 ila 4 kat büyütülebilir.
- Görüntüyü kaydırmak için [↶], [↷], [↵] veya [↶] düğmesine basın.

## Uzaktan Kumandanın Fare Olarak Kullanılması

Bilgisayarın USB bağlantı noktası ile projektörün arka kısmındaki USB(TypeB) bağlantı noktası USB kablosu ile bağlandığında bilgisayarın fare imlecini kontrol etmek veya (Kablosuz Fare işlevi) önceki/sonraki sayfaya geçmek için projektörün Uzaktan Kumandasını kullanabilirsiniz.



Kablosuz Fare işlevi ile Yuk/Aşğ Kaydır işlevi eş zamanlı olarak kullanılamaz.

	Windows	Mac OS
İşletim sistemi	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x

## 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.54](#)

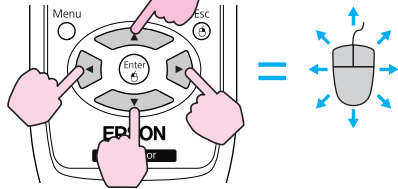


- Kablosuz Fare işlevi yalnızca kaynak, **Bilgisayar** veya **HDMI** (sadece EB-W10/X10) ise kullanılabilir. USB Display ile yansıtırken bu işlevi kullanamazsınız.
- Hem Windows hem de Macintosh işletim sistemlerinin bazı sürümlerinde Kablosuz Fare kullanılamayabilir.
- Fare işlevinin kullanılabilmesi için bazı bilgisayar ayarlarının değiştirilmesi gerekebilir. Daha fazla ayrıntı için bilgisayarınızla birlikte verilen belgelere bakınız.

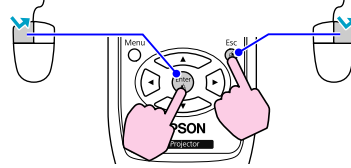


Bilgisayar ve projektör bir USB kablosu ile bağlandıktan sonra fare imleci şu şekilde kullanılabilir.

## Fare işaretçisini hareket ettirmek

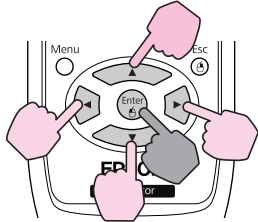


## Fare tıklamaları



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, [Up], [Down], [Left] veya [Right] düğmelerine basın.
2. İstenen konumda bırakmak için [Enter] düğmesine basmayı bırakın.



- Bitişik [Up], [Down], [Left] ve [Right] düğmeleriyle birlikte basıldığında, işaretçi çapraz olarak da 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
  - Bir Test Deseni görüntülenirken
  - Renk Modu ayarlanırken
  - Renk Modu adı görüntülenirken
  - Kaynak adı görüntülenirken
  - Giriş kaynağını değiştirirken

## Yuk/Aşağı Kaydır

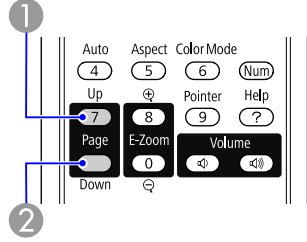
Uzaktan kumanda ile önceki/sonraki sayfalar arasında geçiş yapabilmek için Yapılandırma Menüsündeki **Uzatılmış** kısmında **USB Type B** ayarını



**Yuk/Aşğ Kaydır** olarak ayarlayın. USB Display ile yansıtırken ayarı değiştirmeden önceki/sonraki sayfalar arasında geçiş yapabilirsiniz.

## Yukarı/aşağı kaydırma örneği

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



- ① Önceki slayt
- ② Sonraki slayt



Projektör aşağıdaki geliştirilmiş güvenlik işlevlerine sahiptir.

- Şifre Koruması  
Projektörü kullanacak kişileri sınırlandırabilirsiniz.
- İşletim Kiliti  
Kişilerin, projektör ayarlarını izinsiz değiştirmesini önleyebilirsiniz.  
☞ s.39
- Hırsızlık Önleyici Kilit  
Projektör, muhtelif tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır. ☞ s.40

## 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 iki 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 değiştirilmeye 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** öğesinden **Ekran Arkaplanı**, **Başlangıç Ekranı** ve **A/V Sessiz** özellikleri için ayar yapma.

### Şifre Koruması Ayarı

Şifre Koruması özelliğini ayarlamak için aşağıdaki prosedürü izleyin.

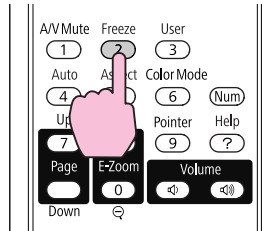
#### Prosedür



**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.38**
- Şifre ayarlandığında, ilave bir hırsızlık caydırıcı önlem olarak, ürünle birlikte verilen Şifre koruma etiketi projektörün üzerine görünür bir yere yapıştırın.  
(EB-X92/S92 ile birlikte Şifre koruma etiketi verilmez.)

2

### "Açma Koruması" özelliğini açın.

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

3

### "Kull. Logosu Koruma" özelliğini açın.

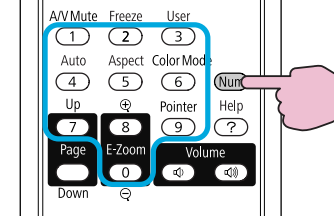
- (1) **Kull. Logosu Koruma** özelliğini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Açık** öğesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (3) [Esc] düğmesine basın.

4

### Şifreyi ayarlayın.

- (1) **Şifre** öğesini 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 haneyi girdiğinizde onay ekranı belirir.

### Uzaktan Kumanda



- (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 çıkartın. Projektör prizden çekili durumdayken yaklaşık olarak 30 saniye bekleyin, sonra geri takıp projektörü açın. Projektör, Şifre giriş 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 kez yanlış Şifre 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.

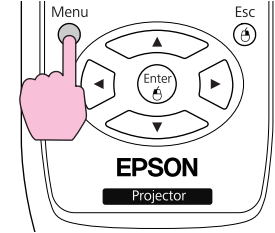
Bu, etkinlik veya gösterilerde tüm düğmeleri devre dışı bırakıp yalnızca görüntüyü yansıtmak istediğinizde veya okullarda düğme kullanımını kısıtlamak istediğinizde kullanışlı bir özelliktir. Projektör halen Uzaktan Kumanda ile kontrol edilebilir.

**Prosedür**

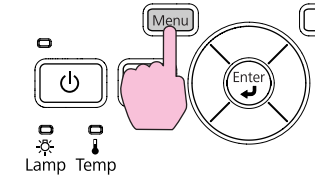
1

Projeksiyon sırasında, [Menu] düğmesine basın ve **Yapılandırma Menüsü Ayarlar - İşletim Kilidi** seçeneğini belirleyin.  "**Yapılandırma Menüsünü Kullanma**" [s.49](#)

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



2

"Tam Kilit" veya "Kısmi Kilit" öğesini seçin.



3

Onay mesajı görüntülendiğinde Evet öğesini 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

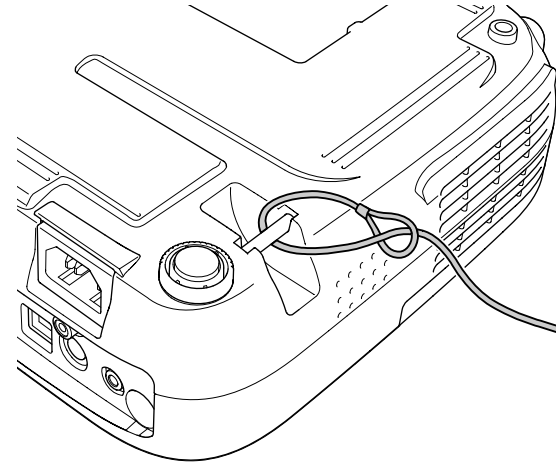
Projektör genellikle tavan askısına kurulduğu ve boş odalarda bırakıldığı için, projektörde, birilerinin projektörü almasını engellemeye yönelik aşağıda belirtilen güvenlik aygıtları mevcuttur.

- Güvenlik yuvası  
Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. Microsaver Security System hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için, Kensington Web sitesini ziyaret edin: <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.





Slayt Gstr.'nde projektöre USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesi bağlayarak aygıtta kayıtlı görüntü dosyalarını doğrudan yansıtabilirsiniz.



Güvenlik işlevleri olan USB depolama aygıtlarını kullanmak mümkün olmayabilir.

## Slayt Gösterisinde Yansıtılabilecek Dosya Özellikleri

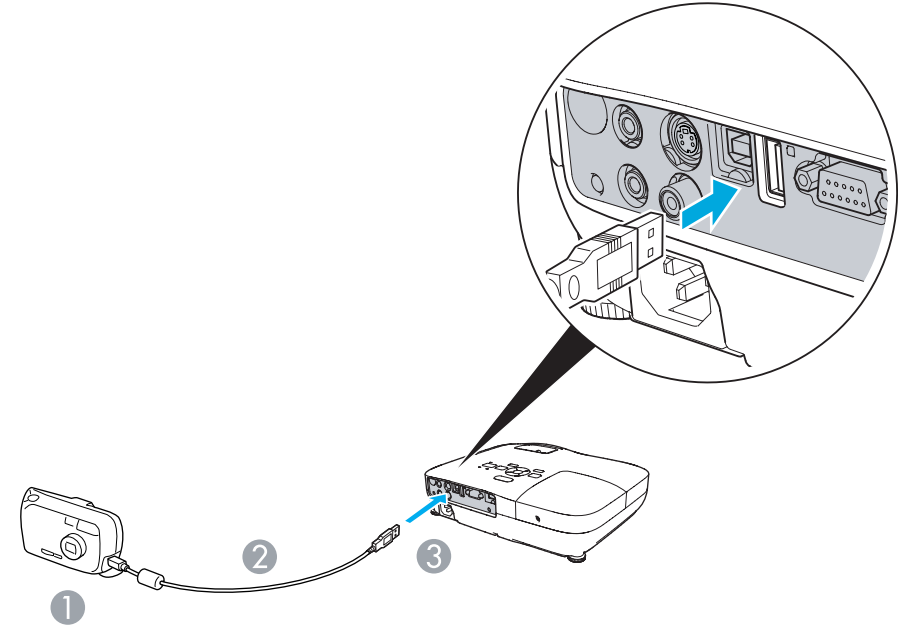
Tür	Dosya Türü (uzantı)	Açıklama
Hareket-siz görün-tü	.jpg	Şunlar yansıtılamaz: <ul style="list-style-type: none"><li>• CMYK renk modlu format</li><li>• İleri giden format</li><li>• 8176x6144 üzerindeki çözünürlükler</li><li>• ".jpeg" uzantılı dosyalar</li></ul> JPEG dosyalarının özelliklerinden dolayı yüksek sıkıştırma oranına sahip görüntüler net olarak yansıtılamayabilir.



- Bazı dosya sistemleri projektör tarafından desteklenmeyebileceğinden Windows ile biçimlendirilmiş ortam kullanın.
- Ortamı FAT16 veya FAT32 olarak biçimlendirin.

ile kullanılabileceği belirtilen bir USB kablosu kullanarak projektöre bağlayın.

### Örnek: Dijital fotoğraf makinesi bağlama



- 1 Dijital fotoğraf makinesinin USB bağlantı noktasına
- 2 USB kablosu
- 3 USB(Type A) bağlantı noktasına

## USB Aygıtlarının Bağlanması ve Çıkarılması

### USB aygıtlarının bağlanması

Slayt Gstr. şeklinde oynatılacak olan görüntü dosyalarını içeren USB aygıtını projektörün USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlayın. Dijital fotoğraf makinesi bağlarken ürünle birlikte verilen ya da dijital fotoğraf makineniz



## Dikkat

- USB hub kullanırsanız, Slayt Gösterisi doğru çalışmayabilir. Dijital fotoğraf makineleri ve USB depolama aygıtları gibi aygıtlar, doğrudan projektöre bağlanmalıdır.
- USB-uyumlu bir sabit disk bağlanılıp 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, Slayt Gstr. düzgün çalışmayabilir.

## USB aygıtlarının çıkarılması



Yansıtma bittiğinde USB aygıtını projektörün USB(TypeA) bağlantı noktasından çıkarın.

Dijital kameralar, sabit diskler ve benzeri için, aygıtı kapattıktan sonra çıkarın.

## Slayt Gstr. Başlatma ve Bitirme

### Slayt Gstr. başlatma


#### Prosedür

- 1 Yansıtılan görüntüyü USB olarak değiştirin.  s.22
- 2 Projektöre USB depolama aygıtı veya dijital fotoğraf makinesi bağlayın.  s.41

Slayt Gstr. başlar ve dosya liste ekranı görüntülenir.

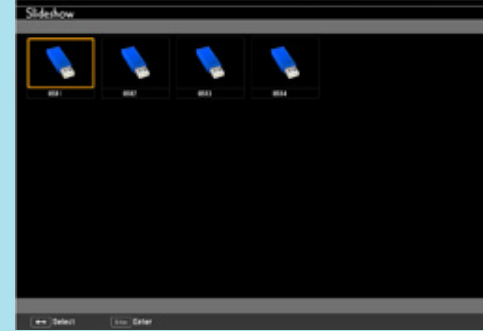
### Slayt Gstr. bitirme

#### Prosedür

Slayt Gstr.'ni bitirmek için bağlı USB aygıtını projektörden çıkarın.  "USB aygıtlarının çıkarılması" s.42



- USB kart okuyucuya bir hafıza kartı takarak projektöre bağlayabilirsiniz. Ancak piyasada mevcut bazı USB kart okuyucuları projektör ile kullanmak mümkün olmayabilir.
- Aşağıdaki ekran (Sürücüyü seçin ekranı) açılırsa uzaktan kumanda üzerindeki [◀] ve [▶] düğmelerine basarak, kullanmak istediğiniz sürücüyü seçin ve Enter düğmesine basın.



- Sürücüyü seçin ekranını açmak için imleci dosya liste ekranını üst kısmındaki Sürücüyü seçin öğesinin üzerine getirin ve Enter düğmesine basın.
- Projektör tarafından tek seferde en çok dört ortam türü tanınabilir.

## Temel Slayt Gstr. İşletimleri

Bu kısımda Slayt Gstr. ile görüntülerin oynatılması ve yansıtılması prosedürü açıklanmıştır.



Aşağıdaki adımlarda Uzaktan Kumanda temel alınarak açıklama yapılmış olmasına rağmen aynı işlemleri projektör Kontrol panelinden de yapabilirsiniz.

### Prosedür

- 1 **İmleci, üzerinde işlem yapmak istediğiniz dosya veya klasörün üzerine getirmek için, [▲], [▼], [◀] ve [▶] düğmelerine basın.**



1 İmleç

- JPEG dosyaları küçük resimler (dosya içeriğinin küçük görüntüleri) şeklinde görüntülenir.
- Bazı JPEG dosyalarının küçük resimler şeklinde görüntülenmesi mümkün olmayabilir. Bu durumda bir dosya simgesi görüntülenir.



Tüm dosya ve klasörlerin mevcut ekrana sığmaması durumunda uzaktan kumanda üzerindeki [Page] düğmesine (Down) basın ya da imleci ekranın alt kısmındaki **Sonraki sayfa** üzerine getirerek [Enter] düğmesine basın.

Önceki ekrana dönmek için uzaktan kumanda üzerindeki [Page] düğmesine (Up) basın ya da imleci ekranın üst kısmındaki **Önceki sayfa** üzerine getirerek [Enter] düğmesine basın.

2

**[Enter] düğmesine basın.**

Seçilen görüntü görüntülenir.

Bir klasör seçilmişse klasördeki dosyalar görüntülenir. Klasör içeriğini gösteren ekranda **Başla dön** ögesini seçer ve [Enter] düğmesine basarsanız klasör açılmadan önceki ekran yeniden görüntülenir.

## Görüntülerin Döndürülmesi

Slayt Gstr. işlevi kullanılarak yansıtılan JPEG görüntüsü 90 derecelik adımlarla döndürülebilir. Slayt Gstr. ile oynatılan JPEG görüntüleri de döndürülebilir.

JPEG görüntüsünü veya JPEG görüntülerini döndürmek için aşağıdaki prosedürü izleyin.



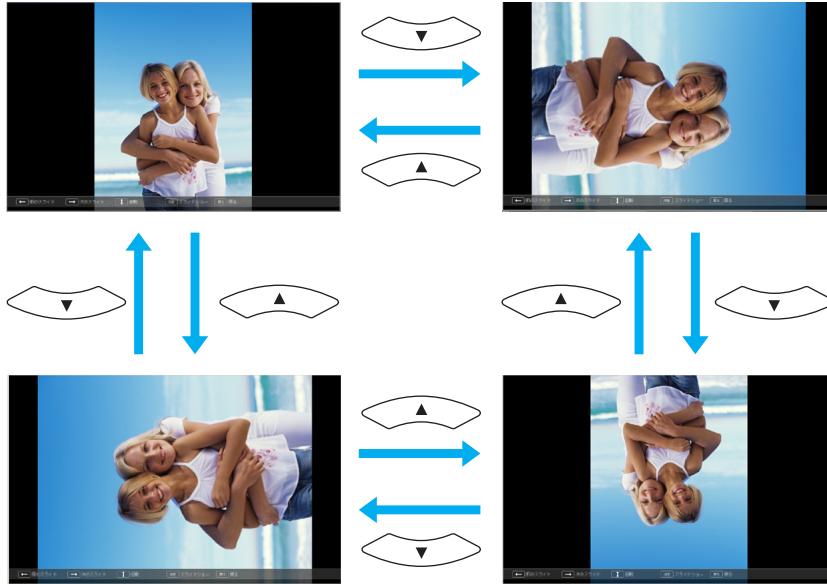
**Prosedür**

- 1** Slayt Gstr. işlevini başlatın ve tek bir JPEG görüntüsü yansıtın ya da birden fazla JPEG görüntüsü kullanarak bir slayt gösterisi yapın.

JPEG görüntüleri oynatmak için s.44

Slayt Gstr. oynatmak için s.45

- 2** Bir JPEG görüntüsünü yansıtırken [ ] düğmesine veya [ ] düğmesine basın.



- Seçili tek bir görüntü dosyasının yansıtılması  
Bu işlev seçtiğiniz tek bir görüntü dosyasını yansıtır.
- Klasör içindeki görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gstr.)  
Bu işlev seçili klasördeki görüntü dosyalarını sırayla oynatır (slayt gösterisi yapar). s.45

**Dikkat**

Erişim sırasında USB depolama aygıtını çıkartmayın. Slayt Gstr. düzgün bir şekilde çalışmayabilir.

Aşağıdaki adımlarda Uzaktan Kumanda temel alınarak açıklama yapılmış olmasına rağmen aynı işlemleri projektör Kontrol panelinden de yapabilirsiniz.

**Bir görüntünün yansıtılması****Prosedür**

- 1** Slayt Gstr. işlevini başlatın. s.42  
Dosya liste ekranı açılır.
- 2** İmleci, yansıtmak istediğiniz dosyanın üzerine getirmek için, [ ], [ ], [ ] ve [ ] düğmelerine basın.

**Görüntü Dosyalarının Yansıtılması**

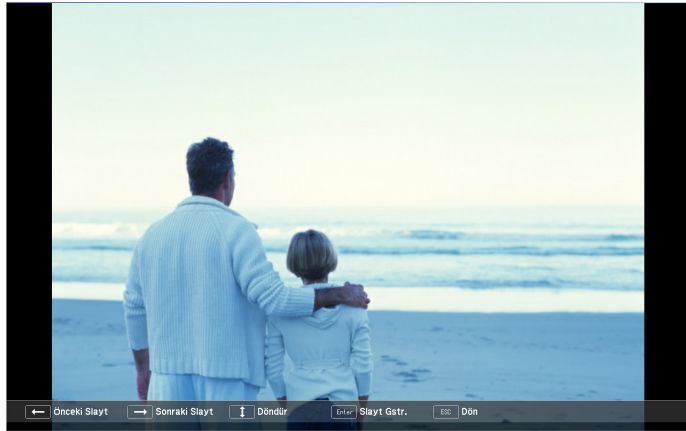
Slayt Gstr., USB depolama aygıtında veya dijital fotoğraf makinesinde bulunan görüntü dosyalarını yansıtma için iki yol sunar.





1 Görüntü dosyası

3 [Enter] düğmesine basın.  
Görüntü yansıtılır.




4 [Esc] düğmesine basarsanız dosya liste ekranı yeniden açılır.


## Klasör içindeki tüm görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gstr.)

Klasör içindeki görüntü dosyalarını her seferinde bir tanesi olmak üzere sırayla yansıtabilirsiniz. Bu işlev Slayt Gstr. olarak adlandırılır. Slayt Gstr. yapmak için aşağıdaki prosedürü kullanın.



Slayt Gstr.'nde dosyaları otomatik olarak değiştirmek için **Seçenek** ekranındaki **Ekrana değiştirme süresi** ayarını **Hayır** haricindeki bir değere ayarlayın. Bu ayar, varsayılan değer olarak, **Hayır** seçeneğine ayarlanmıştır.  s.46

### Prosedür

- 1 Slayt Gstr. işlevini başlatın.  s.42  
Dosya liste ekranı açılır.
- 2 İmleci, Slayt Gstr. yapmak istediğiniz klasörün üzerine getirmek için, [↶], [↷], [↵] ve [↶] düğmelerine basın ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- 3 Dosya liste ekranının alt kısmındaki "Slayt Gstr." ögesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Slayt Gstr. başlar ve klasörün içindeki görüntü dosyalarını her defasında tek bir görüntü olmak üzere otomatik olarak sırayla yansıtır.

Slayt gösterisi sona ulaştığında ekran otomatik olarak dosya liste ekranına döner. **Seçenek** ekranında **Devamlı Oynat** seçeneği **Açık** olarak ayarlanırsa slayt gösterisi sona ulaştığında baştan başlar.

 s.45

Slayt Gstr. yaparken önceki/sonraki ekrana gidebilir veya oynatımı iptal edebilirsiniz.





**Seçenek** ekranındaki **Ekrana Değiştirme Süresi** ayarı **Hayır** olarak ayarlanırsa Slayt Gstr. işlevini başlattıktan sonra dosyalar otomatik olarak değişmez. Sonraki dosyayı yansıtmak için [Enter] veya [Page] düğmesine (Down) basın.

## Görüntü Dosyası Görüntüleme Ayarı ve Slayt Gstr. İşletim Ayarı

**Seçenek** ekranında dosyaların görüntülenme sırasını ve Slayt Gstr. işletimini ayarlayabilirsiniz.

### Prosedür

1

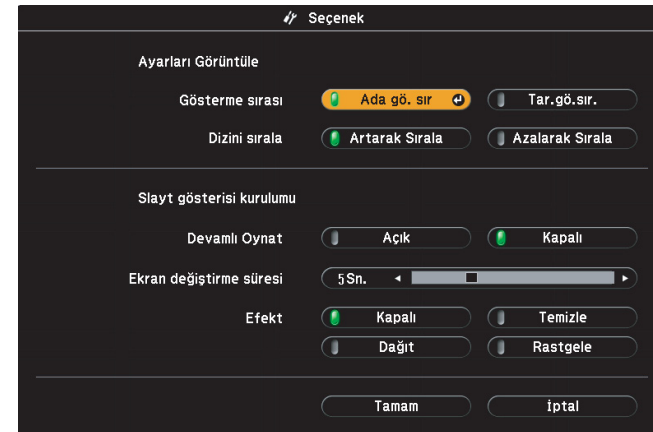
İmleci, ekran gereksinimlerini ayarlamak istediğiniz klasörün üzerine getirmek için, [↶], [↷], [↵] ve [↶] düğmelerine basın ve ardından [Esc] düğmesine basın. Görüntülenen alt menüden "Seçenek" öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

2

Aşağıdaki **Seçenek** ekranında verilen tüm öğeleri ayarlayın.

İmleci, değiştirmek istediğiniz öğenin ayar değerinin üzerine getirin ve etkinleştirmek için [Enter] düğmesine basın.

Aşağıdaki tabloda her bir öğenin ayrıntıları verilmiştir.



The screenshot shows the 'Seçenek' (Options) screen with the following settings:

- Ayarları Görüntüle** (Display Settings):
  - Gösterme sırası (Display order): Ada gö. sır. (selected), Tar.gö.sır.
  - Dizini sırala (Sort order): Artarak Sırala (selected), Azalarak Sırala
- Slayt gösterisi kurulumu** (Slide show setup):
  - Devamlı Oynat (Continuous Play): Açık (selected), Kapalı
  - Ekrana Değiştirme Süresi (Slide Change Time): 5 Sn. (selected)
  - Efekt (Effect): Kapalı (selected), Temizle, Dağıt, Rastgele
- Buttons at the bottom: Tamam, İptal

**Gösterme sırası**

Dosyaların gösterilme sırasını ayarlar. **Ada gö. sır** ve **Tar.gö.sır.** arasından artan sıralamaya göre seçin.



<b>Devamlı Oynat</b>	Slayt Gstr.'nin tekrarlanıp tekrarlanmayacağını ayarlar.
<b>Ekran değiştirme süresi</b>	Slayt Gstr. oynatımındaki her bir dosyanın gösterim süresini ayarlar. <b>Hayır</b> (0) ile 60 saniye arasında herhangi bir seçeneğe ayarlayın. <b>Hayır</b> seçilirse sayfaların otomatik olarak değişmesi devre dışı kalır.
<b>Efekt</b>	Slaytları değiştirirken kullanılacak ekran efektini ayarlar.

3

**İmleci, "Tamam" ögesinin üzerine getirmek için, [↵], [↶], [↷] ve [↸] düğmelerini kullanın ve ardından [Enter] düğmesine basın.**

Ayarlar uygulanır.

Ayarları uygulamak istemezseniz imleci **İptal** ögesinin üzerine getirin ve [Enter] düğmesine basın.

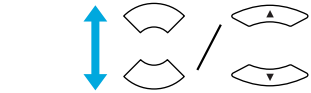
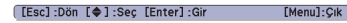
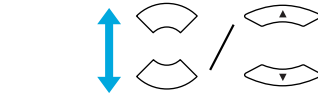
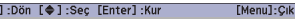
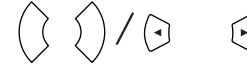
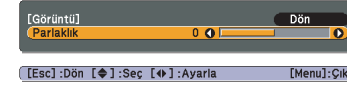
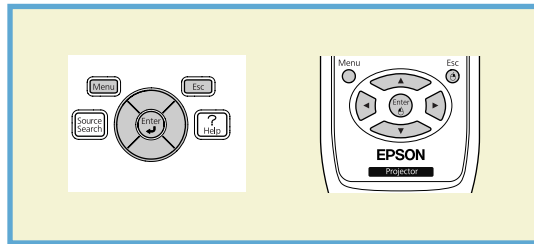
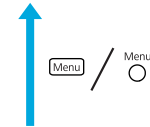




## Yapılandırma Menüsü

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 Kaynak'ına göre farklılık gösterir. Her Kaynak ve o kaynağın sinyal durumuna göre ayar ayrıntıları kaydedilir.

Bilgisayar\*1/USB Display/HDMI\*1\*3/USB\*3







Bilgisayar\*2/S-Video/Video/HDMI\*2\*3





\*1 RGB sinyal girişi alındığında

\*2 Bileşen Video sinyal girişi alındığında

\*3 Yalnızca EB-W10/X10





Alt Menü	İşlev
<b>Renk Modu</b>	Yansıtılan ortama uygun olarak görüntü kalitesini seçebilirsiniz.  s.24
<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 kompozit video/S-Video kullanırken NTSC sinyal girişi olduğunda mümkündür.) Görüntü Renk Tonunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Netlik</b>	Görüntü keskinliğini ayarlayabilirsiniz.
<b>Renk Sıcaklığı</b>	( <b>Görüntü</b> - <b>Renk Modu</b> , <u>sRGB</u> olarak ayarlandığında ayarlanamaz  .) Genel görüntü tonunu ayarlayabilirsiniz. Yüksek seçildiğinde görüntü mavi tona ulaşır, Düşük seçildiğinde ise görüntü kırmızı tonlu olur.
<b>Renk Ayarı</b>	( <b>Görüntü</b> menüsünden <b>Renk Modu</b> olarak <u>sRGB</u>  seçilirse, bu öğe seçilemez.) <b>Kırmızı, Yeşil, Mavi:</b> Her rengin doygunluğunu ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.



Alt Menü	İşlev
Otomatik İris	(Bu öge <b>Görüntü</b> menüsünde <b>Renk Modu</b> ayarı olarak yalnızca <b>Dinamik</b> veya <b>Tiyatro</b> seçildiğinde seçilebilir.) Yansıtılan görüntülere en iyi ışık durumu ayarını yapın veya yapmayın ( <b>Açık/Kapalı</b> ).  s.25
Sıfırla	<b>Görüntü</b> menü işlevlerindeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına getirebilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.57

## Sinyal Menüsü



Ayarlanacak öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, yansıtılan Kaynak'ına göre farklılık gösterir. Her Kaynak ve o kaynağın sinyal durumuna göre ayar ayrıntıları kaydedilir. Kaynak USB Display/USB\*<sup>3</sup> olduğunda, Sinyal menüsünde ayar yapamazsınız.

Bilgisayar* <sup>1</sup>	Bilgisayar* <sup>2</sup>	S-Video/Video	HDMI* <sup>3</sup>
<p>Görüntü</p> <p><b>Sinyal</b> </p> <p>Ayarlar</p> <p>Uzatılmış</p> <p>Bilgiler</p> <p>Sıfırla</p> <p>Otomatik Ayarlar</p> <p>Çözünürlük İzleme</p> <p>Senkronizasyon</p> <p>Konum</p> <p>Giriş Sinyali</p> <p>En Boy Oranı</p> <p>Sıfırla</p> <p>Dön</p> <p>Kapalı</p> <p>Otomatik</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>Otomatik</p> <p>Normal</p>	<p>Görüntü</p> <p><b>Sinyal</b> </p> <p>Ayarlar</p> <p>Uzatılmış</p> <p>Bilgiler</p> <p>Sıfırla</p> <p>Konum</p> <p>İleri giden</p> <p>Video Sinyali</p> <p>En Boy Oranı</p> <p>Sıfırla</p> <p>Dön</p> <p>Açık</p> <p>Otomatik</p> <p>4:3</p>	<p>Görüntü</p> <p><b>Sinyal</b> </p> <p>Ayarlar</p> <p>Uzatılmış</p> <p>Bilgiler</p> <p>Sıfırla</p> <p>Konum</p> <p>İleri giden</p> <p>Giriş Sinyali</p> <p>En Boy Oranı</p> <p>Sıfırla</p> <p>Dön</p> <p>Kapalı</p> <p>Otomatik</p> <p>4:3</p>	<p>Görüntü</p> <p><b>Sinyal</b> </p> <p>Ayarlar</p> <p>Uzatılmış</p> <p>Bilgiler</p> <p>Sıfırla</p> <p>İleri giden</p> <p>HDMI Video Aralığı</p> <p>En Boy Oranı</p> <p>Sıfırla</p> <p>Dön</p> <p>Kapalı</p> <p>Normal</p> <p>4:3</p>
[◆]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık	[◆]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık	[◆]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık	[◆]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık

\*1 RGB sinyal girişi alındığında

\*2 Bileşen Video sinyal girişi alındığında

\*3 Yalnızca EB-W10/X10

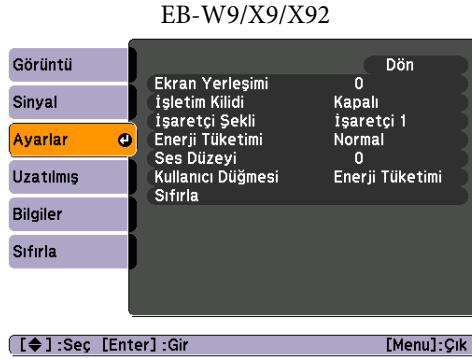
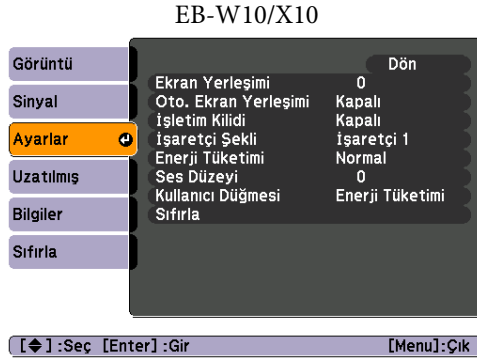
Alt Menü	İşlev
Otomatik Ayarlar	Giriş Sinyali değiştiğinde, Otomatik Ayarların görüntüyü otomatik olarak en iyi duruma ayarlayıp ayarlamayacağını ( <b>Açık/Kapalı</b> ) seçebilirsiniz.
Çözünürlük	<b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyalinin çözünürlüğü otomatik olarak tanınır. <b>Otomatik</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.
İzleme 	Görüntüde dikey çizgiler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.
Senkronizasyon 	Görüntüde titreme, bulanıklık veya parazitler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.









Alt Menü	İşlev
<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 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> <a href="#">Geçişli</a> (i) sinyali, <a href="#">İleri giden</a> (p) sinyaline çevrilir. Hareketsiz görüntüler için geçerlidir.
<b>HDMI Video Aralığı</b> (Yalnızca EB-W10/X10)	(Girişte bir dijital RGB sinyali alındığında, bu özellik ayarlanamaz) Projektörün HDMI 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 noktasından alınan giriş sinyalini 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>	Giriş sinyalini S-Video/Video giriş bağlantı noktalarından 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>	En Boy Oranı Modu'nu görüntünün <a href="#">en boy oranına</a> göre seçin. <a href="#">s.27</a>
<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. <a href="#">s.57</a>




## Ayarlar Menüsü





Alt Menü	İşlev
<b>Ekran Yerleşimi</b>	Dikey yönlerdeki ekran yerleşimi bozulmasını düzeltebilirsiniz.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
<b>Oto. Ekran Yerleşimi</b> (sadece EB-W10/X10)	Otomatik Ekran Yerleşimi gerçekleştirmek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın. (Otomatik Ekran Yerleşimi, sadece <b>Uzatılmış - Yansıtma</b> menüsünden <b>Ön</b> seçeneği belirlendiğinde gerçekleştirilir.)
<b>Yakınıştırma</b> (sadece EB-S10/S9/S92)	Yansıtma ekran boyutunu <b>Geniş</b> (Büyük) veya <b>Tele</b> (Küçük) olarak ayarlayabilirsiniz.
<b>İşletim Kilidi</b>	Projektörün Kontrol paneli kullanımını kısıtlamak için bu işlevi kullanabilirsiniz.  <a href="#">s.39</a>
<b>İşaretçi Şekli</b>	İşaretçi şeklini seçebilirsiniz.  <a href="#">s.32</a> 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 % 7 to 19 azalır, lamba ömrü: yaklaşık 1.3 kat uzar
<b>Ses Düzeyi</b>	Ses Düzeyi ayarlayabilirsiniz. Her Kaynak ve Sinyal Durumu'na göre ayar ayrıntıları kaydedilir.
<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, Çözünürlük</b>









Alt Menü	İşlev
Sıfırla	<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.57</a>


## Uzatılmış Menü



Alt Menü	İşlev
<b>Ekran</b>	Projektör ekranına ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz. <b>Mesaj:</b> <b>Kapalı</b> olarak ayarlandığında aşağıdaki öğeler gösterilmezler. <b>Kaynak</b> , <b>Renk Modu</b> veya <b>En Boy Oranı</b> seçeneklerini değiştirirken mevcut seçimin adı; görüntü sinyali girişi yoksa bir mesaj; Yüksek Sıc.Uyarısı gibi uyarılar. <b>Ekran Arkaplanı</b> *1: Görüntü sinyali olmadığında ekran durumunu <b>Siyah</b> , <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> seçeneklerinden birine ayarlayabilirsiniz. <b>Başlangıç Ekranı</b> *1: Başlangıç Ekranı (projektör başlatıldığında yansıtılan görüntü) özelliğinin görüntülenip görüntülenmeyeceğini ( <b>Açık/Kapalı</b> ) seçebilirsiniz. <b>A/V Sessiz</b> *1: A/V Sessiz sırasında görüntülenen ekranı, <b>Siyah</b> , <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> olarak ayarlayabilirsiniz.
<b>Kullanıcı Logosu</b> *1	Ekran Arkaplanı, A/V Sessiz ve diğerleri için arkaplan olarak görüntülenen Kullanıcı Logosunu değiştirebilirsiniz.  <a href="#">s.82</a>
<b>Yansıtma</b>	Projektörün kurulumuna ilişkin aşağıdaki ayarları yapabilirsiniz.  <a href="#">s.72</a> <b>Ön, Ön/Tavan, Arka, Arka/Tavan</b> Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak ayarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz. <b>Ön ↔ Ön/Tavan</b> <b>Arka ↔ Arka/Tavan</b>



Alt Menü	İşlev
İşletim	<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. <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>
Bekleme Modu	<p>Projektör bekleme modunda olsa bile projektörün durumu USB iletişimi üzerinden bilgisayar tarafından izlenecek ve kontrol edilecekse <b>İletişim Açık</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">s.89</a></p>
USB Type B	<p>Projektör ve bilgisayar birbirine USB kablosu ile bağlıyken ve bilgisayar görüntüleri yansıtılıyorken <b>USB Display</b> özelliğine geçin.  <a href="#">s.18</a></p> <p>Fare işaretçisinin Uzaktan Kumanda ile çalıştırılması gerektiğinde <b>Kablosuz Fare</b> seçeneğini ayarlayın.  <a href="#">s.34</a></p> <p>Sayfa değiştirme işlemi Uzaktan Kumanda ile yapılacaksa <b>Yuk/Aşğ Kaydır</b> seçeneğine ayarlayın.  <a href="#">s.35</a></p>
Link 21L	<p>Projektörün durumu USB iletişimi üzerinden bilgisayar tarafından izlenecek ve kontrol edilecekse <b>Açık</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">s.89</a></p>
Dil	<p>Mesaj ekranları için dili ayarlayabilirsiniz.</p>
Sıfırla	<p><b>Uzatılmış</b> menüsünden <b>Ekran</b>*1 ve <b>İşletim</b>*2 öğelerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz.</p> <p>Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  <a href="#">s.57</a></p>

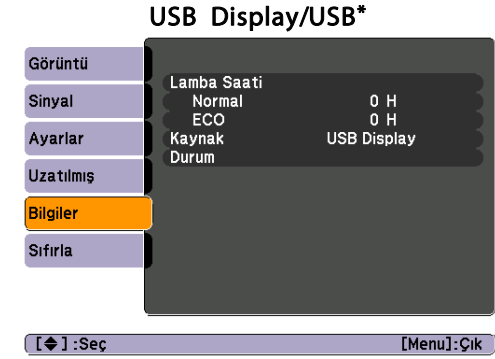
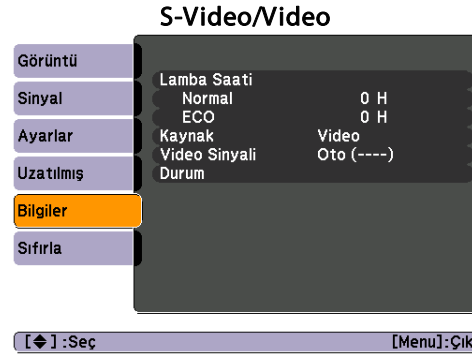
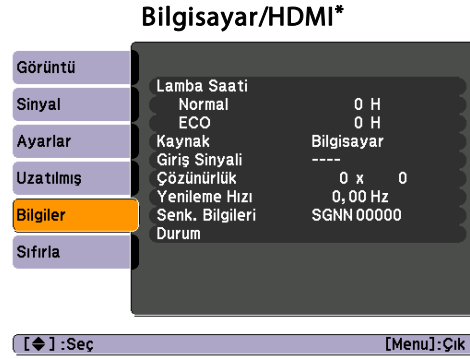
\*1 **Şifre Korumasındaki Kull. Logosu Koruma** öğesi **Açık** olarak ayarlandığında Kullanıcı Logosu ile ilgili ayarlar değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** ayarını **Kapalı** konumuna getirerek değişiklikleri yapabilirsiniz.  [s.37](#)

\*2 **Yüksek İrtifa Modu** hariç.



## Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran)

Yansıtılan görüntü sinyallerinin ve projektörün durumunu kontrol etmenizi sağlar. Görüntülenen öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, yansıtılan Kaynak'ına göre farklılık gösterir.



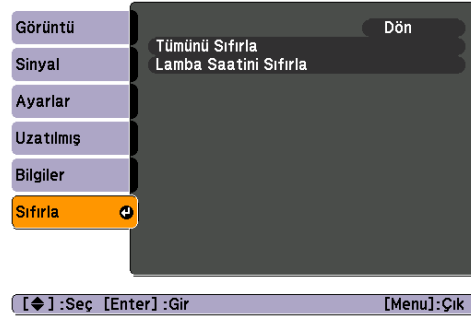
\* Yalnızca EB-W10/X10

Alt Menü	İşlev
<b>Lamba Saati</b>	Kümülatif Lamba çalışma süresini*1 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>	Giriş çözünürlüğünü görüntüleyebilirsiniz.
<b>Video Sinyali</b>	<b>Sinyal</b> menüsünden ayarlanan <b>Video Sinyali</b> içeriğini görüntüleyebilirsiniz.
<b>Yenileme Hızı</b> ▶▶	Yenileme Hızını görüntüleyebilirsiniz.
<b>Senk. Bilgileri</b>	Görüntü sinyali bilgisini görüntüleyebilirsiniz. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
<b>Durum</b>	Bu, projektörde meydana gelen hatalarla ilgili bilgidir. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.

\*1 Toplam kullanım süresi ilk 10 saat için "0H" olarak görüntülenir. 10 saat ve üzeri "10H", "11H", vs. olarak görüntülenir.



## Sıfırla Menüsü



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





# Sorun Giderme

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



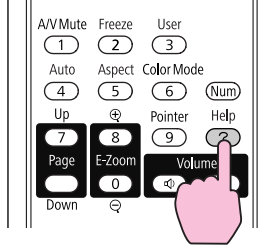
Projektörle ilgili bir sorun ortaya çıkarsa, [Help] düğmesine basarak size yardımcı olması için Yardım ekranını görüntüleyebilirsiniz. Soruları yanıtlayarak sorunları çözebilirsiniz.

## Prosedür

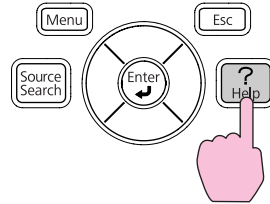
### 1 [Help] düğmesine basın.

Yardım ekranı görüntülenir.

#### Uzaktan Kumanda kullanarak



#### Kontrol paneli kullanarak



### 2 Bir menü öğesi seçin.

[Yardım]

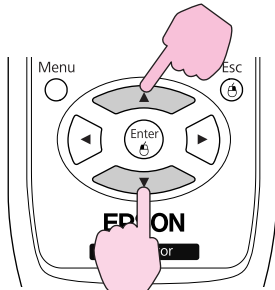
#### Görüntü küçük.

Görüntü yamuk şekilde yansıtılıyor.  
Renk tonu normal değil.  
Ses yok ya da çok düşük.

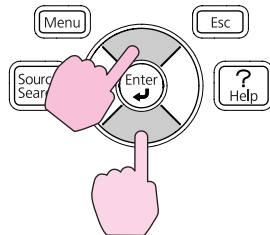
[◀] : Seç [Enter] : Gir

[Help] : Çık

#### Uzaktan Kumanda kullanarak



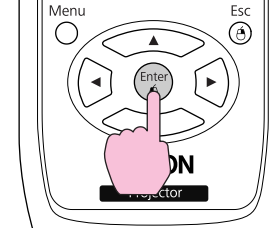
#### Kontrol paneli kullanarak



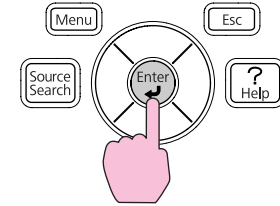
### 3

### 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.60.

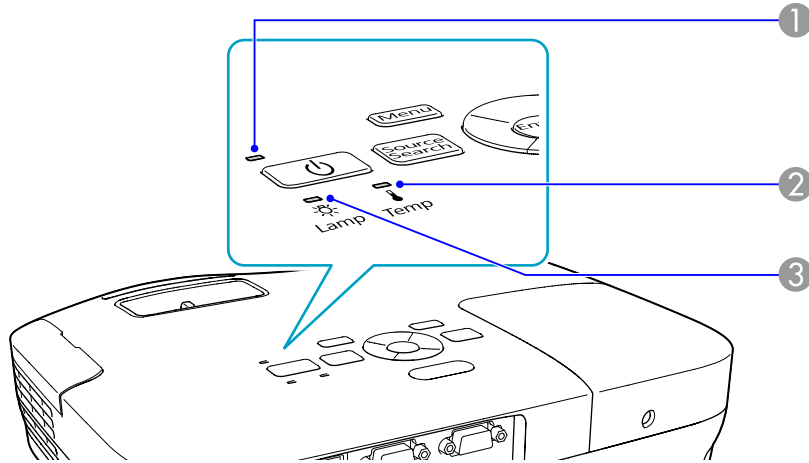


Projektörde bir sorun ortaya çıkarsa, öncelikle projektörün göstergelerini kontrol edin ve aşağıdaki "Göstergelerin Okunması" kısmına başvurun.

Göstergeler, sorunun ne olabileceğini açıkça göstermiyorsa, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" konusuna başvurun. [☞ s.63](#)

## 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.



USB iletişimi yoluyla izlemeye hazırlıyor 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 İç sıcaklık durumunu gösterir.




③ Projektörün lamba 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 sönür







 : 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.74,s.79</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>
		1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, <b>Yüksek İrtifa Modu</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">s.54</a>
  	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.76</a></li> <li>Hava filtresi temizleyin.  <a href="#">s.74</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> <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>
		1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, <b>Yüksek İrtifa Modu</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">s.54</a>
  	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 yanıp söner veya yanar

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

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
  	Yüksek Sıc.Uyarısı	(Bu bir anormallik değildir. Ancak, sıcaklık yeniden fazla yüksek bir düzeye çıkarsa, yansıtma otomatik olarak durdurulur.) <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.74</a>, <a href="#">s.79</a></li> </ul>
  	Lambayı Değiştir	Yeni bir Lamba ile değiştirin. ➡ <a href="#">s.76</a> Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lambayı mümkün olduğu kadar kısa süre içinde yenisiyle değiştirin.














- Göstergelerin tümü normal değerleri gösterirken projektör düzgün çalışmıyorsa, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" [s.63](#) 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.




### Yansıtma ile ilgili sorunlar

- "Projektör açılmıyor"  s.64
- "Hiç bir görüntü belirmiyor"  s.64  
Yansıtma başlamıyor, yansıtma alanı tamamen siyah, yansıtma alanı tamamen mavi, vs.
- "Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (görüntünün hareketli bölümleri siyah)"  s.65  
Bilgisayardan yansıtılan hareketli görüntüler siyah görünüyor ve hiçbir şey yansıtılmıyor.
- "Yansıtma otomatik olarak duruyor"  s.65
- ""Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor"  s.65
- ""Sinyal yok." görüntüleniyor"  s.65
- "Görüntüler bulanık veya odak dışında"  s.66
- "Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor"  s.66
- "Görüntü kesik (geniş) veya küçük ya da en boy oranı uygun değil"  s.67  
Görüntünün sadece bir kısmı görüntüleniyor veya görüntünün yükseklik ve genişlik oranları doğru değil vb.
- "Görüntü renkleri doğru değil"  s.67  
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.68

### USB Display ile ilgili sorunlar

- "Hiç bir görüntü belirmiyor"  s.69  
USB kablosu bağlı olduğu halde hiçbir şey görüntülenmiyor...
- "Görüntünün bir bölümü görüntülenmiyor"  s.69
- "Fare işaretçisi titriyor"  s.69
- "Windows Media Center yansıtılmıyor"  s.69




### Diğer sorunlar

- "Ses duyulmuyor ya da ses kısık"  s.70
- "Uzaktan Kumanda çalışmıyor"  s.70
- "Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum"  s.70








## Yansıtma ile ilgili 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.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a> 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.  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
İşletim Kilidi, Tam Kilit konumuna ayarlanmış mı?	Uzaktan Kumanda üzerindeki [⏻] düğmesine basın. <b>İşletim Kilidi</b> özelliğini kullanmak istemezseniz <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">Ayarlar Menüsü - İşletim Kilidi s.39</a>

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.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a> 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.25</a>
A/V sessiz slayt kapalı mı?	A/V sessiz slaydını açın.  <a href="#">s.9</a>
Yapılandırma Menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	Tüm ayarları sıfırlayın.  <a href="#">Sıfırla Menüsü - Tümünü Sıfırla s.57</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 aygıtı gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <a href="#">Sinyal Menüsü - Video Sinyali s.51</a>





Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (görüntünün hareketli bölümleri 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>	Görüntü sinyalini sadece harici çıkış olarak değiştirin.  Bilgisayarınızın belgelerine bakın.



Yansıtma otomatik olarak duruyor

Kontrol Edin	Çözüm
<b>Uyku Modu</b> , Açık olarak mı ayarlanmış?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın. Uyku Modu'nu kullanmak istemezseniz ayarı <b>Kapalı</b> olarak değiştirin.  <b>Uzatılmış Menü - İşletim - Uyku Modu s.54</b>


"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 s.51</b>
Görüntü sinyal Çözünürlüğü ve Yenileme Hızı modla eşleşiyor mu? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken?</b>	Bilgisayar çıkan görüntü sinyallerinin Çözünürlük ve Yenileme Hızı değiştirilmesi ile ilgili ayrıntılar için bilgisayarınızla birlikte verilmiş olan belgelere başvurun.  "Desteklenen Monitör Ekranları" <b>s.91</b>




"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.  <b>s.22</b>
Bilgisayar veya video aygıtı açık mı?	Ekipmanı açın.







Kontrol Edin	Çözüm
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 bilgisayar açıkken yapılırsa, bilgisayarın video sinyalini harici çıkışa çeviren işlev [Fn] tuşu çalışmayabilir. Bilgisayar ve projektör gücünü kapatın ve ardından yeniden açın.

## Görüntüler bulanık veya odak dışında

Kontrol Edin	Çözüm
Odak doğru ayarlanmış mı?	Odak ayarı yapmak için odaklama halkasını çevirin.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
Projektör doğru uzaklıkta mı?	Önerilen yansıtma mesafe aralığının dışına mı yansıtılmaktadır? Önerilen aralık dahilinde kurun.  <a href="#">s.84</a>
Ekran Yerleşimi ayarının değeri çok mu büyük?	Ekran yerleşimi düzeltmesinin miktarını azaltmak için yansıtma açısını küçültün.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
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 oluşursa, 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.51</a>
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
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.91</a>  Bilgisayar belgeleri



Kontrol Edin	Çözüm
"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</b> Menüsü - <b>İzleme, Senkronizasyon s.51</b>






Görüntü kesik (geniş) veya küçük ya da en boy oranı 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</b> Menüsü - <b>Çözünürlük s.51</b>
Görüntü hala E-Zoom işlevi kullanılarak büyütülüyor mu?	E-Zoom işlevini iptal etmek için Uzaktan Kumanda üzerindeki [Esc] düğmesine basın. ☛ <b>s.33</b>
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> öğesini kullanarak yansıtma sırasında diğer sinyallerin ayarlamalarını da yapabilirsiniz. ☛ <b>Sinyal</b> Menüsü - <b>Konum s.51</b>
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" <b>s.91</b> ☛ 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, Bilgisayar giriş bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan alınırken, ☛ <b>Sinyal</b> menüsü - <b>Giriş Sinyali s.51</b> Görüntü, Video veya S-Video giriş bağlantı noktasından alınırken, ☛ <b>Sinyal</b> menüsü - <b>Video Sinyali s.51</b>
Görüntü Parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Parlaklık</b> ayarını yapın. ☛ <b>Görüntü</b> menüsü - <b>Parlaklık s.50</b>



Kontrol Edin	Çözüm
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
<a href="#">Kontrast</a>  ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Kontrast</b> ayarını yapın.  <a href="#">Görüntü Menüsü - Kontrast s.50</a>
Renk Ayarı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Renk Ayarını</b> yapın.  <a href="#">Görüntü Menüsü - Renk Ayarı s.50</a>
Renk Doygunluğu ve Renk Tonu doğru ayarlanmış mı? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansırken</b>	Yapılandırma Menüsünden <b>Renk Doygunluğu</b> ve <b>Renk Tonu</b> ayarlarını yapın.  <a href="#">Görüntü Menüsü - Renk Doygunluğu, Renk Tonu s.50</a>


Görüntüler koyu görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü parlaklığı ve aydınlatma doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsü'nden <b>Parlaklık</b> ve <b>Parlaklık Kontrolü</b> ayarlarını yapın.  <a href="#">Görüntü Menüsü - Parlaklık s.50</a>  <a href="#">Ayarlar Menüsü - Parlaklık Kontrolü s.53</a>
<a href="#">Kontrast</a>  ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Kontrast</b> ayarını yapın.  <a href="#">Görüntü Menüsü - Kontrast s.50</a>
Lambayı değiştirme zamanı geldi mi?	Lambanın değiştirilme zamanı yaklaştığında, görüntüler daha karanlık hale gelecek ve renk kalitesi zayıflayacaktır. Bu meydana geldiğinde, lambayı yenisiyle değiştirin.  <a href="#">s.76</a>



## USB Display ile ilgili sorunlar

Hiç bir görüntü belirmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Yapılandırma menüsü ayarı doğru mu?	USB Display kullanırken, <b>USB Type B</b> ayarını <b>USB Display</b> olarak ayarlayın.  <b>Uzatılmış Menüsü - USB Type B s.54</b>
USB kablosu doğru takılmış mı?	USB kablosunun doğru takıldığından emin olun. Hiç takılmamış veya doğru takılmamışsa yeniden takın.

Görüntünün bir bölümü görüntülenmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Windows DirectX işlevini kullanan bir uygulama devre dışı mı kalıyor? <b>Windows için</b>	Windows DirectX işlevini kullanan uygulamalar düzgün görüntülenmeyebilir.

Fare işaretçisi titriyor

Kontrol Edin	Çözüm
"Katmanlı pencereyi gönder" seçili mi?	<b>Tüm Programlar - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x</b> ögesini tıklatın ve <b>Katmanlı pencereyi gönder</b> onay kutusunun işaretini kaldırın.




Windows Media Center yansıtılmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Windows Media Center tam ekranda mı görüntüleniyor? <b>Windows için</b>	USB Display kullanılırken, Windows Media Center tam ekranda görüntülenemez.






## 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.53</a>  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın.  <a href="#">s.25</a>
Ses kablosunun özelliği "Dirençsiz" mi?	Piyasadan aldığınız ses kablosunu kullanırken, kablounun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.

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  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
Uzaktan kumanda projektörden çok mu uzakta?	Uzaktan kumanda için çalışma aralığı 6 m'dir.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
Uzak Alıcı bölgesine direkt güneş ışığı ya da floresan lambalardan güçlü ışık geliyor mu?	Projektörü, Uzaktan Kumanda alıcısına kuvvetli ışık gelmeyecek bir yere kurun.
Piller bitmiş mi ya da doğru takılmış mı?	Pillerin doğru şekilde takıldığından emin olun ve gerekirse yeni pillerle değiştirin.  <a href="#">s.75</a>

Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum

Kontrol Edin	Çözüm
Dil ayarını değiştirin.	Yapılandırma Menüünden "Dil" ayarını yapın.  <a href="#">s.54</a>





## 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.



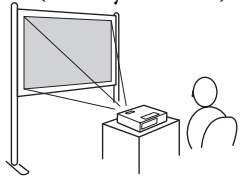
## Uyarı

- Projektör tavana monte edilecekse (tavan altlığı) 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.

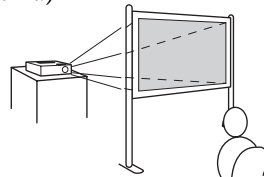
## Dikkat

Projektörü yan konumda kullanmayın. Bu durum arızaya yol açabilir.

- Görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Öne yansıtma)

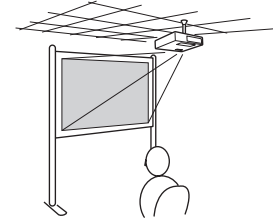


- Görüntüleri bir yarısaydam ekranın arkasından yansıtın. (Arkaya yansıtma)

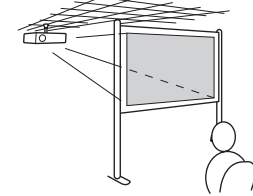


- Projektörü tavana asın ve görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Öne/Tavandan yansıtma)

- Projektörü tavana asın ve görüntüleri yarısaydam ekranın ar-



kasından yansıtın. (Arkaya/Tavandan yansıtma)



- Projektör tavanda kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısı gerekir. [☛ s.81](#)
- Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak ayarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.  
**Ön↔Ön/Tavan**  
Yapılandırma Menüsünden **Arka** veya **Arka/Tavan** seçeneğini belirleyin. [☛ s.54](#)



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 spreyleyler kullanmayın. Lambanın yüksek iç sıcaklığından dolayı projektör alev alabilir.*

**Dikkat**

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



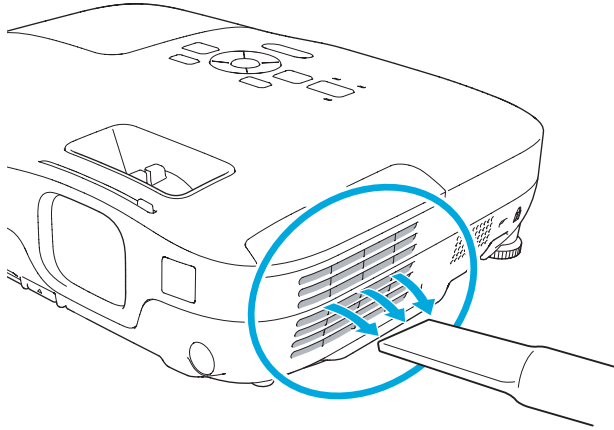
## Hava Filtresinin Temizlenmesi

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 bir hava filtresi ile değiştirin. [s.79](#)
- 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 Pillerinin Deęiřtirilmesi

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.

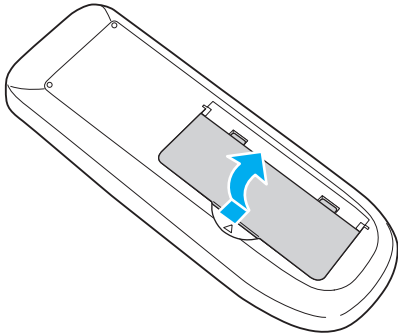
### Dikkat

Pilleri kullanmadan önce, Güvenlik Talimatları'nı okuduęunuzdan emin olun.  
Güvenlik Talimatları

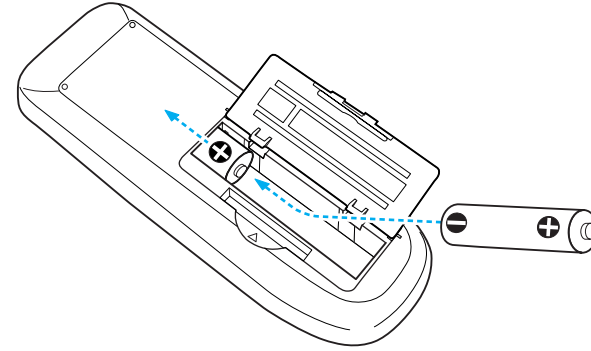
### Prosedür

#### 1 Pil kapaęını ıkarın.

Pil haznesi kapaęının mandalını iterek kapaęı kaldırın.



#### 2 Eski pilleri yenileriyle deęiřtirin.



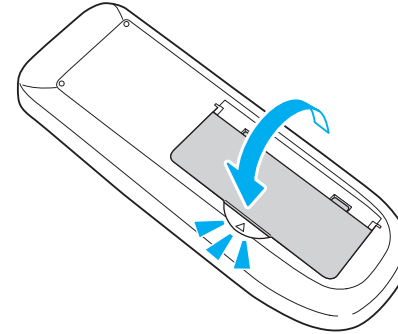
### Dikkat

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

3

#### 3 Pil kapaęını yerine takın.

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



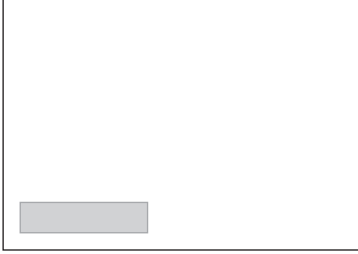


## Lambanın Değiştirilmesi

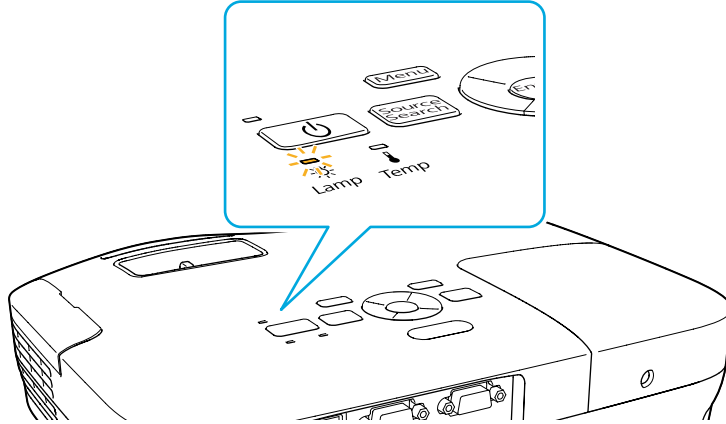
### Lamba değiştirme süresi

Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda lambanın değiştirilmesi gerekir:

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



- 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.53](#)

**Enerji Tüketimi, Normal** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 3900 saat

**Enerji Tüketimi, ECO** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 4900 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.





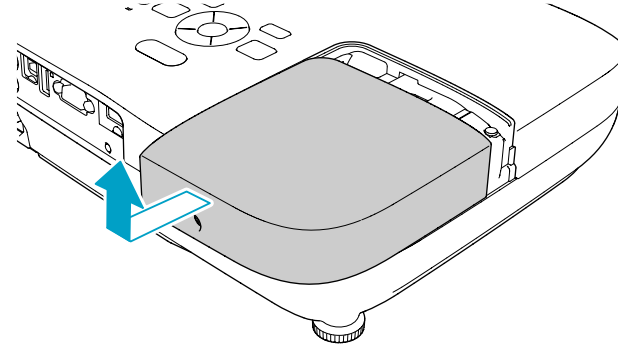
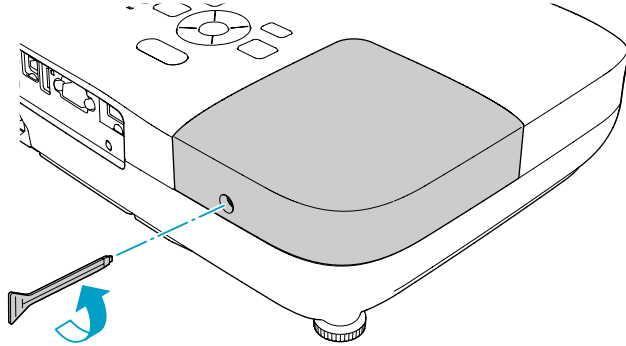
## Dikkat

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

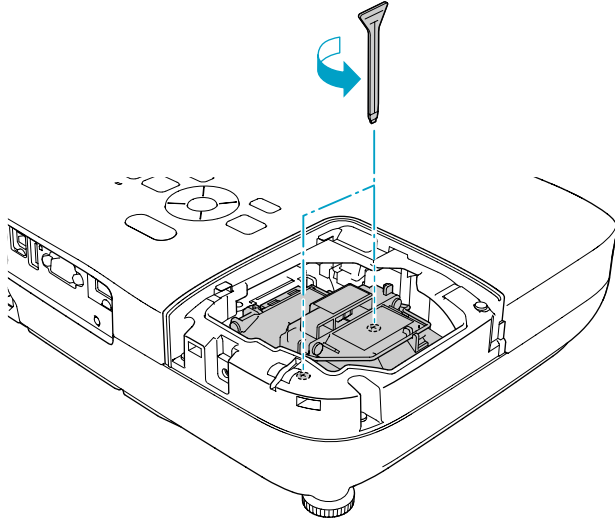
- 1 Projektr kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra elektrik kablosunu ıkartın.
- 2 Lambanın yeterince soęumasını bekleyin, ardından lamba kapaęını ıkartın.

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




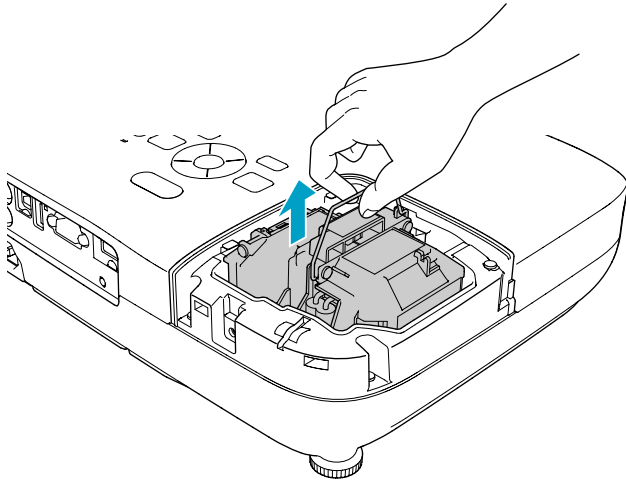


**3 İki Lamba sabitleme vidasını gevřetin.**



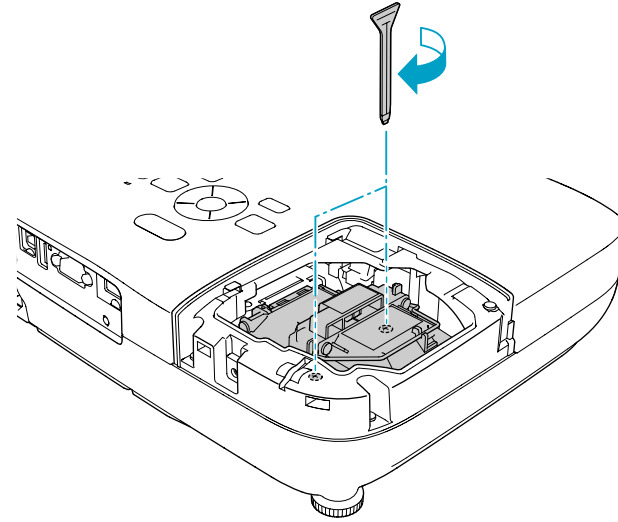
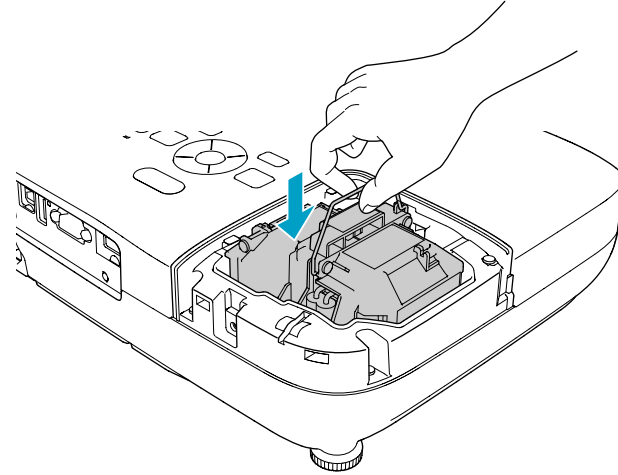
**4 Kolu çekerek eski lambayı çıkartın.**

Lamba kırılmışsa, yeni bir lambayla deęiřtirin veya daha ayrıntılı tavsiye almak için yetkili satıcınızla irtibat kurun.  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)



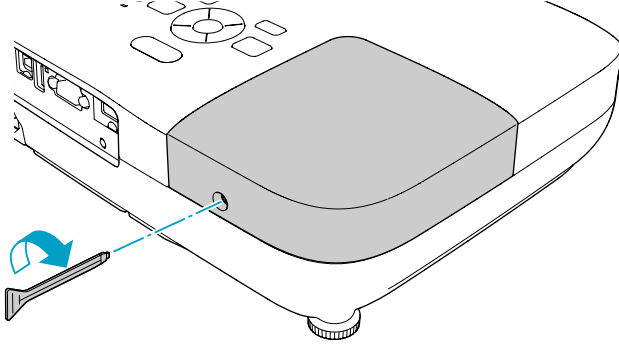
**5 Yeni lambayı takın.**

Yerine düzgün şekilde oturması için yeni lambayı kılavuz ray boyunca takın ve iki vidayı sıkın.






### 6 Lamba kapağını takın.



#### Dikkat

- Lambanın sağlam bir şekilde takıldığından emin olun. Lamba kapağı çıkarılırsa, güç, bir güvenlik önlemi olarak otomatik bir şekilde kapanır. Ayrıca, lamba veya lamba kapağı doğru olarak takılmazsa, güç açılmaz.
- Bu ürün cıva (Hg) içeren bir lamba bileşeni 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 değişim zamanının geldiğini size bildirir. Lambayı değiştirdikten sonra Yapılandırma Menüünden Lamba Saatini sıfırladığınızdan emin olun.  s.57



Lamba Saatini yalnızca lamba değiştirildikten sonra sıfırlayın. Aksi halde, lamba değiştirme süresi doğru şekilde gösterilmez.

## Hava Filtresinin Değiştirilmesi

### Hava filtresi değiştirme süresi

Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda hava filtresinin değiştirilmesi gerekir:

- Hava filtresinde yırtık varsa.
- Hava filtresinin temizlenmiş olmasına rağmen iletici görüntülediğinde.

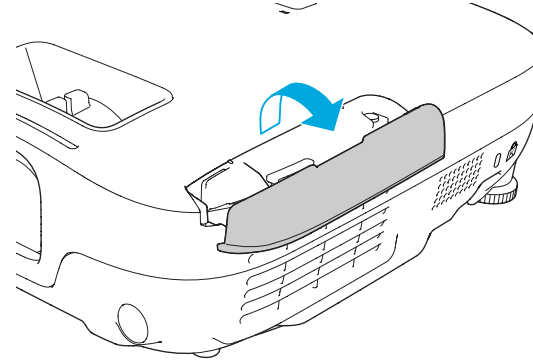
### Hava filtresinin değiştirilmesi

Projektör tavana asılarak kullanılsa da hava filtresi değiştirilebilir.

#### Prosedür

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

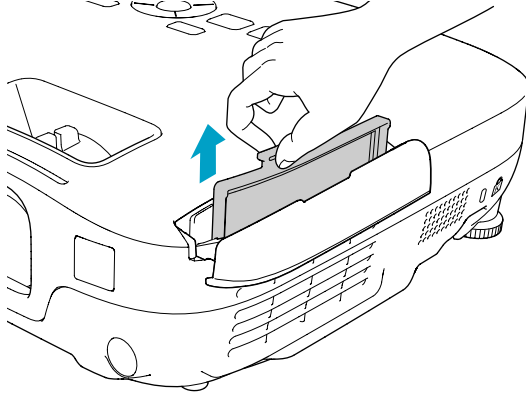
2 Hava filtresi kapağını açın.





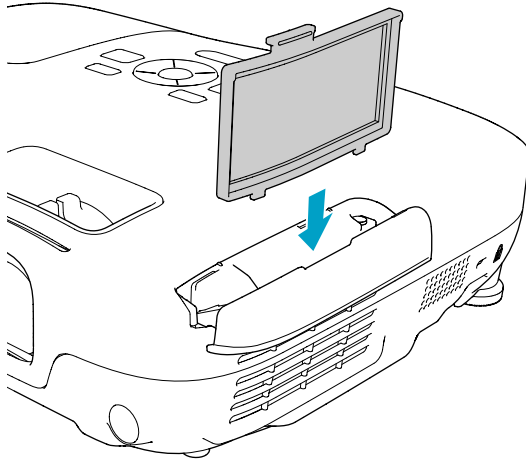
### 3 Hava filtresini ıkarın.

Hava filtresi kapaęının tırnaęını kavrayın ve dz řekilde dıřarı doęru ekin.



### 4 Yeni hava filtresini takın.

Hava filtresini dıřarıdan ieriye doęru kaydırın ve tık sesiyle sıkıca yerine oturana dek bastırın.



### 5 Hava filtresi kapaęını kapatın.



Hava filtrelerini yerel dzenlemeleri dikkate alarak uygun bir řekilde atın.

ereve blm malzemesi: ABS

Filtre blm malzemesi: Poliretan kpk



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: 2010.05. Aksesuar ayrıntıları haber verilmeksizin değiştirilebilir ve aksesuarların hepsi tüm ülkelerde bulunamayabilir.

## İsteğe bağlı Aksesuarlar

**60" taşınabilir ekran ELPSC27**

**80" taşınabilir ekran ELPSC28**

**100" taşınabilir ekran ELPSC29**

Taşınabilir rulo tipi ekran ([En boy oranı](#) 4:3)

**Bilgisayar kablosu ELPKC02**

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

Bu, projektörle birlikte verilen bilgisayar kablosunun\*1 aynısıdır.

**Bilgisayar kablosu ELPKC09**

**(3m - 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\*1 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**

Bilgisayar üzerinden projektöre bağlayın ve kitap, OHP belgeleri ve slaytlar gibi belgeleri yansıtmak için kullanın.

**Tavan çubuğu (450 mm)\*2 ELPFP13**

**Tavan çubuğu (700 mm)\*2 ELPFP14**

Projektörü yüksek bir tavana kurarken kullanın.

### Tavan askısı\*2 ELPMB23

Projektörü bir tavana kurarken kullanın.

\*1 EB-S92 ile birlikte bilgisayar kablosu verilmez.

\*2 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 ELPLP58**

Kullanılan lambanın yedeği olarak kullanın.

**Hava filtresi ELPAF25**

Kullanılan hava filtrelerinin yedeği olarak kullanın.



Yansıtılmakta olan görüntüyü Kullanıcı Logosu olarak kaydedebilirsiniz.

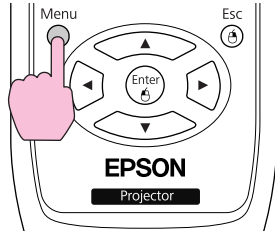


Kullanıcı Logosu bir kez kaydedildiğinde, logo ayarı varsayılan fabrika ayarına geri döndürülemez.

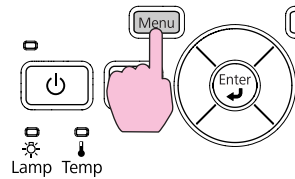
## Prosedür

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

Uzaktan Kumanda kullanarak

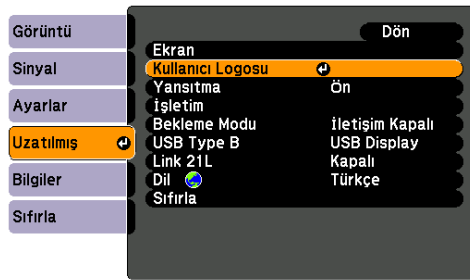


Kontrol paneli kullanarak



- 2 **Yapılandırma Menüsünden Uzatılmış - "Kullanıcı Logosu" seçeneğini belirleyin. ➡ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.49**

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



[Esc]:Dön [↩]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık



- **Şifre Koruması'ten Kull. Logosu Koruma** ayarı **Açık** yapılırsa, bir mesaj görüntülenir ve kullanıcı logosu değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** ayarını **Kapalı** olarak ayarladıktan sonra değişiklik yapabilirsiniz. ➡ s.37
- Ekran Yerleşimi, E-Zoom veya En Boy Oranı gerçekleştirilirken **Kullanıcı Logosu** seçilirse, halihazırda gerçekleştirilmekte olan işlem iptal edilir.



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

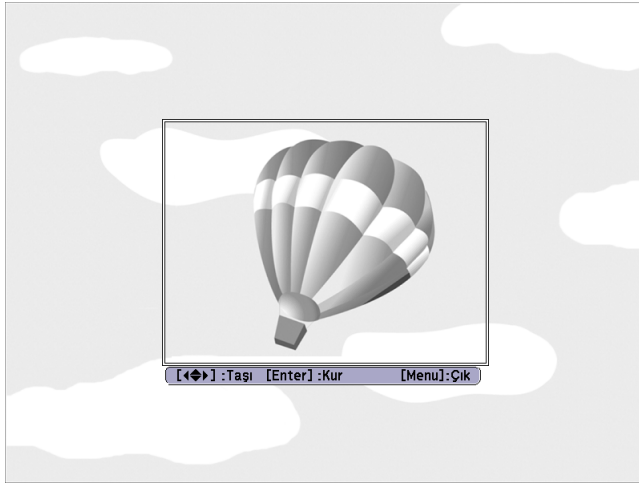


Uzaktan Kumanda veya Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine bastığınızda, ekran boyutu sinyale göre değişebilir çünkü görüntü sinyalinin çözünürlüğüne göre değişir.

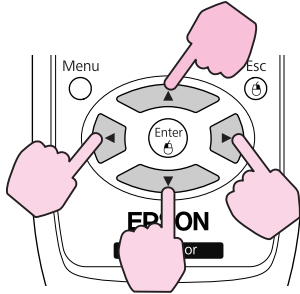


- 4 **Kayan çerçeve kutusunu, Kullanıcı Logosu olarak kullanacağınız görüntü parçasını seçecek şekilde hareket ettirin.**

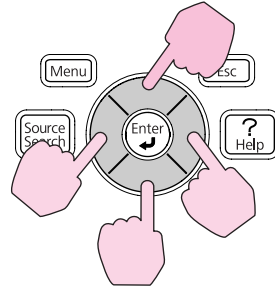




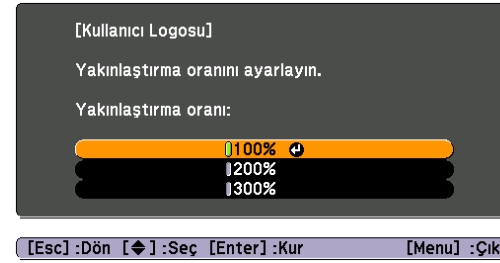
Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



Boyut olarak 400 × 300 noktaya kadar kaydedebilirsiniz.



7

**"Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak kaydedilsin mi?" mesajı görüntülendiğinde, "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

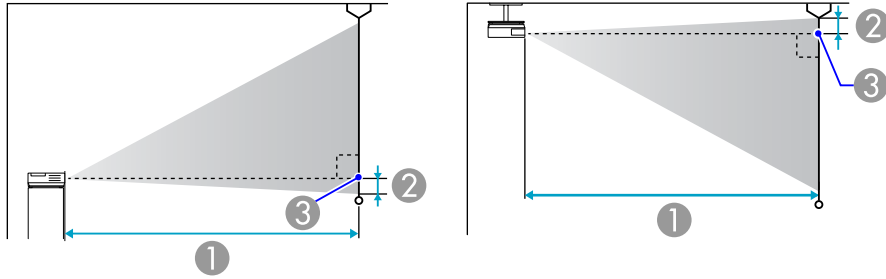
**"Bu görüntü seçilsin mi?" sorusu görüntülendiğinde, "Evet" seçeneğini belirleyin.**

6

**Yakınlaştırma ayar ekranından yakınlaştırma faktörünü seçin.**



## Yansıtma Mesafeleri (EB-W10/W9)



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

Birimler:cm

16:9 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
40"	89x50	114 ~ 137	5
50"	110x62	143 ~ 172	6
60"	130x75	172 ~ 208	8
80"	180x100	231 ~ 278	10
100"	220x120	289 ~ 348	13
120"	270x150	348 ~ 418	15
150"	330x190	435 ~ 523	19
200"	440x250	582 ~ 699	26
250"	550x310	728 ~ 874	32
310"	690x390	903 ~ 1084	40

Birimler:cm

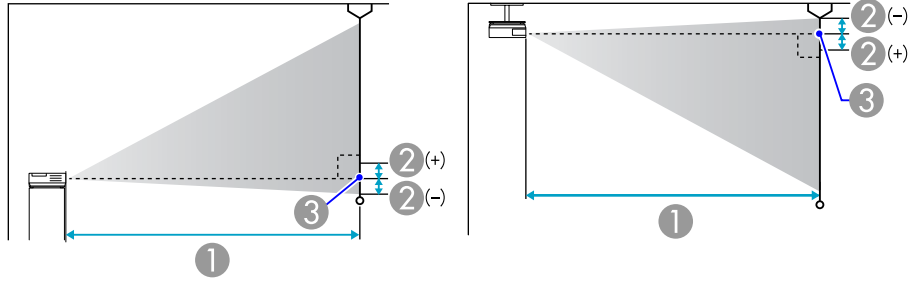
4:3 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
40"	81x61	126 ~ 152	9
50"	100x76	158 ~ 190	11
60"	120x91	190 ~ 229	13
80"	160x120	255 ~ 306	17
100"	200x150	319 ~ 383	22
120"	240x180	383 ~ 461	26
150"	300x230	480 ~ 577	33
200"	410x300	641 ~ 770	44
250"	510x380	802 ~ 963	54
280"	570x430	898 ~ 1079	61

Birimler:cm

16:10 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
40"	86x54	111 ~ 134	8
50"	110x67	139 ~ 168	10
60"	130x81	168 ~ 202	12
80"	170x110	225 ~ 270	15
100"	220x130	281 ~ 338	19
120"	260x160	338 ~ 407	23
150"	320x200	424 ~ 509	29
200"	430x270	566 ~ 680	38
250"	540x340	708 ~ 850	48
320"	690x430	907 ~ 1089	62



## Yansıtma Mesafeleri (EB-X10/X9/X92)



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

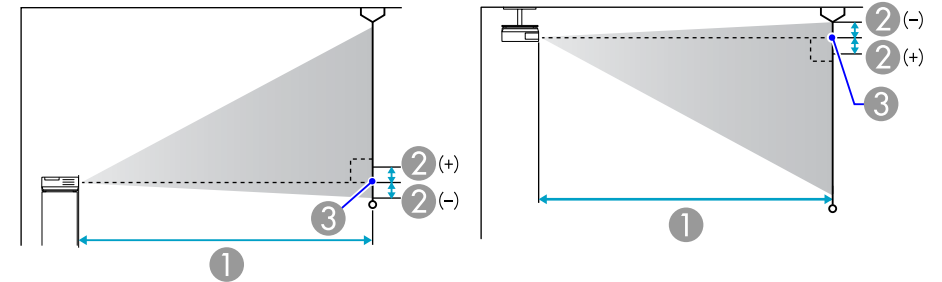
Birimler:cm

4:3 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ile En uzun (Tele)	
30"	61x46	89 ~ 107	-5
40"	81x61	119 ~ 143	-7
50"	100x76	150 ~ 180	-8
60"	120x91	180 ~ 217	-10
80"	160x120	241 ~ 290	-14
100"	200x150	302 ~ 363	-17
120"	240x180	363 ~ 436	-20
150"	300x230	454 ~ 546	-25
200"	410x300	607 ~ 729	-34
250"	510x380	759 ~ 912	-42
300"	610x460	912 ~ 1095	-51

Birimler:cm

16:9 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ile En uzun (Tele)	
30"	66x37	97 ~ 117	+1
40"	89x50	130 ~ 156	+1
50"	110x62	163 ~ 196	+1
60"	130x75	196 ~ 236	+1
80"	180x100	263 ~ 316	+2
100"	220x120	329 ~ 396	+2
120"	270x150	396 ~ 475	+3
150"	330x190	495 ~ 595	+3
200"	440x250	661 ~ 794	+5
250"	550x310	827 ~ 994	+6
275"	610x340	910 ~ 1093	+6

## Yansıtma Mesafeleri (EB-S10/S9/S92)



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



## ③ Mercek merkezi

Birimler:cm

4:3 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	(Geniş)
30"	61x46	87 ~ 119	-5
40"	81x61	117 ~ 159	-7
50"	100x76	147 ~ 200	-8
60"	120x91	177 ~ 240	-10
80"	160x120	237 ~ 321	-13
100"	200x150	297 ~ 402	-17
120"	240x180	357 ~ 483	-20
150"	300x230	447 ~ 605	-25
200"	410x300	597 ~ 807	-33

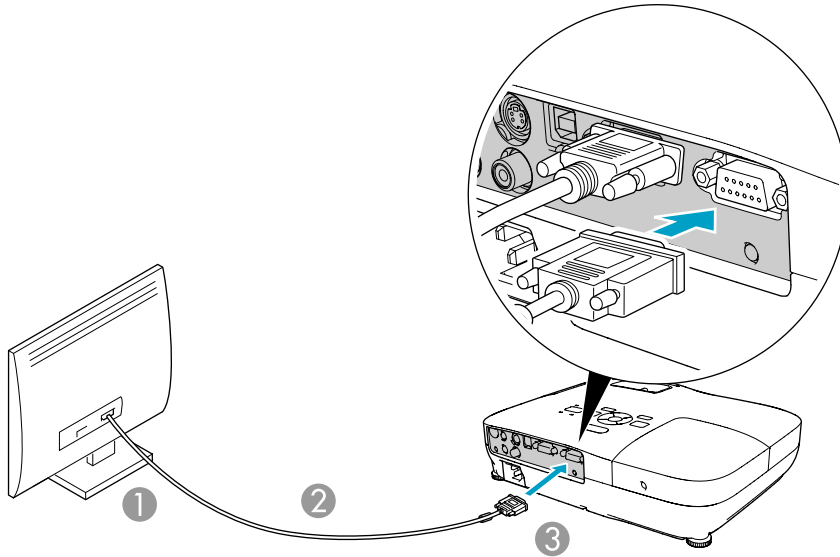
Birimler:cm

16:9 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	(Geniş)
30"	66x37	95 ~ 130	+1
40"	89x50	128 ~ 174	+1
50"	110x62	161 ~ 218	+1
60"	130x75	193 ~ 262	+2
80"	180x100	259 ~ 350	+2
100"	220x120	324 ~ 438	+3
120"	270x150	389 ~ 527	+3
150"	330x190	487 ~ 659	+4
200"	440x250	651 ~ 880	+5




## Harici bir monitöre bağlama (yalnızca EB-W9/X9/S9)

Bilgisayar Giriş Bağlantı Noktasından alınan bilgisayar görüntülerini projektöre bağlı harici bir monitörde ve ekranda aynı anda görüntüleyebilirsiniz. Yani, ekranı göremesiniz 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

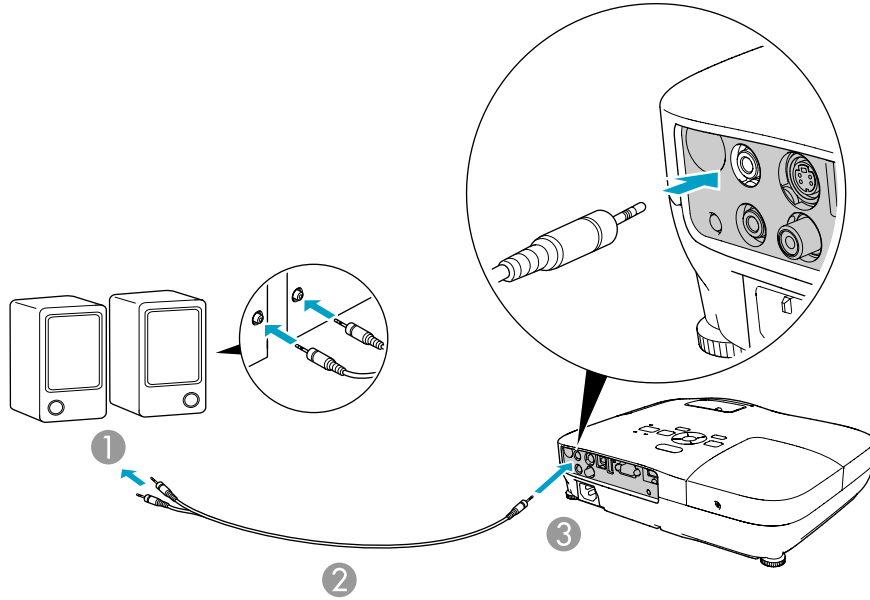


- Bileşen Video sinyaline, Video giriş bağlantı noktasına veya S-video giriş bağlantı noktasına bağlı ekipmandan gelen görüntüleri harici monitörde izleyemezsiniz.
- Ekran Yerleşimi gibi işlevler için ayar şablonları, Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranları, harici monitöre gönderilmez.
- Projektör bekleme modundayken görüntüleri harici monitörde görüntülemek isterseniz Yapılandırma Menüsünden **Uzatılmış - Bekleme Modu** ayarını **İletişim Açık** olarak ayarlayın.  s.54



### Harici Hoparlör Bağlama (sadece EB-S10/W9/X9/S9/X92/S92)

Daha iyi bir ses kalitesinin zevkini tatmak için, entegre amplifikatörlü hoparlörleri projektörün Ses Çıkış bağlantı noktasına bağlayabilirsiniz. Piyasadan temin edilebilecek bir ses kablosu (örneğin pinli fiş ↔ 3,5 mm stereo mini fiş) ile bağlayın. Harici hoparlörlerdeki konektör 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.
- Hoparlörleri bağlarken bağlantı sırasında gürültü oluşacağından hoparlörlerin sesini kısın veya gücünü kapatın.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablounun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.



Bilgisayarınızı kullanarak USB üzerinden projektörleri izleyebilir ve kontrol edebilirsiniz. Bu işlem projektör ve bilgisayarın bir USB kablosu ile bağlanması ve iletişim komutlarının (ESC/VP21 komutları) girilmesi ile yapılır.

## Başlamadan Önce

Projektörü ESC/VP21 komutlarıyla izlemek ve kontrol etmek için aşağıdaki hazırlıkların yapılması gerekir.

### Prosedür

- 1** Bilgisayarınıza USB iletişim sürücüsü (EPSON USB-COM Sürücüsü) yükleyin. EPSON USB-COM Sürücüsü hakkında bilgi almak için yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. [Epson Projektör İletişim Listesi](#)
- 2** Projektörün Yapılandırma menüsünden "Uzatılmış" - "USB Type B" ayarını "Kablosuz Fare" veya "Yuk/Aşğ Kaydır" olarak ayarlayın.
- 3** Aynı şekilde, Uzatılmış menüsünden "Link 21L" ayarını "Açık" yapın.
- 4** Bilgisayarın USB bağlantı noktasını projektörün USB(TypeB) bağlantı noktasına USB kablosuyla bağlayın.  
İkinci defadan itibaren ikinci adımdan başlayın.

## Komut Listesi

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

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

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

Öge			Komut
Güç AÇMA/KAPAMA	Açık		PWR ON
	Kapalı		PWR OFF
Sinyal seçimi	Bilgisayar	Otomatik	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
	HDMI (sadece EB-W10/X10)		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB (sadece EB-W10/X10)		SOURCE 52
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.



### Haberleşme protokolü

- Varsayılan baud hızı ayarı: 9600bps (iletişim sırasındaki hız USB 1.1 standardı ile uyumludur.)
- Veri uzunluğu: 8 bit
- Parite: Hiçbiri
- Durma biti: 1 bit
- Akış kontrolü: Yok



## Desteklenen Monitör Ekranları (EB-W10/W9)

## Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Doğal
VGA	60/72/75/85	640x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768	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+*	60	1680x1050	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
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	1152x800
SXGA+	60/75	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
MAC21"	75	1152x870	1059x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800

\* 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	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(480p)	60	720x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576p)	50	720x576	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

## 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	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
TV(PAL,SECAM)	50	720x576	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576

## HDMI bağlantı noktasından giriş sinyali (sadece EB-W10)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu			
			16:9	Tam	Yakınlaştırma	Doğal
VGA	60	640x480	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



Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu			
			16:9	Tam	Yakınlaştırma	Doğal
	60	1280x1024	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60	1400x1050	1280x800	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SDTV(480i)	60	720x480	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(480p)	60	720x480	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(576p)	50	720x576	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

## Desteklenen Monitör Ekranları (EB-X10/X9/X92)

### Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu		
			Normal	4:3	16:9
VGA	60/72/75/85	640x480	1024x768	1024x768	1024x576
SVGA	56/60/72/75/85	800x600	1024x768	1024x768	1024x576
XGA	60/70/75/85	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x768	1024x614	1024x768	1024x576
	60	1360x768	1024x578	1024x768	1024x576
	60/75	1280x800	1024x640	1024x768	1024x576
WXGA+	60	1440x900	1024x640	1024x768	1024x576
SXGA	70/75	1152x864	1024x768	1024x768	1024x576



Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu		
			Normal	4:3	16:9
	60	1280x1024	960x768	1024x768	1024x576
	60	1280x960	1024x768	1024x768	1024x576
SXGA+	60	1400x1050	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

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	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576



## Bileşik video/S-video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En Boy Oranı Modu	
			4:3	16:9
TV(NTSC)	60	720x480	1016x768	1024x576
TV(PAL,SECAM)	50	720x576	1016x768	1024x576

## HDMI bağlantı noktasından giriş sinyali (sadece EB-X10)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu	
			4:3	16:9
VGA	60	640x480	1024x768	1024x576
SVGA	60	800x600	1024x768	1024x576
XGA	60	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x800	1024x768	1024x576
SXGA	60	1280x960	1024x768	1024x576
	60	1280x1024	1024x768	1024x576
SXGA+	60	1400x1050	1024x768	1024x576
SDTV(480i)	60	720x480	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576



## Desteklenen Monitör Ekranları (EB-S10/S9/S92)

### Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu		
			Normal	4:3	16:9
VGA	60/72/75/85	640x480	800x600	800x600	800x450
SVGA	56/60/72/75/85	800x600	800x600	800x600	800x450
XGA	60/70/75/85	1024x768	800x600	800x600	800x450
WXGA	60	1280x768	800x480	800x600	800x450
	60	1360x768	800x451	800x600	800x450
	60/75	1280x800	800x500	800x600	800x450
WXGA+	60	1440x900	800x500	800x600	800x450
SXGA	70/75	1152x864	800x600	800x600	800x450
	60	1280x1024	750x600	800x600	800x450
	60	1280x960	800x600	800x600	800x450
SXGA+	60	1400x1050	800x600	800x600	800x450
MAC13"	67	640x480	800x600	800x600	800x450
MAC16"	75	832x624	800x600	800x600	800x450
MAC19"	75	1024x768	800x600	800x600	800x450
	60	1024x768	800x600	800x600	800x450
MAC21"	75	1152x870	794x600	800x600	800x450

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	800x600	800x450
SDTV(576i)	50	720x576	800x600	800x450
SDTV(480p)	60	720x480	800x600	800x450
SDTV(576p)	50	720x576	800x600	800x450
HDTV(720p)	50/60	1280x720	800x600	800x450
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	800x600	800x450

**Bileşik video/S-video**

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En Boy Oranı Modu	
			4:3	16:9
TV(NTSC)	60	720x480	800x600	800x450
TV(PAL,SECAM)	50	720x576	800x600	800x450



## Projektörün Genel Özellikleri

Ürün adı		EB-W10	EB-X10	EB-S10	EB-W9	EB-X9	EB-X92	EB-S9	EB-S92
Boyutlar		295 (G) × 77 (Y) × 228 (D) mm (çıkıntı yapan parçalar hariç)							
Panel boyutu		0,59" Geniş	0,55"		0,59" Geniş	0,55"			
Ekran yöntemi		Polisilikon TFT aktif matris							
Çözünürlük		1.024.000 WXGA (1280 (G) × 800 (Y) nokta) × 3	786.432 XGA (1024 (G) × 768 (Y) nokta) × 3	480.000 SVGA (800 (G) × 600 (Y) nokta) × 3	1.024.000 WXGA (1280 (G) × 800 (Y) nokta) × 3	786.432 XGA (1024 (G) × 768 (Y) nokta) × 3		480.000 SVGA (800 (G) × 600 (Y) nokta) × 3	
Odak ayarı		Manüel							
Zoom ayarı		Manuel (1 ila 1,2)		Dijital (1 ila 1,35)	Manuel (1 ila 1,2)			Dijital (1 ila 1,35)	
Lamba		UHE lamba, 200 W Model No.: ELPLP58			UHE lamba, 175 W Model No.: ELPLP58				
Maks. ses çıkışı		1 W mono							
Hoparlör		1							
Güç kaynağı		100 ila 240 V AC % ±10 50/60 Hz 3,2 ila 1,4A					100 ila 240 V AC % ±10 50/60 Hz 2,8 ila 1,2A	100 ila 240 V AC % ±10 50/60 Hz 3,2 ila 1,4A	100 ila 240 V AC % ±10 50/60 Hz 2,8 ila 1,2A
Elektrik tüketimi	100 ila 120 V alan	Çalışma: 280 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 2,6 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,3 W					Çalışma: 244W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 2,6W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,3W	Çalışma: 280W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 2,6W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,3W	Çalışma: 244 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 2,6 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,3 W
	220 ila 240 V alan	Çalışma: 265 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 3,9 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,4 W					Çalışma: 234W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 3,9W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,4W	Çalışma: 265W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 3,9W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,4W	Çalışma: 234 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 3,9 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,4 W



Çalıştırma yüksekliği	0 ila 2.286 m arası irtifa
Çalıştırma sıcaklığı	+5 ila +35° C (Yoğuşmasız)
Depolama sıcaklığı	-10 ila +60° C (Yoğuşmasız)
Ağırlık	Yaklaşık 2,3kg



Ürün adı			EB-W10	EB-X10	EB-S10	EB-W9	EB-X9	EB-X92	EB-S9	EB-S92
Konnek- törler	Bilgisayar Giriş bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) mavi							
	Video (Video) giriş bağlantı noktası	1	RCA jakı							
	S-Video  Giriş bağlantı noktası	1	Mini DIN 4-pin							
	Ses-Sol/Sağ (Audio-L/R) gi- riş bağlantı noktası	1	RCA pin jak x 2 (L, R)	Stereo mini jak						
	HDMI bağlantı noktası	1	HDMI (Ses sadece PCM tarafından desteklenmektedir)	–						
	Monitör Çıkış Bağlantı Noktası	1	–	Mini D-Sub15-pinli (dişi) siyah			–	Mini D- Sub15-pinli (dişi) siyah	–	
	Ses Çıkışı (Au- dio Out) Bağlantı Nok- tası	1	–	Stereo mini jak						
	USB (TypeA) Bağlantı Nok- tası*1	1	USB konnektörü (Tip A)	–						



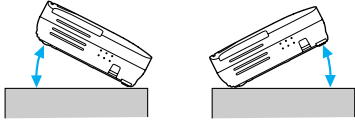
	<b>USB (TypeB) Bağlantı Nok- tası*2</b>	<b>1</b>	USB konnektörü (Tip B)
--	---	----------	------------------------

\*1 USB 1.1'i destekler.

\*2 USB 2,0'i destekler.

USB(TypeA) ve USB(TypeB) bağlantı noktalarının USB'yi destekleyen tüm aygıtları çalıştıracağı konusunda garanti verilmemektedir.

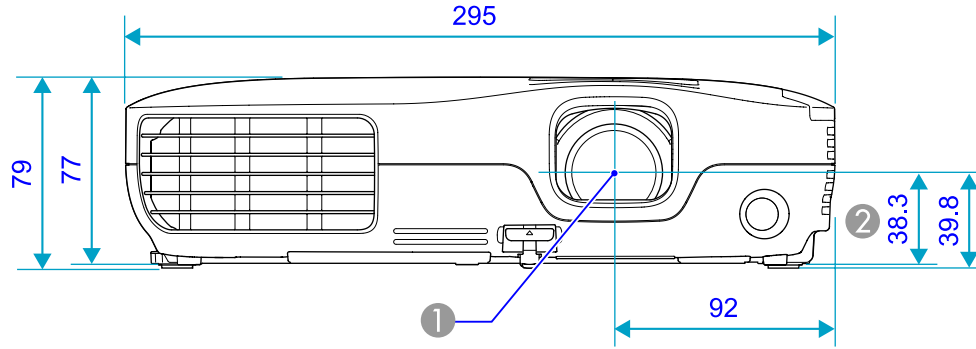
Yatırma açısı



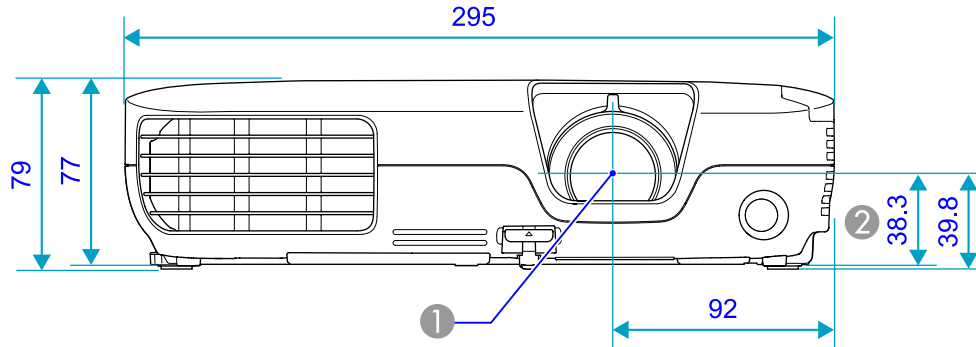
Projektörü 30°'den daha fazla yatırarak kullanırsanız cihaz hasar görebilir ve kazaya neden olabilir.



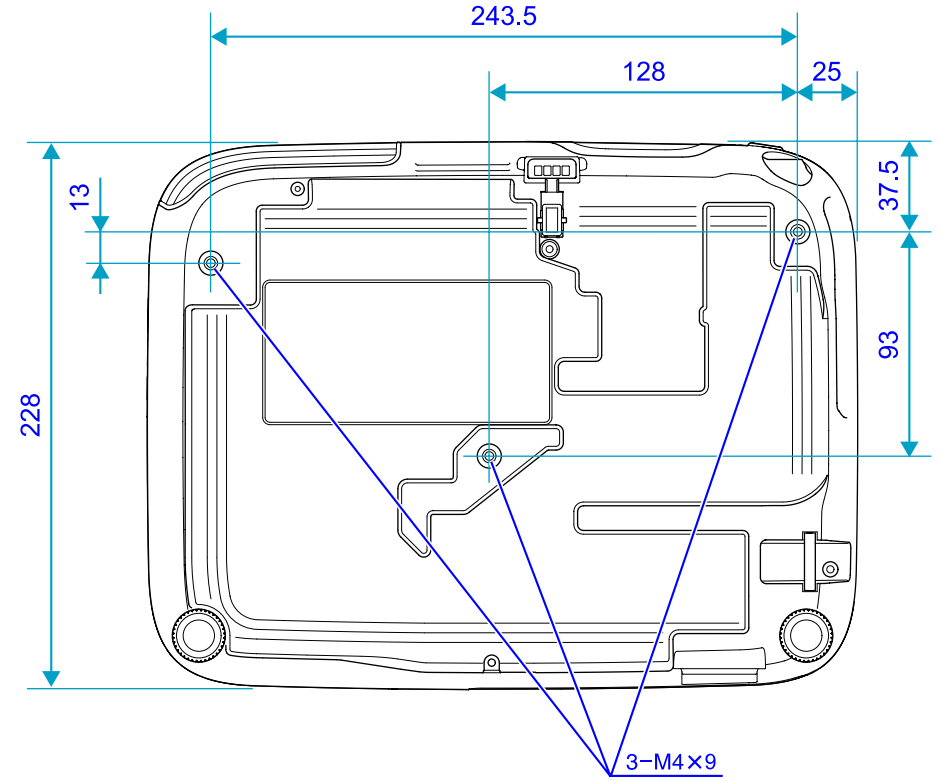
EB-W10/X10/S10



EB-W9/X9/S9/X92/S92



- 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>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>En/Boy Oranı (En Boy Oranı)</b>	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>	High-bandwidth Digital Content Protection'in kısaltması; HDMI bağlantı noktası yoluyla gönderilen ve alınan dijital sinyalleri şifreleyerek yasa dışı kopyalamaları engelleyen, telif hakkı koruma teknolojisi. Bu projektördeki HDMI bağlantı noktası HDCP'yi desteklediğinden HDCP teknolojisi ile korunan dijital görüntüleri koruyabilir ancak; HDCP standardı değişirse değişen standart tarafından korunan dijital görüntülerin korunması mümkün olamayabilir.
<b>HDTV</b>	High-Definition Television kavramının kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek tanımlı sistemleri ifade eder. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 720p ya da 1080i veya üzeri dikey çözünürlük (p = <u>İleri giden</u> ➡, i = <u>Geçişli</u> ➡)</li> <li>• Ekran <u>en boy oranı</u> ➡ 16:9</li> </ul>
<b>İleri giden</b>	Tek görüntüden alınan görüntü verilerinin tek bir görüntü oluşturmak için üstten alta doğru sıralı şekilde tarandığı görüntü tarama yöntemi.
<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 bağıl parlaklığı artırılabilir veya azaltılabilir. Bir görüntünün bu özelliğini ayarlamak Kontrast olarak adlandırılır.
<b>SDTV</b>	Standard Definition Television için kullanılan bir kısaltmadır. <u>HDTV</u> ➡ 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 bağıl konumu) "senkronizasyon" olarak adlandırılır. Sinyaller senkronize olmazsa, titreme, bulanıklık ve yatay parazit gerçekleşebilir.
<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>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) $\times$ 1.024 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
<b>VGA</b>	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 640 (yatay) $\times$ 480 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
<b>XGA</b>	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 1.024 (yatay) $\times$ 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.

## İşaretler Hakkında

Microsoft® Windows® 2000 işletim sistemi  
Microsoft® Windows® XP Professional işletim sistemi  
Microsoft® Windows® XP Home Edition işletim sistemi  
Microsoft® Windows Vista® işletim sistemi  
Microsoft® Windows® 7 işletim sistemi

Bu kılavuzda yukarıda belirtilen işletim sistemleri "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" ve "Windows 7" olarak kullanılmıştır. Ayrıca Windows 2000, Windows XP, Windows Vista ve Windows 7'yi belirtmek üzere Windows terimi kullanılabilir, Windows'un birkaç

sürümünü belirtmek üzere Windows kelimesi atlanarak örneğin Windows 2000/XP/Vista şeklinde kullanılabilir.

Mac OS X 10.3.x  
Mac OS X 10.4.x  
Mac OS X 10.5.x  
Mac OS X 10.6.x

Bu kılavuzda yukarıda belirtilen işletim sistemleri "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" ve "Mac OS X 10.6.x" olarak kullanılmıştır. Ayrıca bu işletim sistemlerini ifade etmek üzere "Mac OS" kullanılmıştır.


## Genel Uyarı:

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint ve Windows logosu, Microsoft Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli 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.

Dolby, Dolby Laboratories'in bir ticari markasıdır.

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.



**A**

A/V Sessiz .....	25
Açma Koruması .....	37
Arka .....	54
Arka ayak .....	13
Arka ekran .....	72
Artı işaretini .....	33
Aşırı Isınma .....	61
Audio bağlantı noktası .....	11
Audio Çıkış bağlantı noktası .....	11, 12
Audio-L/R bağlantı noktası .....	10
Ayarlanabilir ön ayak .....	9
Ayarlar Menüsü .....	53

**B**

Başlangıç Ekranı .....	54
Bekleme Modu .....	55
Beyaz Tahta .....	24
Bilgiler Menüsü .....	56
Bilgisayar giriş bağlantı noktası .....	10, 11, 12

**Ç**

Çalıştırma sıcaklığı .....	99
Çözünürlük .....	56

**D**

Depolama sıcaklığı .....	99
Desteklenen Monitör Ekranları .....	91
Dil .....	55
Dinamik .....	24
Direkt Güç Açma .....	55
Dondur .....	26

**E**

Ekran .....	54
Ekran Arkaplanı .....	54
Ekran boyutu .....	84
Ekran Yerleşimi .....	53
En Boy Oranı .....	27, 52
Enerji Tüketimi .....	53
ESC/VP21 .....	89
E-Zoom .....	33

**F**

Fotoğraf .....	24
----------------	----

**G**

Geniş ekran yansıtma .....	27
Giriş Sinyali .....	52, 56
Görüntü Menüsü .....	50
Görünüm .....	102
Güç girişi .....	10, 11, 12
Güvenlik yuvası .....	9

**H**

Hava çıkış fanı .....	9
Hava filtresi değiştirme süresi .....	79
Hava filtresi ve Hava giriş fanının temizlenmesi .....	74
Hava filtresinin değiştirilmesi .....	79
Hava giriş fanı .....	9
HDMI bağlantı noktası .....	10
HDMI Video Aralığı .....	52

**İ**

İleri Giden .....	52
İsteğe bağlı aksesuarlar .....	81
İşaretçi .....	32
İşaretçi Şekli .....	53
İşletim .....	55
İşletim Kilidi .....	39, 53
İzleme .....	51

**K**

Kablosuz Fare .....	34
Kara tahta .....	24
Kaynak .....	56
Kaynak Arama .....	13, 14, 22
Kontrast .....	50
Kontrol Paneli .....	13, 14
Konum .....	52
Kull. Logosu Koruma .....	37
Kullanıcı Logosu .....	82

**L**

Lamba çalışma süresini sıfırlama .....	57, 79
Lamba değiştirme süresi .....	76
Lamba Saati .....	56
Lambanın değiştirilmesi .....	76
Link 21 .....	89
Link 21L .....	55

**M**

Mesafe .....	84
Mesaj .....	54
Monitor Out bağlantı noktası .....	12



Monitör Ekranları .....	91
<b>N</b>	
Netlik .....	50
<b>O</b>	
Odaklama halkası .....	10
Otomatik Ayarlar .....	51
Otomatik İris .....	25
<b>Ö</b>	
Ön .....	54
Özellikler .....	98
<b>P</b>	
Parça Adları ve İşlevleri .....	9
Parlaklık .....	50
Pillerin değiştirilmesi .....	75
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi .....	73
<b>R</b>	
Renk Ayarı .....	50
Renk Doygunluğu .....	50
Renk Modu .....	24, 50
Renk Tonu .....	50
<b>S</b>	
Sarf Malzemeleri .....	81
Senk. Bilgileri .....	56
Senkronizasyon .....	51
Ses bağlantı noktası .....	12

Ses Düzeyi .....	53
Sıfırlama Menüsü .....	57
Sinyal Menüsü .....	51
Slayt Gstr. ....	41
Sorun Çözme .....	60
Spor .....	24
sRGB .....	24
Sunum .....	24
S-Video giriş bağlantı noktası .....	10, 11, 12

## Ş

Şifre koruma etiketini .....	38
Şifre Koruması .....	37

## T

Tam Kilit .....	39
Tavan .....	54
Tavan askısı tespit noktaları .....	13
Tiyatro .....	24
Tümünü Sıfırla .....	57

## U

USB Aygıtlarının Bağlanması ve Çıkarılması .....	41
USB(TypeA) bağlantı noktası .....	10
USB(TypeB) bağlantı noktası .....	10, 11, 12
Uyku Modu .....	55
Uzak Alıcı .....	9, 10, 11, 12
Uzaktan Kumanda .....	15
Uzatılmış Menü .....	54

## V

Video Giriş Bağlantı Noktası .....	10, 11, 12
Video Sinyali .....	52, 56

## Y

Yakınlaştırma halkası .....	10
Yansıtma .....	54
Yapılandırma Menüsü .....	49
Yardım İşlevi .....	59
Yatırma açısı .....	101
Yenileme Hızı .....	56
Yuk/Aşğ Kaydır .....	35
Yüksek İrtifa Modu .....	55

## Z

Zoom halkası .....	10
--------------------	----